



### **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 yang menjadi acuan penulis dalam pembuatan karya ini.

##### 2.1.1 Stop The Madness, Highline



Sumber: [highline.huffingtonpost.com](http://highline.huffingtonpost.com)

Gambar 2.1 Contoh Salah Satu Tatap Muka dari Website Highline

Highline merupakan salah satu *website* interaktif dari media Huffpost. Dalam contoh karya ini yang berjudul “Stop The Madness” (Cohn, n.d., para. 2), bercerita tentang seseorang bernama Glenn yang berusia 15 tahun, dirinya membuat robot untuk mengikuti pameran sains sekolah menengah di Boca Raton, Florida. Robot tersebut memenangkan beberapa hadiah, dan tahun berikutnya, Glenn memperbarui proyek tersebut dan memenangkan lebih banyak penghargaan lagi di Colorado.

Kemudian, ketika dia berusia sekitar 17 tahun, Glenn tiba-tiba mulai menghabiskan waktu berjam-jam di kamarnya dan dirinya berhenti banyak bicara, bahkan dengan keluarganya. Di suatu malam, Barbara ibu dari Glenn pulang dan menemukan Glenn duduk di lantai ruang makan sambil mengukir salib di dinding dengan pisau, dan tidak menghiraukan saat ibunya berbicara dengannya. Orang tua Glenn mencari bantuan dari dokter keluarga mereka dan beberapa psikiater dan pekerja sosial. Awalnya, dokter mengira dia menderita gangguan bipolar dan depresi, tetapi setelah beberapa bulan, seorang psikiater menemukan diagnosis yang benar bahwa Glenn menderita skizofrenia.

Dalam karya ini juga menceritakan beberapa kisah dari seorang penyintas skizofrenia. Menceritakan bagaimana awal seseorang itu merasakan halusinasi, mendengar suara, mulai merasa terkucilkan, dan lainnya. Selain penyintas, karya ini juga terdapat cerita seorang psikiater yang berhasil menemukan cara yang lebih efektif dalam mengobati seseorang penderita skizofrenia.

Kelebihan dari karya ini adalah merupakan *website* interaktif *storytelling* yang dikemas secara menarik. Dalam contoh karya ini Highline memberikan informasi dengan tampilan yang menarik seperti gambar yang dapat bergerak, foto dari narasumber, tulisan yang dapat dimunculkan saat digerakkan, dan audio. Tetapi sayangnya tulisan atau teks yang panjang pada website ini membuat pembaca sedikit bosan. Maka dari itu, karya ini

menjadi pedoman bagi penulis untuk membuat karya yang lebih baik lagi dan tidak terlalu banyak tulisan tetapi lebih banyak gambar ataupun ilustrasi yang menarik.

### 2.1.2 Kamu Juga Manusia, Menjadi Manusia



Sumber: Youtube Menjadi Manusia, 2019

Gambar 2.2 Dokumenter Mengenai Kesehatan Mental di Indonesia

Menjadi manusia adalah *channel* Youtube yang memberikan berbagai macam informasi atau cerita-cerita tentang kehidupan dari berbagai sudut pandang. Kanal Youtube Menjadi Manusia sudah ada sejak tahun 2018 dan sampai tulisan ini dibuat sudah 27.823.362 kali ditonton.

Salah satu video yang penulis ambil berjudul “Kamu Juga Manusia, Sebuah Dokumenter Tentang Kesehatan Mental” dalam video dokumenter ini diceritakan bagaimana orang-orang yang menderita gangguan mental menjalani hidupnya dari pertama kali mereka merasakan munculnya

gangguan mental tersebut. Tidak hanya penyintas, tetapi terdapat juga psikiater dan juga psikolog dalam dokumenter tersebut.

Karya ini memberikan informasi yang detail dan menarik karena terdapat cerita dari berbagai sudut pandang, dari ahli dan penyintas. Terdapat juga teks yang bisa membantu orang lebih mengerti apa yang sedang dibicarakan. Namun, karena tidak hanya satu kesehatan mental yang dibahas, membuat karya ini tidak terlalu mendalam atau tidak terlalu fokus dalam pembahasannya. Sehingga karya ini menjadi salah satu contoh bagi penulis untuk lebih mengembangkan karya penulis dan memperdalam lagi topik yang akan diangkat penulis.

### 2.1.3 Merajut Harapan Pesut Mahakam, VIK



Sumber: [vik.kompas.com](http://vik.kompas.com), 2020

Gambar 2.3 Contoh Website Interaktif VIK

Karya ini merupakan *website* interaktif dari *Kompas.com* yang berjudul “Merajut Harapan Pesut Mahakam” yang bercerita mengenai pesut yang mulai punah di perairan Indonesia. Di Sungai Mahakam, diperkirakan

ada sekitar 80 ekor pesut. Namun sayangnya, sejak 1995 hingga Juni 2019, sudah ada 103 ekor pesut yang mati, dengan rata-rata kematian 4 ekor setiap tahunnya. Salah satu ancaman bagi pesut yang semakin punah adalah pencemaran logam berat dan lalu lalangnya kapan ponton di sungai (Demon & Syaifudin, 2020, para. 28).

Kelebihan dari karya ini adalah tampilan yang menarik, interaktif, dan memiliki informasi yang cukup detail. Visual Interaktif Kompas (VIK) juga memberikan gambar, peta, dan grafik sehingga data yang diberikan juga lebih jelas. Tetapi karya ini juga memiliki kekurangan yaitu tidak adanya video atau audio pendukung agar lebih menarik dan informatif. Karya ini menjadi salah contoh bagi penulis untuk mengembangkan cerita interaktif yang lebih menarik.

## **2.2. Teori atau Konsep–Konsep yang Digunakan**

### **2.2.1 Anxiety Disorder adalah jenis dari Gangguan Mental**

#### **2.2.1.1 Gangguan Mental**

Pemahaman mengenai mental yang sehat tidak lepas dari pemahaman mengenai sehat dan sakit secara fisik. Menurut Kartika Sari Dewi (2012, p. 9) dalam bukunya yang berjudul Kesehatan Mental, terdapat hubungan antara kesehatan fisik dan mental individu. Pada individu yang memiliki gangguan mental memperlihatkan bahwa dirinya juga terdapat gangguan fungsi fisiknya.

Jika kesehatan mental terganggu maka akan timbul gangguan mental yang dapat mengakibatkan seseorang mengalami stres, mengubah seseorang dalam berhubungan dengan orang lain, memicu rasa untuk menyakiti diri sendiri, dan lainnya. Menurut *American Psychiatric Association* (2000) dalam Videbeck (2008), gangguan jiwa merupakan hal alamiah dari diri manusia yang bisa digambarkan dengan rusaknya bentuk psikologis dan perilaku pada seseorang yang menimbulkan efek seperti stres, disabilitas, dan bahkan hal tersebut dapat meningkatkan risiko kematian. Sehingga bisa disimplifikasi dengan gangguan mental yang terjadi secara klinis.

Dan pada data Riskesdas 2018, prevalensi gangguan mental emosional yang ditunjukkan dengan gejala-gejala depresi dan kecemasan untuk usia 15-24 tahun mencapai sekitar 10% dari jumlah penduduk Indonesia (Riskesdas, 2018, p. 228). Dan dikutip dari Kompas.com, gangguan mental tertinggi yakni gangguan kecemasan (*anxiety disorder*) dan jumlah pengidap gangguan ini di Indonesia lebih dari 8,4 juta jiwa (Nafilufar, 2019, para. 10). Menurut Badan Pengembangan dan Pemberdayaan Sumber Daya Manusia Kesehatan Republik Indonesia (2018, p. 4), beberapa jenis gangguan jiwa yang umum terjadi antara lain depresi, kecemasan, Skizofrenia, Bipolar, dan gangguan psikosis akut.

### **2.2.1.2 Gangguan Kecemasan/ Anxiety Disorder**

Antony & Swinson (2008, p. 6), menjelaskan bahwa kecemasan adalah perasaan takut atau ketakutan yang berorientasi pada masa depan yang terkait dengan perasaan bahwa kejadian atau peristiwa negatif mungkin terjadi dan tidak ada yang bisa dilakukan untuk mencegahnya. Dari buku yang sama, menurut Antony & Swinson orang yang merasa cemas cenderung memikirkan kemungkinan adanya bahaya yang akan dirinya hadapi masa mendatang (2008, p. 19).

Menurut Sadock, Sadock, & Ruiz (2015, p. 387), kecemasan paling sering ditandai dengan rasa khawatir yang tidak menyenangkan dan samar-samar, sering disertai dengan gejala otonom seperti sakit kepala, berkeringat, jantung berdebar, sesak di dada, rasa sakit pada perut, dan kegelisahan. Keadaan seperti gejala tertentu yang muncul selama kecemasan cenderung berbeda pada setiap orang.

Kartono (1989, p. 120) menjelaskan juga bahwa kecemasan adalah bentuk rasa takut ditambah dengan kegelisahan terhadap hal yang tidak jelas. Kecemasan juga bisa diartikan sebagai suatu keadaan emosional seseorang yang mempunyai ciri ketegangan yang tidak menyenangkan dan perasaan gelisah bahwa sesuatu yang buruk akan terjadi (Nevid, Rathus, & Greene, 2005, p. 163).

Kecemasan yang berlebihan dapat mengganggu kinerja, namun kecemasan tidak selalu berdampak merugikan. Pada dasarnya perasaan cemas yang tidak berlebihan dapat membantu diri untuk selalu bersiap menghadapi tantangan dan melindungi diri dari kemungkinan adanya ancaman (Antony & Swinson, 2008, p. 7). Tetapi, apabila kecemasan yang dirasakan muncul secara berlebihan, akan menjadi sebuah gangguan dan hal itu dapat berdampak merugikan.

Gangguan kecemasan di Indonesia meningkat karena disebabkan oleh pandemi Covid-19 yang melanda dunia. Keterbatasan pergerakan masyarakat selama pandemi berpotensi memicu kecemasan di masyarakat (Megatsari, et al., 2020, p. 1). Diketahui dari penelitian yang dilakukan oleh Megatsari dan kawan-kawannya (2020, p. 3), terdapat kelompok usia 20-29 tahun yang mengalami gangguan kecemasan dengan level yang lebih tinggi dari kelompok usia di atas 40 tahun. Dikatakan juga dalam penelitian tersebut bahwa orang dengan usia lebih tua mengalami banyak peristiwa dalam hidup mereka sehingga dapat belajar dari pengalaman masa lalu dan dapat menyesuaikan diri dengan situasi baru.

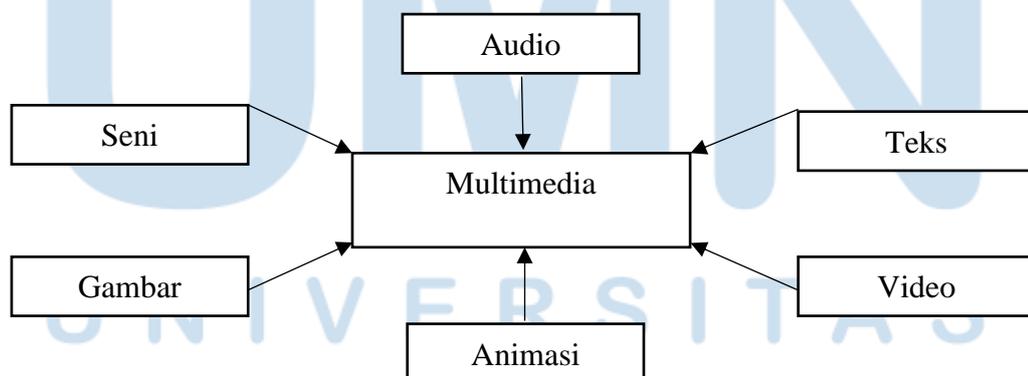
Pada penelitian tersebut juga dikatakan bahwa perempuan memiliki kemungkinan lebih tinggi untuk mengalami tingkat kecemasan sedang hingga tinggi dibandingkan dengan pria

(Megatsari, et al., 2020, p. 4). Sehingga dapat dikatakan juga bahwa pria lebih dapat mengatasi situasi stres dengan lebih baik selama pandemi Covid-19 ini daripada perempuan. Menurut Shear, Cloitre, Pine, dan Ross (2014, p. 4) gangguan stres pasca trauma (PTSD) adalah gangguan yang sangat terlihat untuk dipertimbangkan dalam konteks perbedaan jenis kelamin. Menurut Breslau (dalam Shear, Cloitre, Pine, & Ross, 2014, p. 4) tingkat PTSD lebih tinggi pada wanita (20,4%) dibandingkan pada pria (8,2%), dan sifat peristiwa traumatis mungkin berperan dalam peningkatan risiko PTSD di antara Wanita.

### 2.2.2 Multimedia

Multimedia adalah kombinasi antara teks, video, animasi, gambar, seni, dan audio yang dikirimkan melalui komputer atau alat elektronik atau digital lainnya (Vaughan, 2011, p. 1).

Tabel 2.1 Gambaran Definisi Multimedia



Menurut Vaughan (2011, p. 1) multimedia memiliki beberapa elemen yaitu sebagai berikut.

#### A. Teks

Teks adalah salah satu elemen yang paling efektif dalam menjelaskan dan menyampaikan informasi. Dalam menulis, banyak kata yang mungkin terselubung dalam banyak arti, maka dari itu harus sangat teliti, akurat, dan juga berhati-hati dalam pemilihan kata yang dipilih (Vaughan, 2011, p. 20). Dalam penulisan teks juga harus diperhatikan jenis huruf, ukuran, dan warna tulisan. Menurut Vaughan (2011, p. 25) jenis huruf begitu banyak tetapi Serif dan sans serif adalah cara paling sederhana untuk mengkategorikan jenis huruf, jenisnya memiliki serif atau tidak (sans adalah bahasa Prancis untuk "tanpa").



UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Sumber: Kompasiana.com, 2019

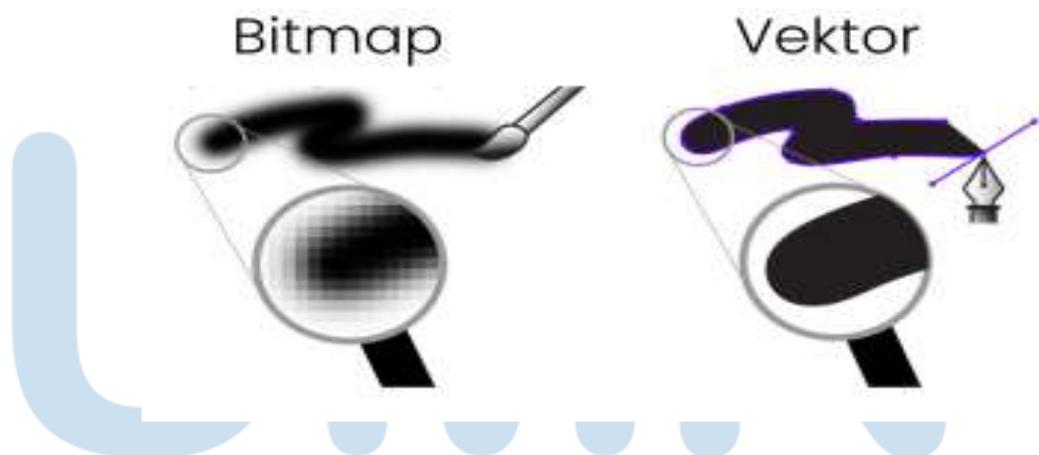
Gambar 2.4 Contoh Sans Serif dan Serif

Memilih beberapa *font* tulisan memang sedikit sulit, maka dari itu Vaughan (2011, p. 27) membagikan beberapa cara untuk memilih *font* tulisan yang dapat membantu:

- a. Jika ingin menulis dengan tipe kecil, gunakan *font* yang paling dapat terbaca. Jangan menggunakan *font* dekoratif yang tidak bisa terbaca karena akan sia-sia.
- b. Gunakan sedikit mungkin jenis huruf yang berbeda dalam halaman yang sama. Gunakan variasi lebar dan ukuran *font* atau dapat memakai *italic* dan *bold*.
- c. Berikan perbedaan ukuran jenis huruf sesuai dengan pentingnya pesan yang akan disampaikan.
- d. Gunakan warna yang berbeda pada tulisan atau warna latar yang berbeda untuk memberikan efek menonjol atau lebih terbaca pada teks.
- e. Pilihlah jenis huruf yang tepat untuk menyampaikan pesan dan periksalah kembali pilihan tersebut. Cobalah untuk menanyakan pendapat seseorang tentang pilihan itu.
- f. Gunakan warna yang sama untuk tautan di seluruh situs.
- g. Gunakan *bold* atau sesuatu yang menonjol untuk ide atau konsep, tetapi jangan membuat teks terlihat seperti tautan atau tombol yang dapat ditekan.
- h. Gunakan frasa yang bermakna untuk *link* dan *item menu*.

## B. Gambar

Gambar juga merupakan komponen penting dalam menyampaikan informasi karena dengan gambar informasi yang disampaikan akan lebih menarik. Dengan gambar juga, seseorang dapat menyampaikan apa yang tidak dapat disampaikan dengan kata-kata. Gambar diam yang dihasilkan komputer terbagi menjadi dua, yaitu *Bitmaps* dan *Vector-drawn*. *Bitmap* digunakan untuk gambar yang realistis dan juga digunakan pada gambar yang lebih kompleks yang membutuhkan detail halus. *Vector-drawn* digunakan untuk kotak, garis, lingkaran, dan bentuk grafik lainnya yang dapat dinyatakan secara matematis dalam sudut, koordinat, dan jarak. Tampilan kedua jenis gambar bergantung pada resolusi tampilan dan kapasitas *hardware* dan *monitor* komputer (Vaughan, 2011, p. 70).



Sumber: *Bhintara.com*, 2015

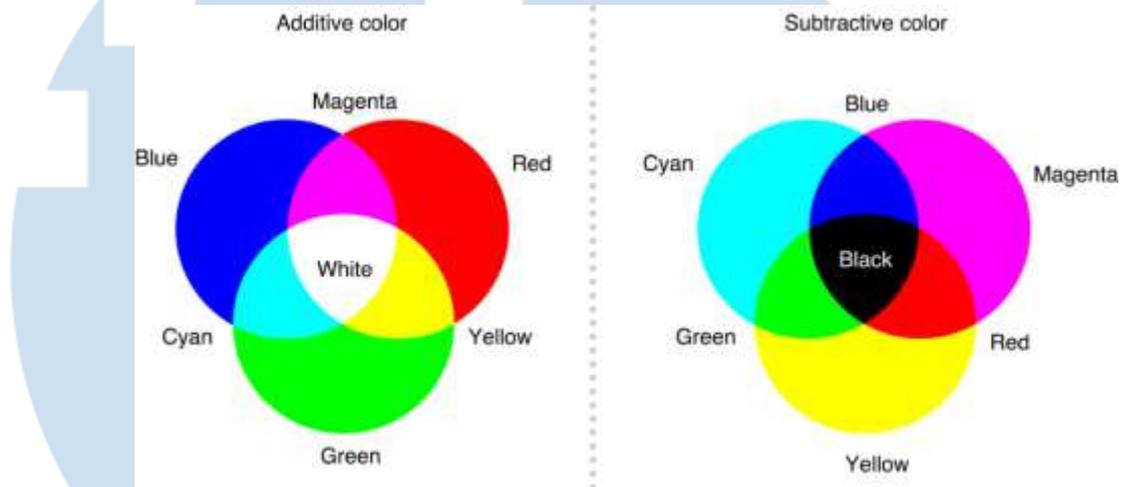
Gambar 2.5 Contoh Perbedaan *Bitmap* dan *Vektor*

Menurut Vaughan (2011, p. 88) warna juga termasuk komponen penting dalam multimedia. Warna adalah frekuensi gelombang

cahaya yang dilihat oleh mata manusia. Respon seseorang terhadap warna dipersulit oleh budaya dan pengalaman yang menyebabkan frekuensi warna membawa arti yang menyenangkan, tidak menyenangkan, menenangkan, menyedihkan, dan banyak arti khusus lainnya. Contohnya seperti warna merah pada budaya Barat dapat diartikan sebagai kemarahan atau bahaya, tetapi dalam budaya Timur, merah merupakan warna kebahagiaan. Warna seperti hijau, biru, kuning, oranye, ungu, merah muda, coklat, hitam, abu-abu, dan putih merupakan warna yang paling umum digunakan dalam Bahasa dan budaya (Vaughan, 2011, p. 90).

Menurut Vaughan (2011, p. 91) walaupun mata memandang warna berdasarkan merah, hijau, dan biru kenyataannya terdapat dua metode dasar pembuatan warna yaitu aditif dan subtraktif. Dalam metode warna aditif (*additive color*), warna dibuat dengan menggabungkan sumber cahaya berwarna dalam tiga warna utama yaitu merah (*red*), hijau (*green*), dan biru (*blue*) atau yang biasa disebut dengan RGB dan digunakan untuk *Cathode Ray Tube* (CRT), *Liquid Crystal* (LCD), dan layar plasma. Sementara itu, metode warna subtraktif (*subtractive color*) memiliki warna primer yaitu *cyan*, *magenta*, dan kuning (*yellow*) dan juga hitam (*black*) atau disebut juga dengan CMYK. Warna tersebut dibuat dengan menggabungkan media berwarna seperti cat atau tinta yang

mengurangi beberapa bagian spektrum warna cahaya dan memantulkan kembali bagian lainnya ke mata.



Sumber: Developer.apple.com, 2005

Gambar 2.6 Contoh Warna Aditif (RGB) dan Warna Subtraktif (CMYK)

### C. Audio

Audio menjadi elemen multimedia paling terasa pada panca indra manusia karena suara dapat memberikan kesenangan seperti mendengarkan alunan lagu atau music dan dapat mengubah perasaan seseorang atau suasana hati seseorang dengan suara. Menurut Vaughan (2011, p. 100) suara dihasilkan ketika sesuatu bergetar di udara dan menciptakan gelombang tekanan setelah itu gelombang ini menyebar dan mencapai pada telinga. Tingkat tekanan suara (kenyaringan atau *volume*) diukur dalam desibel (dB).

Terdapat dua aspek penting dalam menyimpan file audio digital yaitu (Vaughan, 2011, p. 108):

- a. Menyeimbangkan kebutuhan kualitas suara dengan ukuran file. Jika kualitas lebih tinggi maka biasanya file berukuran besar.
- b. Mengatur rekaman yang tepat untuk mendapatkan rekaman yang bagus dan bersih.

#### D. Animasi

Animasi dalam multimedia dapat membuat presentasi statis menjadi lebih hidup (Vaughan, 2011, p. 140). Menurut Vaughan (2011, p. 142) dengan menggunakan perangkat lunak dan teknik yang tepat, menganimasikan gambar visual dapat dengan berbagai cara seperti yang paling sederhananya 2-D atau dua dimensi dan yang paling realistis yaitu dalam ruang tiga dimensi (3-D). Dalam membuat animasi, atur langkah-langkah yang logis seperti mengumpulkan ide, membuat skrip dengan daftar aktivitas dan objek yang diperlukan, membuat *storyboard* untuk memvisualisasikan animasi. Setelah itu pilihlah alat yang dibutuhkan saat membuat animasi, lakukan sesuai dengan urutan yang sudah dibuat. Setelah membuat animasi sesuai dengan yang sudah direncanakan, lakukan tahap terakhir yaitu *rendering* (Vaughan, 2011, p. 143). Animasi memang membuat orang tertarik untuk melihatnya, tetapi animasi bisa menjadi cepat basi jika tidak

diterapkan dengan benar. Jadi gunakan animasi dengan hati-hati agar mencapai dampak yang lebih besar (Vaughan, 2011, p. 150).

#### E. Video

Menurut Vaughan (2011, p. 164) video merupakan elemen yang paling menarik dalam multimedia karena video memiliki kekuatan untuk membawa *user* atau pengguna komputer lebih dekat ke dunia nyata. Dengan menambahkan video dalam sebuah karya dapat memperkuat cerita yang akan disampaikan. Klip video yang direncanakan dengan cermat dan dilaksanakan dengan baik dapat membuat perbedaan dalam karya multimedia. Dari semua elemen multimedia, video merupakan elemen yang membutuhkan kinerja yang tinggi pada komputer atau perangkat lainnya serta membutuhkan penyimpanan yang cukup besar.

Ketika cahaya yang dipantulkan dari suatu objek dan melewati lensa kamera video, cahaya tersebut akan diubah menjadi sinyal elektronik oleh sensor khusus yang disebut *charge-coupled device* (CCD). Kamera siaran berkualitas tinggi atau *camcorder* bisa memiliki tiga CCD untuk setiap warna RGB agar meningkatkan resolusi kamera dan kualitas gambar (Vaughan, 2011, p. 165).

Penting untuk memahami perbedaan video analog dan video digital. Dalam sistem analog, *output* CCD diproses oleh kamera menjadi tiga saluran informasi warna, *synchronization pulses* (sync), dan sinyal direkam ke pita *magnetic*. Dalam sistem digital, *output* dari

CCD didigitalkan oleh kamera menjadi rangkaian bingkai tunggal, dan data video dan audio dikompresi sebelum ditulis ke kaset atau disimpan secara digital ke memori (Vaughan, 2011, p. 168-169).

Wadah umum untuk video adalah Flash Video (.flv), MPEG (.mp4), QuickTime (.mov), WebM (.webm), dan RealMedia (.rm). Wadah dapat menyertakan data yang dikompresi oleh pilihan codec dan pemutar media dapat mengenali dan memutar lebih dari satu format penampung file video. Format wadah juga dapat menyertakan metadata atau informasi penting tentang trek yang ada di dalamnya bahkan media tambahan selain audio dan video (Vaughan, 2011, p. 173-174). Menurut Vaughan (2011, p. 180) dalam membuat sebuah video, membutuhkan perangkat keras yang memenuhi spesifikasi minimum untuk pemrosesan, transfer data, dan penyimpanan. Terdapat banyak pertimbangan yang perlu diingat dalam memilih perangkat keras yaitu:

- a. Prosesor yang cepat
- b. Memiliki banyak RAM
- c. Komputer dengan FireWire atau koneksi dan kabel USB
- d. *Hard disk* yang cepat dan besar
- e. *External speakers*
- f. Perangkat lunak untuk pengeditan nonlinier (NLE)

### 2.2.3 Multimedia Interaktif

Bentuk penulisan multimedia dapat mendorong seseorang yang tidak tertarik atau tidak percaya diri dalam menulis sebuah tulisan, menjadi lebih berani karena penulisan multimedia dapat ditulis dengan banyak alat multimedia seperti gambar, video, music, animasi, dan lainnya (Tang, 2016, p. 574).

Multimedia interaktif (*interactive multimedia*) atau non-linear multimedia merupakan multimedia yang mengurus hal seperti *user interactive*, yang dimana multimedia membutuhkan keikutsertaan dari user atau penggunanya untuk memilih apa yang ingin dilakukan dan apa yang ingin dikerjakan nantinya (Sutopo, 2003, p. 7). Pengguna atau *user* yang akan menentukan jalannya program sesuai dengan yang diinginkan.

Sementara Munir (2012, p. 110) menjelaskan bahwa *interactive multimedia* merupakan multimedia yang tampilannya dapat memberikan fungsi informasi yang dirancang untuk saling berinteraksi antara informasi dengan penggunanya. Di dalam multimedia interaktif ini terdapat teks, audio, video, dan gambar diam maupun bergerak.

Sedangkan menurut Vaughan (2011, p. 1) saat menyatukan elemen multimedia seperti gambar, animasi, suara, video, dan informasi tekstual dapat menggemparkan pusat pemikiran seseorang. Serta saat memberikan seseorang kendali interaktif atas proses tersebut, seseorang akan terpesona.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa multimedia interaktif merupakan tampilan multimedia

yang menggunakan *computer* atau digital untuk menyatukan beberapa macam media, yang dimana pengguna dapat secara langsung menjalankan program sesuai dengan yang diinginkan dan juga pengguna bisa belajar secara interaktif.

#### 2.2.4 Nilai Berita

Menurut Ishwara (2005, p. 53), jurnalisisme adalah bercerita dengan suatu tujuan dan di dalam cerita atau berita tersebut tersirat pesan yang ingin disampaikan oleh wartawan kepada pembacanya. Dalam berita terdapat karakteristik intrinsik yang dikenal sebagai nilai berita (*news value*). Nilai berita biasa terdapat pada peristiwa-peristiwa yang misalnya mengandung konflik, bencana dan kemajuan, kemasyuran, dampak, keganjilan, *human interest*, seks, dan lainnya.

Berikut beberapa contoh nilai berita menurut Iswara (2005, p. 53-57):

1. Konflik

Konflik yang terjadi bisa menjadi layak berita karena umumnya konflik fisik seperti perang atau perkelahian terdapat kerugian dan korban. Kekerasan dapat membangkitkan emosi dari seseorang yang melihat atau mungkin orang yang ada kepentingan langsung. Berita seperti perang, pembunuhan, kekerasan umumnya mendapat tempat di halaman utama. Selain konflik fisik, konflik seperti

debat mengenai pencemaran dan ratusan isu yang menyangkut kualitas dari kehidupan menjadi layak berita.

## 2. Kemajuan dan Bencana

Isu mengenai pengobatan baru, alat-alat baru atau teknologi baru dapat menjadi layak berita. Bencana alam seperti tsunami, banjir, gunung meletus, dan lainnya juga dapat menjadi peristiwa yang bisa untuk diberitakan.

## 3. Konsekuensi

Kejadian yang berdampak atau dapat mengakibatkan timbulnya kejadian yang mempengaruhi banyak orang merupakan berita yang layak untuk diangkat. Dampak ini biasanya diterima sebagai nilai berita dan menjadi ukuran pentingnya suatu berita. Konsekuensi dapat mengukur konflik, bencana, dan progres.

## 4. Human Interest

Terkadang ada beberapa surat kabar memberikan cerita yang tidak memenuhi unsur konflik, progres, bencana, konsekuensi, atau nilai berita lainnya. Cerita yang tidak mengandung unsur-unsur di atas disebut *human interest* atau *feature*. Terdapat banyak keganjilan yang jika ditulis hanya menjadi berita yang sangat pendek. Maka dari itu, editor dapat mengusulkan agar wartawan mengubah berita tersebut menjadi *human interest*.

## 5. Seks

Biasanya segala sesuatu yang berhubungan dengan seks akan dipertimbangkan oleh editor sebagai nilai berita. Contohnya seperti berita mengenai perselingkuhan, kawin-cerai seseorang yang terkenal, dan jika terdapat unsur konflik atau bencana menambah nilai lebih dari berita tersebut.

### 2.2.6 Scrollytelling

*Digital long-form* atau sering disebut dengan *scrollytelling* – memungkinkan jurnalis untuk menggunakan berbagai bentuk ekspresi dengan memanfaatkan karakter multimedia dari publikasi elektronik (Seysler & Zeiller, 2018, p. 401). *Scrollytelling* merupakan gabungan dari kata *scrolling* dan *storytelling*. *Scrollytelling* itu sendiri adalah istilah yang diciptakan untuk mendeskripsikan cerita online berdurasi panjang dengan adanya audio, video, dan efek animasi hanya dengan menggulirkan halaman (Christine, 2019, para. 4).

Format *scrollytelling* memberikan kesempatan pengguna untuk melakukan interaksi dengan cerita. Pengguna dapat melakukan gerakan scroll ke bawah untuk membaca yang dimana diberikan beberapa elemen multimedia dan ritme cerita yang menarik sehingga memberikan perasaan yang berbeda dalam membaca cerita. Pendekatan menggunakan *storytelling* dapat mewujudkan teori konstruktivis tentang inisiatif, karakter sosial, dan situasional. Dengan menggunakan pendekatan ini, penulis dapat

membimbing pembaca untuk menghubungkan pengalaman mereka sendiri dan kehidupan sosial secara aktif dan kreatif (Tang, 2016, p. 573).

Menurut Seyser & Zeiller (2018, p. 401), representasi visual informasi memungkinkan pengguna untuk secara efektif dan efisien memahami, mengenali dan menafsirkan informasi. Terutama pada infografis, yang menggabungkan grafik, gambar, dan teks, yang dapat menjadi sarana yang efisien untuk mengomunikasikan data, informasi, atau pengetahuan yang kompleks. Pilihan media, komposisinya, dan struktur naratifnya sangat penting untuk keberhasilan dan penerimaan cerita panjang dalam jurnalisme online.

Struktur naratif artikel scrollytelling adalah linier atau elastis. Narasi elastis memungkinkan untuk mengikuti urutan yang telah ditentukan. Namun, pada titik-titik tertentu cerita bercabang. Cabang-cabang ini memungkinkan untuk masuk lebih dalam ke dalam cerita. Beberapa artikel didekonstruksi menjadi beberapa bab, masing-masing mengikuti struktur elastis. Hal ini menghasilkan selektivitas yang tinggi karena aspek individual dari cerita dapat dieksplorasi dalam urutan yang berbeda. Namun, jika terlalu banyak cabang, pengguna mungkin tersesat (secara emosional atau terkait konten) dan tidak menemukan jalan kembali ke inti cerita (Seyser & Zeiller, 2018, p. 402).