

***INTERACTIVE STORYTELLING:***

**“ASA DI BAWAH KUASA”**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**SKRIPSI**

**Kristoforus Lanang**

**0000026464**

**PROGRAM STUDI JURNALISTIK**

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2022**

**ASA DI BAWAH KUASA**



**SKRIPSI**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

**Kristoforus Lanang**

**00000026464**

**PROGRAM STUDI JURNALISTIK**

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2022**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Kristoforus Lanang Paringaningtyas

Nomor Induk Mahasiswa : 00000026464

Program Studi : Jurnalistik

Skripsi dengan judul:

**ASA DI BAWAH KUASA**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 29 Juni 2022



Kristoforus Lanang

U M I  
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

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul  
ASA DI BAWAH KUASA

Oleh

Nama : Kristoforus Lanang

NIM : 00000026464

Program Studi : Jurnalistik

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Rabu, 29 Juni 2022


Pukul 08.00 s.d 10.00 dan dinyatakan

LULUS


Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji



Veronika, S.Sos, M.Si.  
0317028703



Niknik Mediyawati, S.Pd., M.Hum.  
310057102

Pembimbing



Adi Wibowo Octavianto, S.Sos., M.Si.  
0329107501

Ketua Program Studi Jurnalistik



Samiaji Bintang Nusantara S.T., M.A.  
0324037702

iii

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademika Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kristoforus Lanang  
NIM : 00000026464  
Program Studi : Jurnalistik  
Fakultas : Ilmu Komunikasi  
Jenis Karya : \*Tesis/Skripsi/Tugas Akhir (\*coret salah satu)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

“ASA DI BAWAH KUASA”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 17 Juni 2022

Yang menyatakan,



Kristoforus Lanang

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan kekuatan dan Kesehatan kepada penulis selama menjalani proses pengerjaan skripsi berbasis karya ini hingga selesai. Penyusunan skripsi berbasis karya dengan judul *Interactive Storytelling: Asa di Bawah Kuasa*.


Rasa bersyukur ini diungkapkan dengan lancarnya keseluruhan proses skripsi berbasis karya ini. Penulis juga berterimakasih atas bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
3. Samiaji Bintang Nusantara S.T., M.A., selaku Ketua Program Studi Jurnalistik Universitas Multimedia Nusantara.
4. Adi Wibowo Octavianto, S.Sos., M.Si., sebagai Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan dan motivasi atas terselesainya skripsi ini selama setahun terakhir.
5. Veronika, S.Sos, M.Si., sebagai Dosen Pembimbing Akademik yang sudah mengarahkan dan memberikan masukan pada setiap semester sampai akhir.
6. Valentina Kris Utami, sebagai *illustrator* yang menggambar dan mendesain ilustrasi yang ada pada *website* karya ini.
7. Keluarga penulis, yaitu ayah, ibu, dan kedua kakak penulis yang telah memberikan bantuan dukungan secara material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan hingga selesai.
8. Monica Oktavianti, yang sudah menemani selama perkuliahan, memberikan dukungan, semangat, dan motivasi selama menyelesaikan skripsi ini.

9. Irene, selaku narasumber yang bersedia melakukan wawancara dengan pengalamannya dan tentunya menjadi salah satu cerita yang menarik sebagai konten dalam pembuatan skripsi ini.
10. Teman-teman penulis, yaitu Yusuf Johan Raja, Halina Glorya Sihombing, dan teman-teman lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu, dengan bantuan, saran, dan dorongan untuk menyelesaikan laporan ini.

Penulis menyadari masih memiliki kekurangan di dalam pengerjaan dan penulisan laporan ini. Oleh karena itu, penulis menerima segala kritik dan saran yang membangun untuk menyempurnakan skripsi berbasis karya ini.

Tangerang, 17 Juni 2022



Kristoforus Lanang

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# ASA DI BAWAH KUASA

Kristoforus Lanang

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi tidak lepas dari internet. Informasi dengan mudah didapat dari situs media online. Televisi maupun radio sudah jarang digunakan bagi masyarakat. Saat ini, informasi banyak disajikan dengan berbagai bentuk yang lebih interaktif. Dengan mengedepankan kemajuan internet ,dan melakukan inovasi, penulis akan membuat karya *interactive storytelling* dengan *narrative storytelling*. Memakai sudut pandang cerita orang pertama, pembaca akan dibawa kepada plot cerita orang tersebut, dan dengan interaktifitas, pembaca diberikan beberapa opsi jalan cerita yang nantinya akan mempengaruhi akhir dari plot cerita tersebut. Tidak hanya mengikuti jalan cerita, pembaca mampu memahami kasus yang ada dalam cerita, melainkan informasi tambahan seputar hak dan hal yang sebaiknya dilakukan untuk mengatasi kasus pelecehan seksual. Dengan karya berjudul “Pelecehan Seksual di Dunia Kerja”, penulis membuat karya *interactive storytelling* dengan tampilan dan karya interaktif.

**Kata kunci:** Pelecehan Seksual, Interaktif, *Website*

*Cluster: Innovation based, Interactive Storytelling*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## **ASA DI BAWAH KUASA**

Kristoforus Lanang

### ***ABSTRACT (English)***

*The development of technology can not be separated from the internet. Information is easily obtained from online media sites. Television and radio are rarely used by the public. Currently, a lot of information is presented in various forms that are more interactive. By prioritizing the advancement of the internet and making innovations, the author will create interactive storytelling works with narrative storytelling. Using the point of view of the first person story, the reader will be brought to the plot of that person's story, and with interactivity, the reader is given several story options that will later affect the ending of the story plot. Not only following the storyline, readers are able to understand the cases in the story, but also provide additional information about rights and what should be done to address cases of sexual harassment. With a work entitled "Sexual Harassment in the World of Work", the author creates interactive storytelling works with interactive displays and works.*

***Keywords:*** *Sexual Harassment, Interactive, Website*

*Cluster: Innovation based, Interactive Storytelling*



## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	iiiv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Tujuan Karya.....	3
1.3 Kegunaan Karya.....	4
BAB II KERANGKA TEORI/KERANGKA KONSEP .....	5
2.1 Penelitian Terdahulu .....	5
2.1.1 Petualangan ke Hutan Sagu Sungai Johor .....	5
2.1.2 Selisik Isi Media Sosial Kepala Daerah.....	6
2.2.3 <i>How to Survive a Nuclear Bomb</i> .....	7
2.2 Teori atau Konsep yang Digunakan.....	8
2.2.1 <i>Interactive Storytelling</i> .....	8
2.2.2 <i>Website Development</i> .....	10
2.2.2.1 HTML .....	10
2.2.2.2 CSS.....	11
2.2.2.3 JavaScript .....	12
2.2.3 Nilai Berita.....	13
2.2.4 Kode Etik Jurnalistik .....	15
BAB III RANCANGAN PEMBUATAN.....	20
3.1 Tahapan Pembuatan.....	20

3.1.1	Pra Produksi	20
3.1.1.1	Penentuan Ide dan Tema	20
3.1.1.2	Pengumpulan Data dan Informasi	21
3.1.1.3	Persiapan	23
3.1.2	Produksi	23
3.1.3	Pasca Produksi	24
3.2	Anggaran	24
3.3	Target Luaran/Publikasi	24
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL</b>	<b>26</b>
4.1	Pelaksanaan	26
4.1.1	Produksi	26
4.1.2	Pasca Produksi	35
4.2	Evaluasi	38
<b>BAB V</b>	<b>SIMPULAN SARAN</b>	<b>39</b>
5.1	Simpulan	39
5.2	Saran	40
	<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>41</b>
	<b>LAMPIRAN</b>	<b>43</b>

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1 Contoh Coding HTML</b> .....	11
<b>Tabel 2.2 Contoh Coding CSS</b> .....	12
<b>Tabel 3.1 Tahapan Pembuatan</b> .....	20
<b>Tabel 3.2 Anggaran</b> .....	24
<b>Tabel 4.1 Daftar Pertanyaan</b> .....	27

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.1 Korban Perempuan Berdasarkan Pekerjaan.....</b>	<b>2</b>
<b>Gambar 2.1 Petualangan ke Sungai Sagu Sungai Johor .....</b>	<b>5</b>
<b>Gambar 2.2 Selisik Isi Media Sosial Kepala Daerah .....</b>	<b>6</b>
<b>Gambar 2.3 <i>How to Survive a Nuclear Bomb</i> .....</b>	<b>7</b>
<b>Gambar 2.4 <i>Linear Narrative with Side Branches</i> .....</b>	<b>9</b>
<b>Gambar 4.1 <i>Screenshot</i> Catatan Penulis Menggunakan <i>Smartphone</i> .....</b>	<b>28</b>
<b>Gambar 4.2 <i>Screenshot</i> hasil transkrip wawancara .....</b>	<b>29</b>
<b>Gambar 4.3 <i>Screenshot</i> Aplikasi <i>Twine</i> .....</b>	<b>30</b>
<b>Gambar 4.4 <i>Screenshot</i> <i>Storyline</i> Menggunakan Aplikasi <i>Twine</i> .....</b>	<b>31</b>
<b>Gambar 4.5 <i>Screenshot</i> Rangkaian <i>Storyline</i> .....</b>	<b>32</b>
<b>Gambar 4.6 <i>Screenshot</i> Aplikasi <i>Wordpress</i> .....</b>	<b>32</b>
<b>Gambar 4.7 <i>Screenshot</i> Pengerjaan ilustrasi .....</b>	<b>33</b>
<b>Gambar 4.8 <i>Screenshot</i> Website <i>w3schools.com</i> .....</b>	<b>34</b>
<b>Gambar 4.9 <i>Screenshot</i> <i>Coding Manual</i> untuk Menghilangkan Fitur .....</b>	<b>35</b>
<b>Gambar 4.10 <i>Screenshot</i> Tampilan <i>Portrait</i> di <i>Wordpress</i> .....</b>	<b>36</b>
<b>Gambar 4.11 <i>Screenshot</i> Hasil <i>Portrait</i> pada <i>Smartphone</i> .....</b>	<b>37</b>

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran A Formulir Konsultasi Tugas Akhir .....</b>	<b>43</b>
<b>Lampiran B Hasil Turnitin .....</b>	<b>46</b>
<b>Lampiran C Bukti <i>Chat</i> Narasumber .....</b>	<b>47</b>

