

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 TINJAUAN KARYA SEJENIS

2.1.1 Rebuilding Haiti

Tinjauan karya pertama adalah *interactive storytelling* berjudul *Rebuliding Haiti* tentang pembangunan setelah peristiwa gempa yang terjadi di Haiti. *Interactive* ini dibuat oleh situs berita dari Perancis *Rue89.com*.



Gambar 2.1 Halaman utama *interactive storytelling* Rebuilding Haiti

Interactive storytelling ini mengangkat cerita dari peristiwa gempa di Haiti yang terjadi pada tahun 2010. Cerita ini akan lebih berfokus tentang pembangunan setelah terjadinya gempa yang merusak banyak fasilitas. Disini pembaca memiliki peran yang berbeda-beda pada tiap *scene*. Pembaca akan diajak untuk ikut membantu membangun kembali Haiti setelah terjadinya gempa. Terdapat beberapa

opsi yang diberikan kepada pembaca. Ada opsi yang mengarah pada hasil yang sama dan adapula yang berbeda. Setiap opsi yang dipilih oleh pembaca menentukan bagaimana akhir dari cerita tersebut. Misalnya, dalam salah satu *scene* pembaca diandaikan berperan sebagai Menteri Pertanian dan harus memilih cara seperti apa yang akan dilakukan untuk mengatasi kenaikan harga beras.

Meskipun pengguna dapat memiliki peran yang berbeda-beda, setiap peran dan opsi yang dipilih pengguna berisi informasi yang akan terjadi jika memilih tindakan tersebut. Hingga adapula yang akhirnya memaksakan pengguna untuk memilih opsi yang disediakan. *Interactive storytelling* ini sedikit berbeda dengan yang dibuat oleh penulis karena penulis menggunakan cerita tokoh utama yang nyata. Pembaca juga tidak dapat mengubah alur cerita tokoh utama dan hanya dapat mengikuti cerita dengan disediakan fitur interaktif berisi informasi. *Rebuilding Haiti* juga menyisipkan video dan gambar yang membuatnya lebih menarik.

Namun, dalam *interactive storytelling* “Rebuilding Haiti” ada beberapa yang penulis perhatikan karena pada bagian awal setiap *scene*, pembahasan terlalu panjang sehingga kurang tertarik untuk dibaca. Oleh karena itu, untuk informasi penulis membuat dengan memberikan opsi lain yang bisa diklik dan dipilih oleh pengguna jika ingin mendapatkan informasi.

2.1.2 The Boat

Tinjauan kedua adalah *interactive storytelling* dari *sbs.com* yang berjudul *The Boat*. *Interactive storytelling* ini juga merupakan cerita dari kisah nyata seorang warga Vietnam yang melarikan diri menggunakan kapal saat peristiwa jatuhnya Saigon.



Gambar 2.2 Halaman utama *interactive storytelling* The Boat

Cerita ini memiliki tokoh utama yaitu Mai dan pembaca sebagai pihak ketiga yang hanya dapat mengamati setiap kejadian yang dialami oleh Mai. Mai merupakan orang Vietnam yang dikirimkan oleh orangtuanya menggunakan kapal setelah jatuhnya Saigon. *Interactive storytelling* ini memiliki 6 chapter.

Dengan adanya animasi yang dapat bergerak serta audio ombak dan petir membuat *The Boat* menjadi lebih menarik. Dalam *interactive storytelling* ini tidak disediakan opsi yang menawarkan kepada pembaca untuk memilih informasi atau alur cerita mana yang diinginkan. Namun, dalam beberapa *scene* terdapat tombol yang bisa diklik dan berisi informasi tentang masa lalu tokoh tersebut.

Interactive storytelling ini memiliki persamaan dengan *interactive storytelling* yang ingin dibuat oleh penulis. Menggunakan sudut pandang tokoh utama dan pembaca hanya sebagai pengamat sehingga tidak dapat mengganggu jalannya cerita. Dalam arti hanya terdapat satu alur cerita yang tersedia. Struktur

cerita yang digunakan dalam *interactive storytelling The Boat* sama dengan struktur cerita yang digunakan oleh penulis yaitu *linear narrative with side branches*. Perbedaan disini adalah tidak adanya informasi yang diberikan baik dalam bentuk opsi ataupun dijelaskan dalam *scene*.

2.1.3 Petualangan ke Hutan Sagu Sungai Tohor

Tinjauan yang ketiga merupakan *Interactive storytelling* yang dibuat oleh Visual Interaktif Kompas. *Interactive storytelling* ini mengajak pembaca untuk mengikuti petualangan ke dalam Hutan Sagu yang berada di Sungai Tohor.



Gambar 2.3 Halaman utama *interactive storytelling* Petualangan ke Hutan Sagu Sungai Tohor

Disini pembaca akan menjadi tokoh utama dalam cerita. Pembaca akan ikut berpetualang dengan mengikuti 3 trip yang disediakan. *Interactive storytelling* ini juga menyertakan foto dan video dari warga-warga asal Sungai Tohor yang sedang

melakukan aktivitasnya. Pembaca juga akan diberikan informasi dalam setiap *scene*.

Interactive storytelling dari VIK Kompas ini sangat menarik dan informasi yang diberikan mudah dipahami. Bahasa yang digunakan juga bukan bahasa baku. Selain itu, foto yang digunakan merupakan foto asli sehingga pembaca tidak perlu kesulitan membayangkan peristiwa yang diceritakan.

Namun, sedikit berbeda dengan *interactive storytelling* yang dibuat oleh penulis, *interactive storytelling* petualangan ke Hutan Sagu sungai Tohor ini tidak ada karakter utama dalam *interactive storytelling* ini. Pembaca diandaikan menjadi pemeran utama yang berpetualang melihat aktivitas dan tradisi warga di Sungai Tohor. Dalam *interactive storytelling* ini, ada disisipkan informasi pelengkap (tidak mempengaruhi cerita) yang dapat diklik oleh pengguna sehingga penulis juga menggunakan cara ini untuk memberikan informasi.

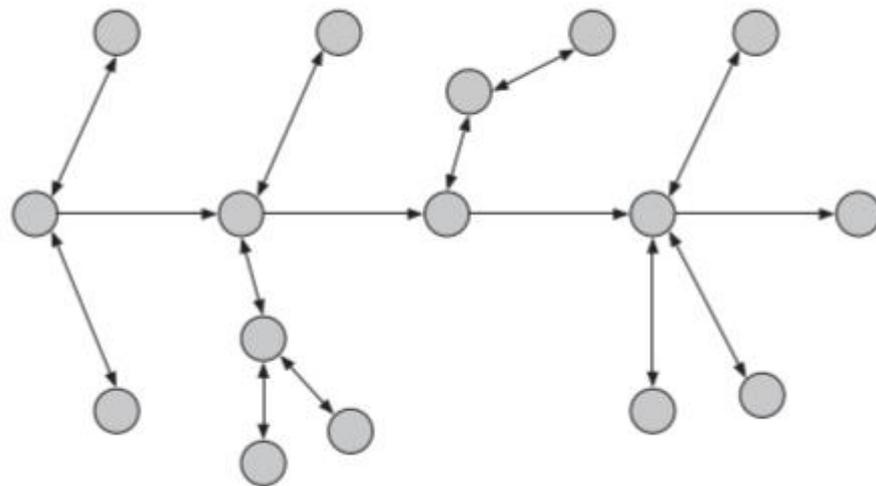
2.2 TEORI ATAU KONSEP YANG DIGUNAKAN

2.2.1 Interactive Storytelling

Story atau cerita merupakan sebuah data dan tidak memiliki interaksi. Namun, berbeda dengan *storytelling* yang merupakan sebuah proses sehingga dapat saling bertukar, bermain, dan berinteraksi (Crawford, 2013). Dalam *interactive storytelling*, *interactor* sebagai peran kunci karena dalam *storyworld* pilihan *interactor* mempengaruhi hasil cerita (Smed, Suovo, Skult, & Skult, 2021, pp. 4-5). *Storyworld* sendiri merupakan karakter, alat peraga, adegan, dan peristiwa yang sudah diatur oleh perancang. Dalam cerita interaktif tentunya harus memiliki

interaksi dan juga sebuah cerita (Smed, Suovo, Skult, & Skult, 2021, p. 5). Setiap cerita memiliki awal, pertengahan dan akhir sehingga penulis naskah harus memasukkan interaksi dalam bagian tersebut (Lacombe, Feraud, & Riviere, 2020, p. 54).

Struktur cerita yang digunakan adalah *linear narrative with side branches*. Tipe ini dinilai lebih cocok menyampaikan cerita karena cerita utama tetaplah sama, tetapi ditambah dengan beberapa informasi yang interaktif (Smed, Suovo, Skult, & Skult, 2021, p. 83)



Gambar 2.4 Tipe *Linear Narrative with Side Branches*

Gambar 2.4 merupakan contoh dari *linear narrative with side branches*. Terlihat seperti di gambar bahwa alur cerita yang disediakan hanya satu, tetapi dalam setiap *scene* diberikan interaktifitas yang dapat dipilih oleh pembaca.

Menurut Smed, Suvo, Skult, &Skult (2021, p. 8-9) terdapat 4 tipe berbeda dalam interaktifitas, yaitu sebagai berikut.

1. *Internal-ontological interactivity*: *Interactor* membuat avatar sendiri dan melakukan interaksi menggunakan avatar tersebut. Tipe ini biasanya sering digunakan dalam *video games*.

2. *External-ontological interactivity*: *Interactor* melakukan observasi pada dunia simulasi dan memegang control penuh dalam cerita seperti *game The Sims*.

3. *External-explanatory interactivity*: *Interactor* menjelajahi dunia virtual dari luar tanpa perantara apapun selain memilih salah satu jalur yang sudah jadi.

4. *Internal-explanatory interactivity*: *Interactor* memiliki avatar atau karakter, tetapi tidak dapat mempengaruhi apapun dan hanya menjadi pengamat.

Rouse (2004, p. 213) memberikan beberapa teknik berbeda yang dapat digunakan dalam menyampaikan sebuah cerita dalam permainan yaitu sebagai berikut.

1. Teks. Dalam dunia game teks menjadi cara untuk berkomunikasi kepada pemain mengenai cara menjelaskan sesuatu.
2. *Level Settings*. Hampir semua game menggunakan teknik ini baik untuk menceritakan sebuah cerita atau tidak. Teknik ini menunjukkan sebuah cerita dalam tiap permainan bukan dengan mengatakan kepada pemain mengenai cerita dalam permainan tersebut.

3. Dialog. Sebuah cerita dapat dilakukan dengan memberikan sebuah dialog dengan karakter komputer atau *Non-player character* (NPC). Teknik ini dianggap oleh desainer game sebagai teknik yang baik dalam menyampaikan sebuah efek *storytelling* di permainan.

4. *NPC Behaviors*. NPC tidak hanya bisa berinteraksi melalui dialog tetapi sebuah cerita dapat diberikan dari peran dan aksi yang dilakukan oleh NPC.

Dalam pembuatan *interactive storytelling* ini penulis menggunakan teks sebagai cara utama untuk menyampaikan sebuah cerita. Dengan menggunakan teks, pengguna dapat memperoleh informasi yang ingin disampaikan oleh penulis dengan mudah.

Interactive storytelling atau *digital storytelling* terbentuk dari media tradisional seperti novel, komik, animasi dan sinema (Ferns, 2021). Salah satu cara yang dapat digunakan untuk membuat *interactive storytelling* adalah menggunakan Twine. Twine merupakan alat atau *tool* yang berfungsi untuk membuat *interactive storytelling* secara gratis. Dengan menggunakan Twine, pengguna tidak perlu lagi menulis beberapa kode karena Twine sudah menyediakan *variable*, *images*, *css*, dan *javacript* (Twinery.org, 2009).

Untuk membantu dalam membuat cerita, penulis akan menggunakan Twine karena dapat dengan mudah membagikan tiap bagian. Sehingga penulis hanya perlu membuat alur dan bagian-bagian cerita lalu dikembangkan kembali menggunakan bahasa pemrograman.

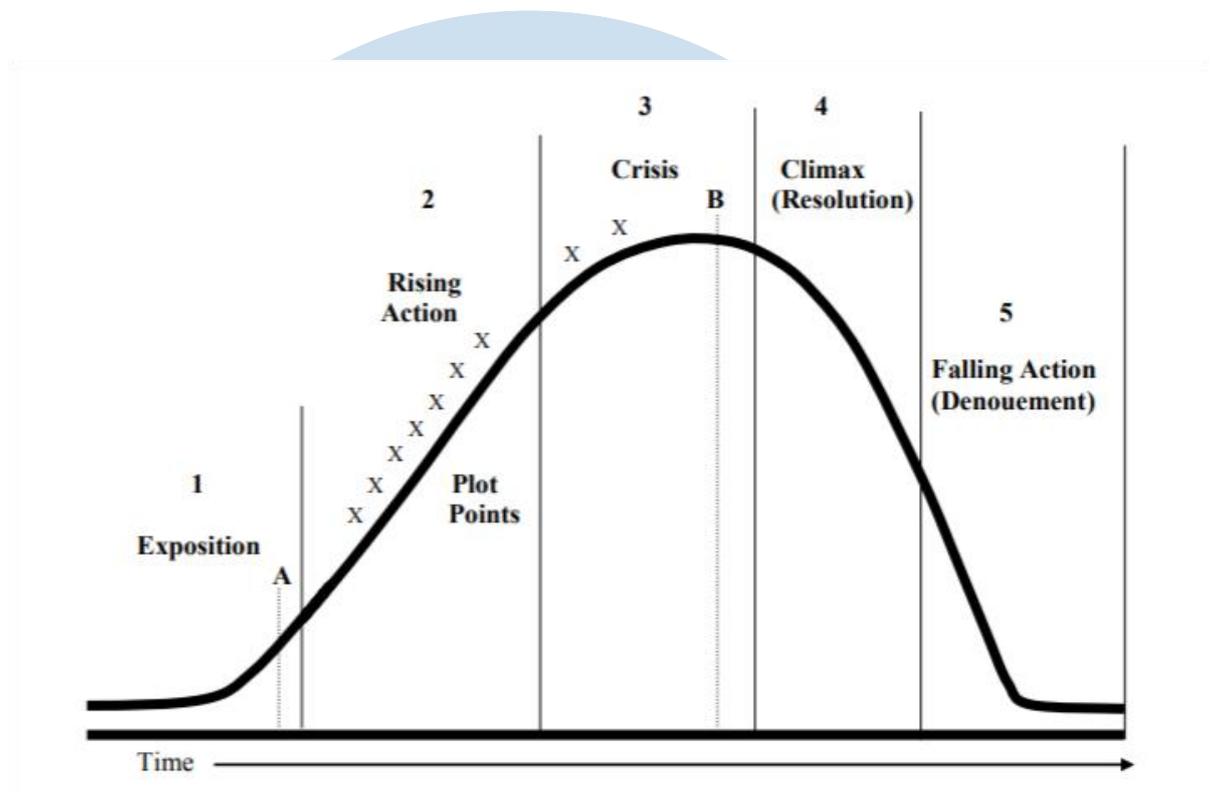
Tidak hanya Twine, penulis juga membuat *storyboard* menggunakan Figma. Hampir mirip dengan Twine, tetapi Figma memiliki fitur yang lebih lengkap dan

tidak hanya memiliki teks atau tulisan saja. Pengguna dapat memasukkan gambar. Namun, kekurangannya adalah tidak bisa memasukkan video sehingga tidak bisa menggunakan Figma sebagai platform utama untuk *interactive storytelling* yang ingin dibuat oleh penulis. Namun, Figma dapat membantu dalam membuat *storyboard* dan *prototype interactive storytelling* agar memudahkan penulis membuat ilustrasi gambar yang akan diserahkan kepada ilustrator.

2.2.2 Narrative Arc

Narrative arc atau busur naratif dibuat berdasarkan pada perkembangan elemen cerita (Hart, 2011, p. 24). Hart (2011, p. 24) mengatakan bahwa pada umumnya kita mengetahui dalam sebuah cerita memiliki awal, tengah, dan akhir. Namun, cara tersebut tidak dapat dijadikan panduan yang tepat karena penulis naratif harus dapat menceritakan secara spesifik.





Gambar 2.5 Narrative Arc

Gambar 2.5 merupakan bentuk *narrative arc* dimulai dari *Exposition*, *rising action*, *crisis*, *climax*, dan *falling action*.

1. *Exposition*

Exposition merupakan tahap pertama di mana penulis menceritakan siapa karakter *protagonist* dan memberikan informasi yang cukup agar pembaca memahami masalah yang akan dihadapi selanjutnya oleh karakter tersebut. *Exposition* yang baik adalah menjelaskan karakter berada di suatu tempat atau waktu tertentu yang dapat mengarahkan pada cerita selanjutnya.

2. *Rising action*

Tahap ini penulis harus dapat membuat pembaca tetap bertahan pada cerita. *Rising action* akan menunjukkan ketegangan dramatis dan mengarahkan ke *climax*.

3. *Crisis*

Tahap ketiga ini merupakan pembalikan situasi. Karakter akan berada dalam sebuah krisis atau bahaya. Tahap ini berguna untuk menunjukkan peningkatan cerita kedepannya. Krisis merupakan gelombang pecah dari *narrative arc* dan memiliki kekuatan untuk mengubah banyak hal dalam cerita. Tahap ini bisa saja menghancurkan karakter dalam cerita tersebut.

4. *Climax*

Climax merupakan sebuah cerita berisi kejadian atau peristiwa untuk menyelesaikan krisis yang terjadi sebelumnya.

5. *Falling action*

Dalam cerita yang sudah diceritakan, ada kemungkinan beberapa pertanyaan masih belum terjawab. Tahap ini merupakan titik dalam cerita untuk memperjelas semua pertanyaan yang ada. Ini disebut juga *denouement* atau *unnotting*".

Konsep *narrative arc* akan penulis gunakan dalam menyusun alur cerita menjadi lebih menarik dan diharapkan lebih mudah dipahami oleh pembaca.

2.2.3 Hak Ketenagakerjaan

Berdasarkan Undang-Undang No. 13 tahun 2003 pasal 1 tenaga kerja merupakan orang yang mampu melakukan pekerjaan dan menghasilkan barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhan sendiri atau masyarakat. Tenaga kerja memiliki peranan penting dalam pembangunan nasional sehingga diterapkan beberapa

Undang-Undang untuk memenuhi kesejahteraan tenaga kerja. (Kementerian Ketenagakerjaan (Kemnaker), 2003)

Dalam Undang-Undang No.13 Tahun 2003 pasal 4 pembangunan ketenagakerjaan memiliki tujuan sebagai berikut (Kementerian Ketenagakerjaan (Kemnaker), 2003).

- a. Memberdayakan dan mendayakan tenaga kerja secara optimal dan manusiawi.
- b. Mewujudkan kesempatan kerja yang merata dan kesediaan tenaga kerja sesuai kebutuhan.
- c. Memberikan perlindungan bagi tenaga kerja.
- d. Meningkatkan kesejahteraan tenaga kerja beserta keluarganya.

Dalam hal pengupahan juga tertera dalam Undang-undang No 13 tahun 2003 pasal 88 tentang pengupahan. Pasal 88 ayat 1 berbunyi setiap pekerja/buruh berhak mendapatkan upah yang layak. Sementara ayat 2 mengatakan bahwa upah yang diterima sesuai dengan kebijakan yang ditetapkan oleh pemerintah mengenai pengupahan untuk melindungi pekerja/buruh.

Undang-undang ini dibuat demi keselamatan tenaga kerja. Namun, tidak menutupi kemungkinan bahwa masih banyak perusahaan yang tidak patuh terhadap peraturan yang ada. Oleh karena itu, dengan melihat peraturan ketenagakerjaan yang ditetapkan pemerintah, penulis akan melihat kondisi kerja buruh AICE dan menghubungkan dengan Undang-Undang yang berlaku.

Meskipun sudah ada perubahan dalam UU Cipta Kerja, penulis akan menyesuaikan sesuai waktu peristiwa yang dialami Indra dengan UU yang berlaku pada saat itu, sehingga perubahan dalam UU akan tetap dijelaskan oleh penulis.

Interactive storytelling juga akan disertakan narasumber dari pakar hukum yang lebih mengerti tentang hak-hak ketenagakerjaan yang berlaku Indonesia.

2.2.4 Bahasa Pemrograman

Dalam pembuatan *interactive storytelling* penulis harus membuat *website* agar dapat digunakan oleh pembaca. *Website* adalah beberapa halaman yang berisi informasi berbentuk teks, gambar, video, dan audio (Sari, Abdilah, & Sunarti, 2019, p. 1). Dalam pembuatan *website* ini, beberapa bahasa pemrograman diperlukan yaitu sebagai berikut.

1. HTML

HTML merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat *website* dan gratis. Dokumen html biasanya disimpan dalam bentuk *extension.html*. Beberapa elemen penting yang digunakan dalam HTML menggunakan symbol “<” dan diakhiri dengan symbol “>” (Sari, Abdilah, & Sunarti, 2019, p. 9). Ariona (2013, p. 12) mengatakan bahwa pada HTML dapat melakukan formatting teks seperti menebalkan teks, memiringkan tekss, memberi garis bawah, membuat judul, *paragraph* dan lain sebagainya. Setiap elemen dalam HTML ini akan memberikan informasi kepada browser dan diletakkan antara pembuka dan penutup (Duckett, 2011, p. 20).

2. CSS

CSS dapat mengatur dan mengontrol setiap isi dari box yang ada seperti menambahkan border, tinggi dan lebar kotak, serta menambahkan

warna latar belakang (Duckett, 2011, p. 230). Cascading Style Sheets (CSS) dapat dipasangkan dengan 3 cara yaitu sebagai berikut (Sari, Abdilah, & Sunarti, 2019, pp. 72-73).

a. External Style Sheet

CSS ini tidak dimasukkan dalam dokumen HTML melainkan terpisah dan disimpan di file lain. Kemudian file tersebut dipanggil dalam dokumen HTML dengan cara “<link rel=’stylesheet’ type=’text/css’ href=’style.css’/>”. Kode ini diletakkan di dalam bagian <head>.

b. Internal Style Sheet

Internal style sheet di mana aturan CSS ditulis di bagian <head> pada dokumen HTML dan menggunakan tag <style> seperti ini <style type=’text/css’>p{text align:center} </style>. Cara ini hanya dapat digunakan jika membuat satu halaman web saja.

c. Inline Style Sheet

Cara ini dilakukan dengan aturan CSS ditulis langsung pada bagian tag HTML. Contoh: <p style=’text align:justify;>Paragraf</p>.

3. Javascript

Javascript merupakan bahasa pemrograman yang berfungsi untuk memanipulasi elemen HTML dan menambahkan style secara otomatis agar dokumen menjadi lebih interaktif (Ariona, 2013, p. 117). Javascript

biasanya diletakkan dalam `<head>` dengan tag `<script language="javascript">`.

Dalam pembuatan *interactive storytelling* "Dapatkan Hakmu", penulis menggunakan 3 bahasa ini agar menjadi *website* yang dapat diakses oleh pengguna.

