



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 TEORI

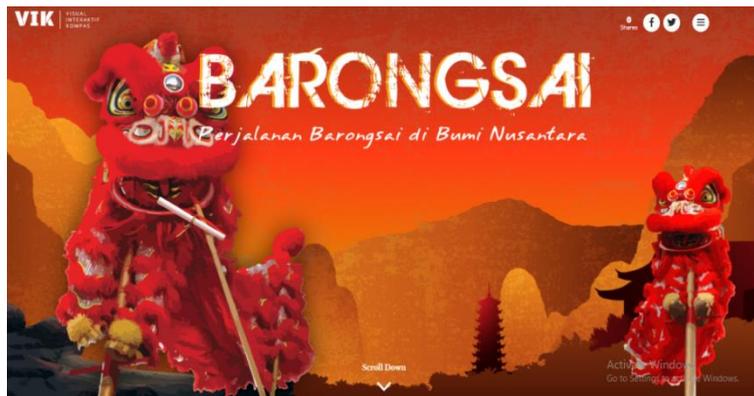
2.1 Tinjauan Karya Sejenis

2.1.1 Sumber 1

Judul : Perjalanan Barongsai di Bumi Nusantara

Oleh : Visual Interaktif Kompas (VIK)

Tahun : 2018



Sumber: *Website vik.kompas.com*

Gambar 2.1 Perjalanan Barongsai di Bumi Nusantara

Dalam karya jurnalistik ini, *kompas* membawakan cerita tentang jatuh bangun seni pertunjukan barongsai di Indonesia. Berbagai unsur-unsur penting dari barongsai dijelaskan dengan menggunakan foto dan ilustrasi sebagai

pembantu seperti yang bisa dilihat dalam website. Topik seni pertunjukan barongsai ini dikaitkan dengan tradisi Cap Go Meh yang memang berhubungan karena seni pertunjukan ini memang digunakan untuk memeriahkan perayaan besar Tiong Hoa. Dalam artikel ini, pengrajin juga dilibatkan dalam wawancara untuk menambah informasi terkait proses pembuatan barongsai.

Dalam karya ini penulis terinspirasi oleh penggunaan gaya ilustrasi 2D serta pemilihan warna cerah. Penulis merasa ilustrasi ini menarik dapat menjadi penyegar mata setelah membaca teks yang banyak. Serta pemilihan foto yang menarik sekaligus membantu penggambaran yang sudah dijelaskan oleh teks yang ada. Peletakan foto sebagai *background* dari teks yang sudah ada juga menarik. Kedua poin ini menjadi akan menjadi referensi dalam pembuatan karya Batik dalam Hidup Manusia.

2.1.2 Sumber 2

Judul : Snow Fall: The Avalanche at Tunnel Creek

Oleh : New York Times

Tahun : 2012



Sumber: *Website nytimes.com*

Gambar 2.2 Snow Fall: The Avalanche at Tunnel Creek

Diangkat dari banyaknya kasus kematian dari longsornya salju saat sedang melakukan olahraga ski. John Branch membuat alur cerita yang menarik sekaligus menegangkan dari pengalaman nyata korban yang berhasil selamat dari longsor ini. Tidak hanya berupa pernyataan dalam teks, artikel ini menyertakan rekaman video dan suara pada korban ataupun petugas yang berkaitan dalam kasus tersebut.

Setelah publikasinya pada tahun 2012, *Snow Fall* dikatakan menjadi awal dari perkembangan bentuk

jurnalistik online. Artikel ini merupakan karya jurnalistik pertama yang menggunakan beragam unsur seperti teks, suara, video, dan ilustrasi didalamnya. *Snow Fall* juga meraih penghargaan *Peabody Award* dan juga *Pulitzer Prize* pada tahun 2013 dalam kategori journalism feature story (Greenfield, 2012).

Penulis sendiri sangat menikmati pengalaman selama membaca artikel ini. Sebagai pembaca, penulis tidak merasakan munculnya rasa jenuh selama membaca artikel ini. Belum lagi dengan gambar ilustrasi dan animasi bergerak, penulis semakin mengerti tentang informasi yang ingin disampaikan oleh artikel ini.

Dalam karya ini penulis mendapat pemahaman lebih tentang multimedia interaktif dan penempatan media lain seperti foto, video, dan animasi. Setiap media yang digunakan memiliki fungsi tersendiri untuk mendukung teks. Selain itu cara penyampaian informasi layaknya bercerita ini akan menjadi referensi penulis dalam membuat artikel untuk karya.

2.1.3 Sumber 3

Judul : The Boat

Oleh : sbs.com.au

Tahun: 2015



Sumber: Website sbs.com.au

Gambar 2.3 The Boat

Dibuat berdasarkan narasi dari penulis buku *The Boat*, Nam Lee menjadi kisah yang terkenal tidak hanya karena ceritanya yang menarik tetapi juga karena penyajian cerita yang tidak biasa bahkan bisa dikatakan sebagai terobosan baru dalam melakukan *storytelling* yang berfokus pada kisah, gambar dan suara. Kisah ini menceritakan pengalaman gadis Vietnam 16 tahun yang

pergi meninggalkan Vietnam setelah kejatuhan Saigon selama perang berlangsung atas perintah orang tuanya. Dalam perjalanannya mereka terjebak dan mencoba bertahan di kapal hingga akhirnya ditolong oleh negara lain.

Karya ini menjadi pembelajaran bagi penulis dikarenakan paduan dari elemen, suara, visual, dan cerita yang harmonis menjadikan audiens-nya mendapat pengalaman baru dalam menikmati cerita beserta dengan ketegangan ataupun kelegaan yang terjadi dalam kisah tersebut. Ilustrasi yang bergerak sesuai dengan kondisi dan alur cerita seperti lukisan di kapal yang bergoyang-goyang sesuai dengan alur ombak juga menjadi hal yang menarik. Hal ini seakan-akan memberikan pengalaman menonton film bagi para audiens-nya.

2.2 Dasar Teori dan Konsep

2.2.1 Komunikasi Massa

Komunikasi memiliki asal dari bahasa latin yakni *comunicatio* yang memiliki makna “sama”. Istilah “sama” yang dimaksud dapat dikatakan sebagai suatu hal yang mampu menyetarakan kesamaan makna (Effendy, 2006, p. 6). Maka

dalam ini dapat kita pahami bahwa komunikasi terjadi antara individu yang saling bertukar makna yang telah disepakati.

Dalam melakukan komunikasi ada banyak ilmuwan yang berusaha untuk mendefinisikan model komunikasi yang sudah berlangsung, salah satunya adalah Harold Laswell. Dijelaskan bahwa komunikasi merupakan jawaban dari 5 pertanyaan yang ada yakni: Siapa? Berkata apa? Melalui saluran apa? Kepada siapa? Dengan efek apa? (Effendy, 2006, p. 10)

Komunikasi massa sendiri memiliki beberapa pengertian yang salah satunya dikemukakan oleh Bittner yaitu *mass communication is message communicated through a mass medium to a large number of people* (Kriyanto, 2006, p. 188). Dari penjelasan tersebut bisa dimengerti bahwa komunikasi massa ini terjadi karena adanya pesan yang disebarkan kepada khalayak luas dengan media massa sebagai penyalurnya. Media massa ini menjadi kunci utama dalam komunikasi massa.

2.2.2 Jurnalisme Digital

Jurnalisme digital bisa disebut juga sebagai jurnalisme online yang merupakan konten editorial yang dapat diakses lewat internet. Tipe jurnalisme ini diharapkan akan memberikan akses secara global bagi pembaca untuk mengakses jurnal yang mereka inginkan serta menjadi wadah bagi jurnalis untuk

mempublikasikan tulisan mereka. Semua ini dapat dilakukan hanya dengan mengklik *mouse* atau dengan menyentuh layar tablet atau *handphone* (Franklin, 2012, p. 1).

Dalam pembuatan jurnalisme digital tidak hanya nilai-nilai dari jurnalisme tradisional yang harus dipertahankan tetapi juga memasukan atribut yang ada dalam komunikasi online untuk membuat, melaporkan, dan menyebar luaskan berita lewat internet. Terdapat 3 pilar untuk menjadikan “berita” sebagai objek yang dikonsumsi secara pasif menjadi aktif. Pilar tersebut berupa (Thornburg, 2011, p. 8):

- a. *Multimedia*: Jurnalis memiliki banyak teknik untuk menyampaikan elemen-elemen cerita hanya dari 1 artikel mereka.
- b. *Interactive*: Sumber, jurnalis, dan audiens dapat turut menjadi bagian dalam pembuatan atau penyampaian cerita.
- c. *On Demand*: Audiens memiliki control penuh untuk mengkonsumsi berita dimanapun, kapanpun, dengan subjek apapun.

2.2.3 Multimedia Interaktif

Dalam membuat karya multimedia interaktif penulis memahami apa yang dimaksud dengan multimedia sendiri.

Multimedia adalah kumpulan dari elemen teks, suara, gambar, video, audio, serta animasi yang tergabung dalam suatu wadah digital lewat komputer (Vaughan, 2004). Salah satu penjelasan tentang multimedia interaktif dapat dipahami sebagai sekumpulan informasi dari berbagai elemen yang sudah dijelaskan dalam definisi multimedia dan kemunculan dari elemen tersebut dapat diatur keberadaannya dalam komputer sesuai dengan keinginan penggunaannya (Binanto, 2010, p. 2).

2.2.4 Jurnalisme Interaktif

Dijelaskan bahwa interaktifitas sebagai arus informasi yang tidak hanya memiliki satu arah melainkan arus itu bisa berbalik. Dalam jurnalisme, jurnalis dapat menyampaikan kisah yang memiliki pengaruh besar bagi audensnya dan para audien dapat turut menanggapi kisah yang mereka baca. Hal ini menjadikan adanya hubungan untuk menyatukan berbagai perpektif hingga didapatkan pandangan yang menyeluruh dari kisah yang ada (Thornburg, 2011, p. 18).

Jurnalisme interaktif menurut Nikki Usher adalah “*A visual presentation, of storytelling through code for multilayered, tactile user control for the purpose of news and information*” (2016, p. 18). Dari penjelasan barusan dapat dipahami bahwa

jurnalisme interaktif merupakan cara menyampaikan informasi secara visual yang dilakukan dengan penggunaan kode dalam komputer. Hal ini digunakan untuk memberikan banyak lapisan dalam konten tersebut yang masing-masing lapisan ini dapat diakses oleh penggunannya.

2.2.5 Web Design

Web yang merupakan singkatan dari *world wide web* merupakan kumpulan dari teks, gambar dan informasi multimedia dalam sebuah format tertentu yang dapat diakses melalui internet (Barfield, 2004, p. xxii). Web menjadi salah satu wadah untuk memuat karya multimedia interaktif yang mudah di akses oleh khalayak.

Dalam pembuatannya ada dua kategori dalam pengembangan atau pembuatan web yakni pengembangan *frontend* dan pengembangan *backend*. Perkembangan *backend* ini terfokus pada data dan aplikasi yang ada dalam server untuk diakses oleh *browser*. *Frontend* merupakan pengembangan dasar yang mengatur aspek desain yang akan muncul atau dijalankan di browser. Pengembangan *frontend* dilakukan menggunakan beberapa teknologi web yakni (Robbins, 2018, pp. 10-12):

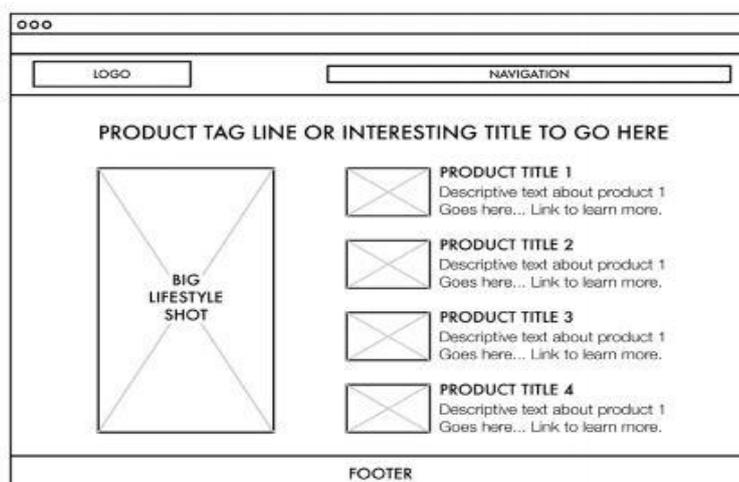
- HTML (*Hyper Text Markup Language*): HTML merupakan bahasa yang digunakan untuk membuat konten dalam sebuah web. Sistem ini digunakan untuk mengidentifikasi dan menjelaskan berbagai komponen dari sebuah dokumen seperti *headings*, *paragraph*, dan *list*.
- CSS (*Cascading Style Sheets*): Disaat HTML menjelaskan tentang isi konten dalam sebuah web, CSS ada untuk mengatur bagaimana konten tersebut akan ditampilkan dalam web. CSS dapat mengatur mulai dari *fonts*, *colors*, *background images*, *line spacing*, *page layout*, *special effect* hingga animasi dasar dalam suatu website.
- Javascript: Dalam tampilan sebuah web yang sudah disusun oleh HTML dan CSS, Javascript dapat digunakan untuk menambahkan interaktivitas dan kebiasaan dalam sebuah web. Contoh dari penggunaan Javascript adalah membuat browser mampu untuk mengingat informasi penggunaannya, mengecek validnya data yang diberikan, hingga mengunduh data-data baru dari server secara otomatis.

Sebagai pencipta konten yang ingin membuat karya multimedia interaktif berbasis web, ada jasa-jasa *website hosting*

yang disediakan untuk mempermudah kita dalam memasukan konten dalam website. Jasa tersebut menyediakan *template*, *graphical user interface*, dan fungsi lainnya yang mempermudah pengguna dalam mendesain web-nya sendiri. Beberapa jasa *website hosting* ini yang cukup dikenal adalah *Wordpress*, *Squarespace*, *Wix*, *SiteBuilder*, dan *Weebly* (Robbins, 2018, p. 4).

2.2.6 Wireframe

Wireframe dapat disebut sebagai cetak biru yang mengilustrasikan bentuk inti serta fungsi dari unsur-unsur ada yang dalam halaman web atau aplikasi. Pada awal pembuatannya, sketsa sederhana dibuat untuk memberikan garis besar terhadap letak elemen navigasi, teks, dan gambar dalam halaman. Setelah kumpulan dari sketsa inilah yang akan menjadi kerangka utama dari hasil akhir yang diinginkan. (Hamm, 2014, p. 15)



Sumber: Buku “*Wireframing Essentials*” halaman 15

Gambar 2.4 Contoh pembuatan *wireframe*

Dalam membuat *wireframe*, tidak semua halaman pada web harus dibuat melainkan hanya halaman-halaman yang memiliki fungsi yang berbeda saja. Hal ini dikarenakan fungsi *wireframe* hanya untuk memberikan gambaran dari bentuk dan cara kerja dari halaman tersebut. Jika ada 10 halaman yang memiliki fungsi sama, maka cukup dibuat satu *wireframe* saja. Di dalamnya biasanya memuat rancangan teknis dan interaksi halaman seperti bentuk menu, penggunaan HTML atau CSS, hingga CSM (*Content Management System*). Namun tidak semua bentuk ini harus dibuat melainkan yang dibutuhkan saja.

2.2.7 Tipografi

Tipografi merupakan ilmu yang berkaitan dengan aksara yang digunakan untuk berkomunikasi dan penyebaran informasi. Pada sebelumnya tipografi hanya dikenal oleh orang-orang yang bekerja dalam percetakan, namun dengan berkembangnya jaman, tipografi juga mencakup tulisan tangan dan lukisan aksara atau kaligrafi. (Kusrianto, 2010, p. 1)

Dengan majunya teknologi yang menyebabkan munculnya dunia digital, tipografi menjadi hal yang lebih populer dan dirasa penting khususnya dalam mendesain sebuah web. Hal ini dikarenakan segala tulisan yang disebar akan diakses oleh berbagai orang dipenjur dunia dengan ukuran layar, resolusi, hingga sistem operasi yang digunakan sehingga pemilihan jenis tulisan harus dipikirkan secara matang agar informasi yang ada dapat sampai dengan baik kepada para pembaca. (Kusrianto, 2010, p. 9)

Dalam pemilihannya jenis huruf ini dapat dibagi menjadi beberapa klasifikasi berupa: (Rustan, 2011, pp. 45-49)

- a. *Blackletter*: Populer pada abad pertengahan, kelompok ini umum digunakan untuk media cetak dengan menggunakan pena berujung lebar. Penggunaan pena tersebut dapat memberikan efek kontras antara tebal dan tipis. Penulisan dengan memberikan jarak minim antar huruf ini mengesankan hasil tulisan yang gelap dan berat yang menjadi asal usul nama kelompok ini.
- b. *Humanis*: Berkebalikan dengan *Blackletter*, Humanis memiliki jarak yang cukup banyak hingga terkesan ringan dan terang. Nama lain

kelompok ini adalah *White Letter* serta jenis tulisan ini memiliki kesan organic seperti ditulis tangan.

- c. *Old style*: Muncul pada abad 15, kelompok ini memiliki ketebalan sedikit lebih besar dibanding dengan Humanis. kelompok ini memiliki kelancipan, presisi, dan kontras yang membuatnya terkesan ringan namun tidak serupa dengan tulisan tangan.
- d. *Transitional*: Menggunakan prinsip matematika dan penghitungan yang ilmiah menjadikan kelompok huruf yang muncul pada abad 17 ini dibuat atas perintah Raja Louis XIV. Kelompok ini memiliki jarak antar huruf yang semakin lebar dan semakin jauh dari tulisan tangan.
- e. *Modern*: Sesuai namanya, kelompok ini muncul pada akhir abad 17 menuju era modern. Memiliki ciri khas yaitu presisinya, membuat kelompok ini terlihat seperti buatan mesin.
- f. *Slab Serif*: Banyak digunakan pada poster iklan, kelompok huruf yang muncul pada abad 19 ini dianggap dapat menarik perhatian pembacanya. Kelompok huruf ini juga dapat disebut *Egyptian*

dikarenakan kesannya yang berat mirip dengan yang digunakan saat mesir kuno.

- g. *Sans Serif*: Muncul pada tahun 1816 dan populer pada awal abad 20, kelompok ini sering digunakan oleh gerakan seni modern sebagai sikap penolakan terhadap nilai lama yang berlaku. Kelompok tulisan ini tidak memiliki banyak goresan penghias yang menjadikannya memiliki kesan simpel.
- h. *Script* dan *Cursive*: Kelompok huruf ini sengaja dibuat menyerupai tulisan tangan yang memadukan penggunaan huruf besar dan kecil dalam 1 kata. *Script* merujuk pada tulisan yang disambung sedangkan *Cursive* tidak.
- i. *Display*: Sering digunakan dalam pembuatan iklan untuk menarik perhatian pembacanya, kelompok ini menggunakan banyak ornamen dan ukuran huruf yang besar untuk memfokuskan pada keindahan.

Untuk memilih jenis huruf yang akan digunakan, ada hal penting yang harus diperhatikan agar jenis huruf yang digunakan akan mudah dibaca oleh pembacanya. Beberapa poin tersebut adalah: (Smashing Media GmbH, 2011, pp. 28-34)

1. **User Friendly Header:** ukuran *header* atau dalam hal ini disebut judul sama pentingnya dengan ukuran dari isi teks. Ukuran yang terlalu besar akan membingungkan pembacanya dan merusak kenyamanan membaca, sedangkan ukuran yang terlalu kecil tidak akan bisa menarik perhatian pembaca. Ukuran judul yang umum digunakan adalah 18-20 dan 24-26. Memberi jarak antara judul dan isi text juga sangat disarankan untuk dilakukan.
2. **Scannable text:** hal yang mempengaruhi kemudahan pembaca untuk melakukan *scanning* terhadap teks yang dibaca adalah ukuran dari judul dan isi teks, warna yang kontras antara tulisan dan *background*, dan jarak antar teks.
3. **White Space:** dalam konten yang isinya hampir penuh dengan tulisan, penggunaan *background* putih dapat membantu mata pembaca mengikuti alur dari bacaan yang ada, hal ini juga dapat membantu pembaca dalam membedakan teks dan grafik yang ada.
4. **Consistency:** Penggunaan jenis, ukuran, hingga warna huruf harus digunakan secara konsisten untuk membiarkan pembaca menjadi familiar dengan bacaan

yang ada, serta membantu pembaca untuk mengorganisir konteks yang ada.

5. ***Density of Text***: Kepadatan huruf ini berhubungan dengan *letter spacing*, *line height*, dan *text size*. Teks yang terlalu padat atau jarang akan membuat teks sulit dibaca.
6. ***Emphasis of Important Element***: Hal ini dilakukan dengan memberi *highlights* pada tautan web, mempertebal teks yang penting, dan menggunakan kutipan. Penggunaan objek lain seperti gambar juga penting agar pembaca tidak bosan dengan teks yang monoton.
7. ***Organization of Information***: Mengatur alur dan melakukan pengelompokan informasi akan mempermudah pembaca untuk membaca dan menerima informasi yang ada.
8. ***Clean Graphical Implementation***: Setiap teks akan memerlukan bantuan visual lain. jarak atau perbatasan antara visual dan teks ini akan membantu mata pembaca untuk melanjutkan bacaan hingga akhir karena diberikan alur khusus.
9. ***Use of Separators***: Pemisahan antar teks salah satunya dapat dilakukan menggunakan tabel atau kotak.

Penggunaan pemisah ini akan bertindak untuk mengorganisir teks dan informasi agar mudah dicerna oleh pembaca.

10. *Good Margins*: Sama seperti *White Space*, pengaturan *margin* akan menarik perhatian pembaca untuk fokus terhadap pesan utama yang ada dalam artikel.

Dalam aplikasinya untuk membuat karya, segala bentuk huruf atau *font* yang digunakan akan menggunakan 10 prinsip diatas sebagai panduan. Hal ini dilakukan mengingat segala informasi akan disampaikan melalui tulisan sehingga pembaca harus dengan mudah membaca segala tulisan yang ada.

2.2.8 Ilustrasi Gambar

Ilustrasi dapat dikatakan sebagai representasi visual dari sebuah naskah yang di dalamnya berisi gagasan ide atau pun naskah tertulis. Pembuatan ilustrasi juga dapat dikatakan sebagai proses kreatif dimana isinya harus memiliki kisah ataupun pesan yang ingin disampaikan pada audiensnya serta penyampaian pesan juga harus dapat mudah diterima oleh audiens. (Maharsi, 2016, pp. 16-19)

Menurut Male (2007), ilustrasi ini memiliki fungsi yang terbagi menjadi 5 yakni:

- *Documentary, Reference, and Instruction:* Ilustrasi dapat digunakan sebagai referensi dari dokumentasi sejarah atau peristiwa yang memiliki bukti tulis yang tidak selalu dapat dipahami dan dibayangkan oleh orang lain; membuat rancangan terhadap sesuatu yang belum ada atau akan dibuat seperti rancangan bangunan hingga alat transportasi baru; hingga menggambarkan sesuatu yang tidak umum seperti organ tubuh manusia hingga virus. Ilustrasi juga dapat digunakan untuk membantu orang dalam melakukan sesuatu sebagai panduan dikarenakan bahasa visual lebih mudah di mengerti. Hal ini menjadikan ilustrasi sebagai unsur penting dalam pembelajaran manusia.
- *Commentary:* Fungsi ini berkaitan erat dengan dunia editorial atau jurnalistik pada bidang apapun mulai dari politik hingga gaya hidup. Sudah lama pihak media menggunakan ilustrasi sebagai salah satu cara menjelaskan situasi, menyampaikan pesan, kritikan, hingga saran terhadap topik yang mereka bawa. Kadang kali tidak semua peristiwa dapat ditangkap oleh foto seperti saat perang. Disinilah ilustrator berperan untuk memberi

gambaran sedetail mungkin kepada audiensnya. Setiap karya ini memiliki konsep dan tujuannya masing-masing dengan atau tanpa tulisan. Dalam pembuatannya, ilustrator harus mempertimbangkan perasaan yang akan digambarkan dan reaksi orang lain sambil menjaga nilai estetik.

- *Storytelling*: Ilustrasi dapat mengisahkan sebuah narasi fiksi agar pembaca dapat mendapatkan gambaran dari penjelasan tertulis yang sederhana hingga rumit. Tergantung media yang digunakan, porsi dari ilustrasi ini selalu berubah-ubah mengikuti kebutuhan karya agar tercipta karya dengan paduan gambar dan tulisan yang pas. Terkadang dibutuhkan porsi gambar yang lebih banyak dari pada tulisan seperti komik, kadang gambar hanya digunakan secukupnya untuk memberi gambaran secara garis besar. Dalam pembuatannya, semua gambar yang dibuat harus memperhatikan bahasa tubuh, ekspresi, gerakan, dan yang lainnya. Kreativitas tentu sangat dibutuhkan mengingat tidak semua yang dibuat

menjadi ilustrasi merupakan objek yang ada pada dunia nyata.

- *Persuasion*: Fungsi ini sangat sering digunakan untuk kampanye mulai dari iklan perdagangan hingga propaganda politik. Dalam periklanan, ilustrasi tidak dapat dibilang bagus ataupun jelek, namun dilihat dari efektivitasnya menjangkau dan mempengaruhi audiens. Pemahaman mendalam terkait dengan audiens harus dimiliki oleh ilustrator agar karya yang dihasilkan dapat tepat sasaran. Dalam publikasinya, tidak seperti fungsi lain yang memiliki keterbatasan media, ilustrasi yang memiliki fungsi ini dapat dengan mudah kita temukan di pinggir jalan, halte bus, majalah, hingga televisi.
- *Identity*: Sesuai dengan namanya, fungsi ini berfokus pada ciri khas dari suatu objek. Bidang-bidang yang memerlukan ciri khas yang kuat ini biasanya adalah buku, musik, serta merek perusahaan. Dengan adanya ciri khas yang kuat maka objek akan lebih mudah dikenali bahkan diminati oleh masyarakat. Karakteristik yang telah menjadi identitas pada merek khususnya

perusahaan akan menentukan produk-produk yang akan dibuat dan dijual kepada masyarakat. Tentu produk yang akan dihasilkan harus sesuai dengan identitas dari merek yang sudah ada.

2.2.9 Fotografi

Fotografi dapat dikatakan sebagai media komunikasi antara fotografer dengan orang yang melihat foto tersebut. (Tjin, 2012, p. 43). Dalam menyampaikan pesan visual, ada pendekatan fotografi yang disebut dengan EDFAT yang merupakan singkatan dari *Entire, Detail, Frame, Angle, dan Time*. Pendekatan dapat digunakan untuk mendokumentasi cerita secara lengkap. Pengertian dari EDFAT sendiri berupa (Supriyanto, 2018):

- a. *Entire*: Pengambilan gambar ini dapat digunakan untuk memberikan audiens gambaran menyeluruh tentang cerita atau pesan yang ingin disampaikan oleh fotografer. Biasanya foto ini diambil dengan tembakan lebar yang mencakup seluruh kegiatan atau tokoh yang ada dalam cerita tersebut.
- b. *Detail*: Pengambilan gambar secara dekat dan fokus kepada subjek tertentu untuk memberi gambaran yang lebih spesifik serta pemahaman terhadap cerita yang lebih baik.

- c. *Frame*: Memberikan bingkai pada subjek foto akan membuat isi dan korelasi antara momen dan subjek. Pembuatan bingkai ini dapat dilakukan dengan objek-objek yang ada disekitar dan menggunakannya untuk mengarahkan titik fokus pada subjek.
- d. *Angle*: Pengambilan foto dengan berbagai sudut pandang akan meentukan pesan seperti apa yang akan sampai pada audiensnya. Pengambilan gambar dengan sudut pandang yang tinggi akan memberikan kesan area yang lebih lebar, sudut level mata akan memberikan kesan akrab pada subjek foto, dan sudut pandang rendah akan memberikan kesan mewah pada subjek foto.
- e. *Time*: Sebagai fotografer harus peka dengan apa yang terjadi disekitarnya dikarenakan dalam foto, momen menjadi hal yang harus diperhatikan untuk menghasilkan foto yang sesuai dengan alur cerita atau keinginan fotografer. Terkadang ada momen yang berlalu begitu cepat namun ada juga yang membutuhkan kesabaran untuk menunggu munculnya momen ini.

2.2.10 Videografi

Video merupakan perpaduan antara grafis dan audio yang dinilai dapat menyampaikan pesan lebih efektif dalam karya multimedia (Bhatnagar, Mehta, & Mitra, 2002, p. 5). Dalam pembuatan video untuk karya multimedia, ada beberapa jenis video yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan yang berbeda-beda yakni (Tu, 2015, pp. 17-19):

- a. *Traditional, broadcast-style videos*: Jenis ini meniru format reportase berita yang selama ini dilakukan di tv.
- b. *Raw Video*: Jenis video ini dipublikasikan tanpa melalui proses penyuntingan. Biasanya video ini direkam dengan alat seadanya saat peristiwa terjadi. Dengan pengambilan gambar yang seperti ini, penontonnya bisa mendapat sudut pandang dari saksi mata untuk meperkuat informasi.
- c. *Explainer Video*: Biasanya video ini berisikan media grafis atau pembawa acara yang menjelaskan suatu isu yang kompleks di depan kamera. Jenis video ini tidak menggunakan bentuk berita tradisional ataupun narasa namun selalu menyajikan informasi yang memiliki nilai tinggi.

- d. *Interactive Media*: Video dapat digunakan bersamaan dengan komponen multimedia yang lainnya. Dalam karya multimedia, video maupun komponen lain tidak dapat berdiri sendiri melainkan saling mendukung untuk menyampaikan suatu informasi,
- e. *Shot Feature Video*: Jenis video ini membahas topik yang lebih ringan dibandingkan dengan *hardnews*. Jenis video ini memiliki umur lebih panjang dibandingkan berita yang bersifat *breaking news*.
- f. *Documentary and Long-Form Narratives*: Jenis video ini membutuhkan proses yang lama, budget besar, dan memiliki tingkat kompleksitas yang tinggi. Jenis video ini memiliki umur yang sangat panjang asalkan mendapat platform yang sesuai.

2.2.11 Format Bercerita

Dalam bercerita menggunakan platform digital ada beberapa cara atau format yang dapat kita gunakan untuk mengisahkan berbagai cerita dari berbagai *genre*. Format ini dinilai lebih cocok dengan teknologi, konteks, dan kebiasaan orang atau disebut kebutuhan pengguna. Terbagi dalam 12 kategori, berikut ini penjelasannya (Ferne, 2017):

- a. *Short and Vertical Videos*: Pembuatan video seperti ini tidak membutuhkan durasi yang lama dan paling efektif untuk menyampaikan rekaman video di lapangan yang mengisahkan kejadian yang sedang terjadi. Bentuk akhir video kebanyakan menggunakan format portrait untuk menyesuaikan dengan format platform sosial.
- b. *Video with Captions*: Penyajian cerita melalui format ini mengandalkan kombinasi dari gambar atau teks atau video yang memenuhi halaman. Penggunaannya cukup melakukan *swipe* pada layar atau menekan tombol tertentu untuk melanjutkan membaca.
- c. *Longform Storytelling*: Format bercerita ini menggunakan kualitas elemen visual yang tinggi serta artikel panjang yang mendalam. Penggunaannya harus melakukan *scroll* pada halaman untuk membaca artikel secara lengkap.
- d. *Structured News*: Struktur yang digunakan dalam format ini memberikan kesan rapi namun tetap fleksibel. Cara bercerita ini mengandalkan bentuk blok yang menyampaikan informasi secara singkat yang dapat berisikan fakta atau kutipan. Jika ada

fakta atau kasus baru dalam tema cerita, maka blok dapat langsung diperbaharui.

- e. *Live Blog*: Format ini menggunakan *reverse chronological pages* dimana fakta yang disampaikan merupakan fakta paling baru lalu disusul dengan fakta terkait yang sudah terjadi sebelumnya. Dengan menggunakan format ini, maka pembuatnya harus memantau perkembangan dan melaporkannya secara teratur.
- f. *Listicles*: Format ini digunakan untuk cerita yang pendek, menarik, jelas, dan mudah dibagikan pada orang lain. Konten dibuat singkat dengan membuat *list* dari beberapa poin dalam satu halaman.
- g. *Newsletters and Briefings*: Biasanya dikirimkan lewat e-mail, format ini merangkum berita-berita yang terjadi pada hari itu. Format ini digunakan untuk membantu pembacanya memahami seluruh berita yang terjadi pada hari itu dengan mudah.
- h. *Timelines*: Format ini menyajikan cerita atau berita sesuai dengan urutan waktu kejadian. Tampilan yang digunakan harus menarik secara visual.
- i. *Bots and Chat*: Penyampaian cerita atau berita dilakukan dengan mode *chat* dimana pembaca

dapat memilih topik yang mereka inginkan dan dibalas menggunakan dialog yang sudah disiapkan sebelumnya berisikan cerita atau berita.

- j. *Personalized*: Bertujuan membangun hubungan yang lebih dekat dengan audiens, format ini menganalisis kebiasaan pembacanya dan memberikan informasi yang sesuai dengan keinginan pembacanya.
- k. *Data Visualization*: Format ini mengutamakan visual berupa grafis interaktif untuk menjelaskan informasi yang rumit.
- l. *Virtual and Augmented Reality*: Format ini digunakan untuk membawa pembaca seakan berada langsung pada lokasi atau situasi cerita. Bentuk yang digunakan berupa video 360 dan *virtual reality*.

2.2.12 Metodologi Pengembangan Multimedia

Dalam pembuatan karya multimedia interaktif ini ada terdapat tahapan yang dilakukan mulai dari awal pengerjaan hingga hasil akhir dari karya. Tahapan ini disebut dengan metodologi pengembangan multimedia yang dikategorikan

sebagai 6 tahap. Tahapan tersebut berupa (Binanto, 2010, pp. 259-263):

1. *Concept*: Tahapan ini merupakan tahapan yang pertama dan terutama dalam membuat dan mengembangkan karya. Dalam tahapan ini, tujuan dan pengguna akhir ditentukan untuk menentukan nuansa dan garis besar dari karya yang dihasilkan.
2. *Design*: Dalam tahapan ini, spesifikasi dari gaya, tampilan, hingga kebutuhan bahan untuk sebuah program ditentukan. Dalam tahapan ini perubahan akan sangat sering terjadi untuk mendapat rancangan yang pas tergantung dari data yang terkumpul dari hasil riset. Seluruh spesifikasi data ini dibuat dengan terperinci untuk memudahkan berjalannya tahapan selanjutnya. Pembuatan rincian ini dapat dibuat dalam bentuk *storyboard* ataupun dengan teks.
3. *Material Collecting*: Seluruh pengumpulan bahan baku untuk karya yang akan dibuat dilakukan pada tahap ini. Foto, video, rekaman suara, animasi, dan lain-lain dikumpulkan sesuai dengan yang sudah tertera pada *storyboard* atau teks yang dibuat pada tahapan sebelumnya. Tahapan *material collecting* ini

juga bisa dilakukan bersamaan dengan tahapan selanjutnya yakni *assembly*.

4. *Assembly*: Dalam tahap ini, seluruh data yang sudah dikumpulkan akan dibentuk dan dimasukkan kedalam website sesuai dengan panduan dari *storyboard* atau teks yang sudah dibuat. Dalam tahapan ini, perangkat lunak digunakan seperti *Macromedia Director*, *Macromedia Flash*, atau produk *open source* gratis yang dapat digunakan untuk memudahkan pembuatan karya.
5. *Testing*: tahapan pengujian ini dilakukan dalam 2 tahap yakni pengujian alpha dan beta. Pengujian alpha dilakukan oleh pembuat dan lingkungan sekitar pembuat, dan pengujian beta dilakukan dengan melibatkan segelintir dari pengguna akhir atau calon audiens. Tahapan ini dilakukan untuk mengetes berjalannya aplikasi atau web yang dibuat. Pada pengujian beta, untuk produk yang tidak terlalu kompleks dapat mengumpulkan responden sekitar 50 orang.
6. *Distribution*: Dalam tahapan ini aplikasi sudah lulus tahapan pengujian akan dikirimkan atau disebar luaskan kepada klien atau pengguna terakhir. Dalam

tahap ini dapat dilakukan evaluasi yang nantinya akan mempengaruhi tahap *concept* untuk pembuatan karya lain.

2.2.13 Teori Warna

Warna tentu memiliki peranan penting dalam mendesain sebuah website. Warna sendiri memiliki makna yang dapat menjadikan dirinya sebagai simbol untuk penyampaian makna tertentu. Berikut ini adalah penjelasan mengenai karakter dan simbolisasi warna (Nugroho, 2015, pp. 59-65):

1. Kuning: warna ini merupakan warna emosional yang melambangkan tentang energi, keceriaan, kejayaan, dan keindahan. Selain itu, kuning juga melambangkan, keagungan, kemewahan, kemegahan, kemuliaan, dan kekuatan.
2. Jingga: Terkait dengan warna awan menjelang terbit matahari, jingga memiliki makna merdeka, anugerah, kehangatan, serta bahaya.
3. Merah: Warna ini memiliki asosiasi dengan api yang melambangkan keberanian, kuat, energi, agresif, dan amarah; darah yang melambangkan kebengisan, bahaya, dan perang.

4. Ungu: Merupakan perlambangan dari kebesaran, kejayaan, keningratan, dan bangsawan. Warna ungu sering kali disamakan dengan violet meskipun kenyataannya berbeda. Ungu memiliki warna dominan merah sedangkan violet memiliki dominan warna biru.
5. Violet: Warna ini merupakan warna yang dingin hingga terkesan lebih negatif. Watak dari warna ini adalah melankoli, kesusahan, kesedihan, dan bencana.
6. Biru: Terasosiasi dengan air, laut, langit, dan es. Warna ini memiliki watak sebagai warna yang tenang, melankoli, dan pasif. Tetapi warna ini juga dapat menjadi simbol untuk perdamaian, keagungan, kesetiaan, kebenaran, dan kecerdasan.
7. Hijau: warna ini diasosiasikan dengan alam dan tumbuh-tumbuhan yang selalu hidup dan berkembang. warna ini melambangkan kesuburan, kesetiaan, keabadian, kesegaran, kepercayaan, pengharapan, serta tidak berpengalaman. Warna ini adalah warna yang sering dipakai oleh keraton.
8. Putih: Warna ini memiliki watak positif, tegas, kesucian, dan mengalah. Warna ini

melambangkan kejujuran, ketulusan, kedamaian, kesopanan, serta kepolosan.

9. Hitam: warna ini menjadi lambang untuk kesedihan, malapetaka, kemurungan, ketegasan, keburukan, misterius, formal, dan bijaksana.

10. Abu-abu: Warna ini memiliki makna yang mirip seperti warna hitam tetapi tidak intens. Warna ini juga dapat dimengerti sebagai warna berkabung, ketenangan, kebijaksanaan, mengalah, dan ragu-ragu.

11. Coklat: Diasosiasikan dengan warna tanah atau warna natural. Warna ini menjadi perlambangan untung, kesopanan, sopan, arif, bijaksana, dan hormat.

2.2.14 Kecepatan Efektif Membaca (KEM)

Kecepatan efektif membaca merupakan cara untuk mengetahui durasi yang dibutuhkan seseorang untuk memahami isi bacaan. Menurut Hamijaya (2008, p. 119) ada ukuran standar dari kecepatan efektif membaca yang berupa:

Tabel 2.1 Kecepatan Efektif Membaca

Tingkat	Kata/Menit
Rendah	150-250 kata/menit
Sedang	250-400 kata/menit
Standar	400-450 kata/menit
Tinggi	450-600 kata/menit

Dalam pembuatan karya tugas akhir ini, penulis diberi ketentuan untuk membuat karya yang dapat dinikmati selama 10-15 menit. Dalam hal ini penulis akan menjadikan tingkatan “standar” yakni 400-450 kata/menit untuk acuan dalam penghitungan durasi dari tulisan yang penulis masukan ke dalam karya. Dengan adanya acuan penghitungan ini maka untuk memenuhi standar minimal, akan ada sekitar 4000-4500 kata dalam karya yang dihasilkan.