

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Teknologi memiliki peran yang penting dalam kehidupan masyarakat tak hanya bidang komunikasi saja, tetapi bertransformasi menjadi informasi (Kurnia, 2005, p. 291). Adanya kemajuan teknologi, inovasi, dan perubahan dalam jurnalistik memberikan dampak yang besar bagi media lokal (Ogbebor & Carter, 2021, p. 690). Akibat perkembangan teknologi muncul media *online* yang mengakibatkan krisis pada media konvensional sehingga berakhir penutupan edisi cetak (Kristanto, 2019, p. 11).

Hal ini dapat dilihat dari pengguna internet di Indonesia yang semakin meningkat tiap tahunnya. Bahkan berdasarkan data dari *We Are Social* (2021) pengguna internet di Indonesia mencapai 73,7% populasi pada Januari 2021. Dari data tersebut diketahui bahwa lebih dari setengah populasi masyarakat di Indonesia menggunakan internet.

Ogbebor dan Carter (2021, p. 687) mengatakan bahwa dalam studi jurnalisme digital sudah mengupayakan untuk memahami disrupsi jurnalisme seperti hadirnya internet, platform sosial media, dan penggunaan algoritme data serta *big data*. Salah satu kemajuan dari berkembangnya teknologi ini dapat membuat penerbit dan pembaca menjadi lebih interaktif dibandingkan sebelumnya karena adanya interaksi secara digital (Kristanto, 2019, p. 15).

Smed, Suovo, Skult, &Skult (2021, p. 2) mengatakan bahwa terdapat keuntungan dari digital media yaitu sebagai berikut.

1. Adanya kemungkinan untuk menggabungkan format.
2. Reproduktifitas seperti mudahnya untuk mendapatkan jumlah salinan yang sempurna dan tidak terbatas oleh jumlah.
3. Kemudahan, skala, dan kecepatan distribusi, misalnya tidak perlu lagi perantara seperti penerbit.
4. Permanen, setidaknya dalam jangka waktu yang pendek.

Interaktif menjadi ciri khas dalam dunia digital dan sering digunakan dalam konten jurnalistik (Montoro, 2018, p. 3). Dengan munculnya digital media ini juga membuat setiap orang memiliki kesempatan untuk bercerita seperti cara tradisional (Smed, Suovo, Skult, & Skult, 2021, p. 2).

Dalam pembuatan karya ini penulis tertarik *interactive storytelling*. Dengan menggunakan *interactive storytelling* pada bidang jurnalisme dapat menemukan minat, memperluas keterlibatan pengguna dalam konten dan mempermudah penjelasan yang sulit (Baldwin & Ching, 2017). Sebuah cerita tidak hanya berguna sebagai hiburan saja tetapi dapat merekam kejadian di masa lalu serta pengetahuan dan menjadi cara untuk memberikan edukasi budaya, norma, sejarah, dan sains (Smed, Suovo, Skult, & Skult, 2021, p. 1).

Menurut Baldwin dan Ching (2017), *interactive storytelling* menampilkan sebuah konten naratif dengan beberapa pilihan yang dapat dipilih sendiri oleh pengguna dan menjelajahi alur yang berbeda untuk mendapatkan informasi. Interaktifitas dianggap sebagai hasil dari pengalaman yang dipelajari dan bisa

memberikan jawaban dari pertanyaan untuk pembelajaran yang lebih baik (Sims, 1999, p. 264). Menurut Smed, Suovo, Skul, & Skult (2021, p. 3), ide *interactive storytelling* ini muncul dengan adanya pemikiran bagaimana jika kita bisa mengubah alur cerita dan memberikan dampak dalam alur cerita. Ini menjadi menarik karena dengan aktif dalam sebuah cerita, pemain dapat belajar tentang dirinya sendiri dan menunjukkan nilai moral siapa dirinya (Lacombe, Feraud, & Riviere, 2020, p. 13).

Dengan memanfaatkan *interactive storytelling*, jurnalis dapat menciptakan cara baru dengan melibatkan pengguna dalam cerita dengan memadukan permainan dan lebih menghibur (Nat, Bakker, & Muller, 2021, p. 23). Dalam *interactive storytelling*, *interactor* atau pengguna adalah orang yang mengalami cerita atau istilah lain sebagai penerima cerita baik itu interaktif maupun tidak (Smed, Suovo, Skult, & Skult, 2021, p. 5). Nat, Bakker, dan Muller (2011, p. 23) mengatakan *interactive storytelling* tidak hanya melibatkan gagasan pengguna tetapi juga dari segi emosi pengguna.

Di Indonesia sendiri sudah dibuat oleh beberapa media di Indonesia informasi yang disajikan secara interaktif seperti Tempo dan Kompas. Tempo membuat Tempo Interaktif yang terdapat informasi interaktif berupa *newsgame* yang mengangkat sebuah kisah dari peristiwa tertentu. Kompas membuat Visual Interaktif Kompas yang membahas peristiwa atau isu tertentu dengan interaktif. Di Indonesia sendiri menyampaikan sebuah peristiwa dengan interaktif masih belum banyak dilakukan.

Cerita yang akan ditelusuri penulis adalah kasus buruh pabrik AICE yang sempat viral di media sosial pada 2020 lalu. Kasus ini hingga akhir 2021 masih belum menemukan titik terang.

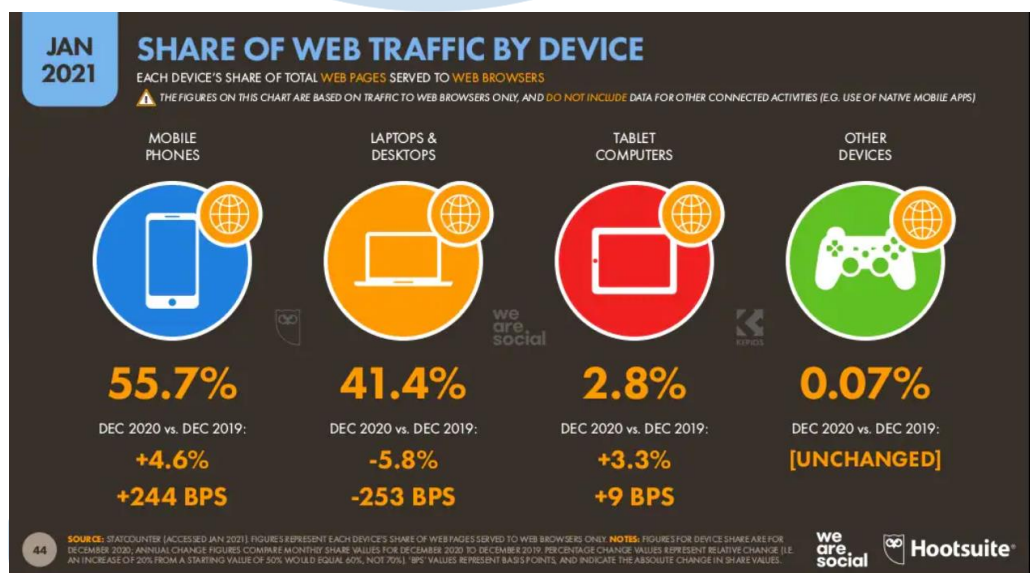


Gambar 1.1 Artikel yang memberitakan kasus PHK buruh AICE

Gambar 1.1 merupakan berita tentang pegawai pabrik AICE yang mengalami Pemberhentian Hubungan Kerja (PHK) setelah melakukan mogok kerja. Sebanyak 300 buruh yang sudah terkonfirmasi bahwa mendapatkan surat PHK dari perusahaan. Pemecatan ini dikarenakan aksi mogok kerja yang dianggap tidak sah oleh perusahaan (Hamdani, 2020). Perusahaan juga menerapkan permohonan cuti yang mempersulit pekerja hingga memperkerjakan buruh perempuan hamil di malam hari (Fsedar, 2020). *Interactive storytelling* ini akan menceritakan seorang pekerja di pabrik AICE yang melewati berbagai rintangan

atas tindakan semena-mena perusahaan. Penulis memilih *interactive storytelling* untuk menceritakan kasus ini dikarenakan belum ada yang membahas eksploitasi buruh di Indonesia menggunakan metode bercerita dengan interaktif. Dalam riset, penulis hanya menemukan artikel maupun video singkat tentang kasus eksploitasi buruh di pabrik AICE.

Penulis berharap dengan metode yang lebih interaktif pemain dapat merasakan sulitnya menjadi buruh dan bagaimana perjuangan buruh untuk mendapatkan kembali kesejahteraannya. Dengan metode interaktif ini juga diharapkan pemain mendapatkan informasi mengenai ketenagakerjaan dengan lebih mudah dipahami. Untuk membuat *interactive storytelling* ini penulis memilih halaman *web* sebagai *platform* yang akan digunakan.



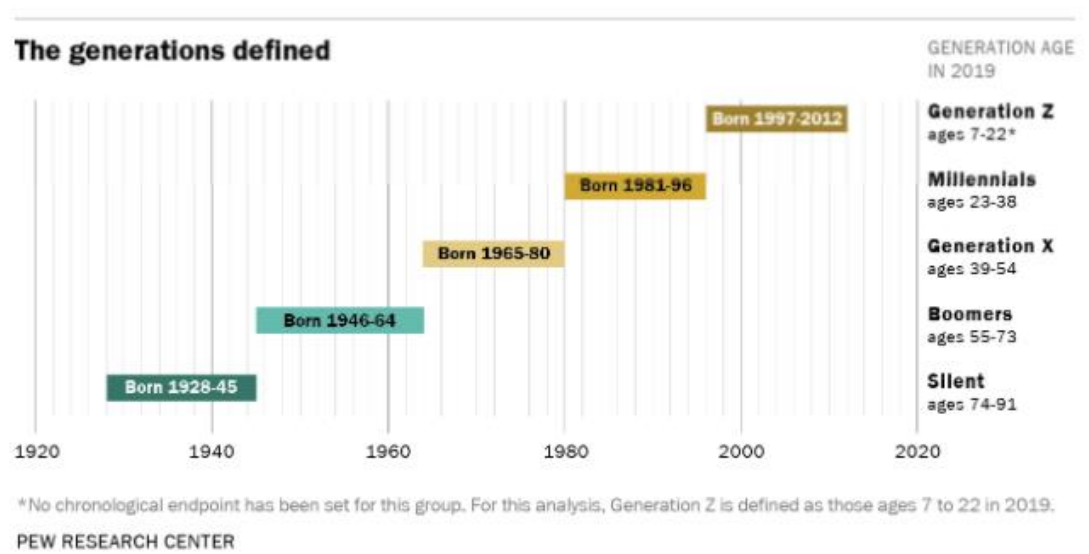
Gambar 1.2 Data perangkat yang paling banyak mengunjungi halaman web

Berdasarkan gambar 1.2, pengguna ponsel mengunjungi *website* lebih banyak dari perangkat lainnya yaitu sebanyak 55,7%. Data tersebut juga menunjukkan bahwa pengguna ponsel yang membuka halaman *website* meningkat dari tahun 2019 ke tahun 2020 sebanyak 4,6%. Posisi kedua perangkat yang juga banyak membuka halaman *website* adalah laptop dan komputer dengan jumlah 41,4% lalu disusul dengan komputer tablet dengan 2,8%. Dengan menggunakan situs dapat menjadi cara untuk menarasikan sebuah cerita karena tidak hanya dapat memunculkan teks dan gambar tetapi dapat memunculkan video dan audio (Montoro, 2018, p. 1).

Melihat dari data tersebut penulis tertarik untuk membuat halaman *website* dengan model *mobile phone*. Dikarenakan pengguna *mobile phone* lebih banyak daripada perangkat lainnya dan juga dapat diakses lebih mudah dimanapun pengguna berada. Penulis berharap dengan menggunakan model *mobile phone* ini, pengguna yang ingin mengakses situs menjadi lebih mudah mengakses kapanpun.

Populasi gen Z dan milenial di Indonesia menjadi yang tertinggi di Indonesia. Menurut Katadata.co.id (2021), pada tahun 2020 jumlah generasi z mencapai 74,93 juta jiwa dan milenial berjumlah 69,38 juta jiwa. Dengan ini target penulis adalah Generasi z awal dan milenial karena jumlahnya terbanyak dan sudah berada di usia dewasa (1981-1996).

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



Gambar 1.3 Perbandingan tiap generasi

Gambar 1.3 merupakan perbandingan tahun generasi. Generasi milenial masuk pada tahun 1981-1996 dan generasi Z masuk pada tahun 1997-2012. Dikarenakan *interactive storytelling* ini berisi tentang hak ketenagakerjaan, penulis lebih mengutamakan usia pengguna yang sudah memasuki usia siap kerja atau sudah bekerja.

1.2 Tujuan Karya

Karya ini bertujuan untuk membuat *interactive storytelling* yang lebih mudah dimengerti serta informatif. Oleh karena itu, penulis menyimpulkan tujuan dari pembuatan karya ini adalah sebagai berikut.

- 1 Untuk memberikan informasi interaktif tentang hak pekerja yang ada di Indonesia.
2. Untuk melibatkan pembaca atau pengguna dari segi emosi saat mengakses *interactive storytelling*.

3. Untuk menghasilkan informasi dalam bentuk *interactive storytelling* sebagai media informasi digital.

1.3 Kegunaan Karya

Dengan dibuat menggunakan *interactive storytelling* ini menjadi cara baru pada bidang jurnalisme untuk menyampaikan sebuah berita tidak langsung menjadi cerita yang lebih interaktif. Dengan menyampaikan sebuah berita dengan menggunakan cerita tokoh utama dan dibuat dengan interaktif akan lebih menarik untuk dibaca dibandingkan hanya artikel berupa tulisan saja.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA