

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Tinjauan Karya Sejenis

Terdapat beberapa karya sejenis yang dijadikan acuan bagi penulis dalam hal perancangan yang nantinya akan memperkaya ide dalam mengemas informasi yang akan dibuat oleh penulis. Melihat karya sebelumnya agar mampu mengatasi kekurangan yang ada.

2.1.1 Petualangan ke Hutan Sagu Sungai Johor



Gambar 2.1 Petualangan ke Hutan Sagu Sungai Johor, VIK

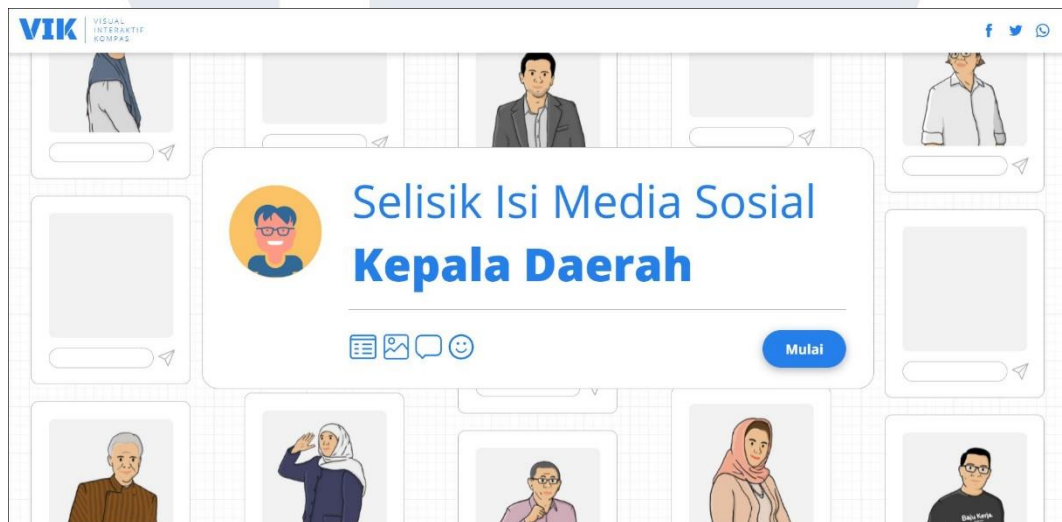
Sumber: Virtual Interaktif Kompas

Karya interaktif ini dibuat oleh Virtual Interaktif Kompas (VIK) yang membahas tentang Petualangan ke Hutan Sagu Sungai Johor. Dapat diakses melalui <https://vik.kompas.com/petualangan-ke-hutan-sagu-sungai-tohor/#trip-dua> terdapat banyak yang diberikan seperti gambar, fakta-fakta menarik seputar sagu,

langkah-langkah pembuatan sagu, pemilihan warna, transisi, efek-efek, dan cerita yang dibuat oleh VIK sangat baik.

Karya ini menjadi salah satu acuan penulis karena setiap segmen cerita terbagi dengan baik. Pemilihan judul dan interaktivitas yang diberikan cukup mumpuni. Penulis akan membuat karya serupa tetapi ada perbedaan dari sisi cerita. Pembaca akan berada di posisi sebagai orang pertama yang memiliki hak untuk memilih cerita yang nantinya menentukan plot cerita orang pertama tersebut.

2.1.2 Selisik Isi Media Sosial Kepala Daerah



Gambar 2.2 Selisik Isi Media Sosial Kepala Daerah, VIK

Sumber: Virtual Interaktif Kompas

Karya sejenis dan dibuat oleh pihak yang sama yaitu VIK yang membahas tentang pejabat negara yang menggunakan sosial media. Tema cerita yang dibawakan menarik karena seputar pejabat negara yang sering dijumpai menggunakan sosial media yang menjadi fokus kedekatan dengan masyarakat. Dapat diakses melalui <https://vik.kompas.com/selisik-isi-media-sosial-kepala-daerah/>. Tampilan yang diberikan VIK sangat menarik, pada setiap akun sosial

media pejabat tersebut, berisi deskripsi tentang kedekatannya dengan masyarakat dan adanya video yang mewakili setiap pejabat mengenai sosial media mereka masing-masing.

Cerita yang dibawakan cukup panjang dan rumit. Sama seperti karya sebelumnya, *scroll* yang panjang tanpa ada tombol kembali ke awal untuk memudahkan pembaca. Penulis akan membuat karya serupa tetapi dengan cerita dan plot yang berbeda. Penulis akan membuat versi berbeda dengan *narrative storytelling*, memberikan cerita yang menampilkan berbagai opsi dalam ceritanya.

2.1.3 *How to Survive a Nuclear Bomb*



Gambar 2.3 *How to Survive a Nuclear Bomb*, BBC

Sumber: Taster, BBC

Karya sejenis lainnya dibuat oleh Taster, salah satu program yang dibentuk oleh BBC dalam rangka melakukan pendekatan baru untuk konten sejarah yang dirancang untuk usia 16-24 tahun. Menceritakan kisah berdasarkan *game* perang pemerintah Inggris berjudul “Exercise Regenerate” yang berlatar di tahun 1982.

Ancaman akan nuklir pada perang dingin, narasi ini membawa pembaca untuk membuat keputusan demi kelangsungan hidup setelah serangan nuklir di Inggris.

Dalam karya *narrative storytelling* ini menampilkan cerita fiksi, namun dari segi animasi dan plot cerita dibuat dengan baik, sehingga membuat pembaca aktif untuk mengambil keputusan sesuai dengan opsi yang diberikan. Penulis akan membuat karya serupa dengan plot cerita realitas kehidupan seseorang di dunia kerja. Memberikan pengalaman berbeda bagi pembaca dengan realita kehidupan di masyarakat khususnya di Indonesia. Penulis juga akan membuat pembaca aktif dengan memberikan berbagai opsi untuk melanjutkan cerita.

2.2 Teori atau Konsep yang Digunakan

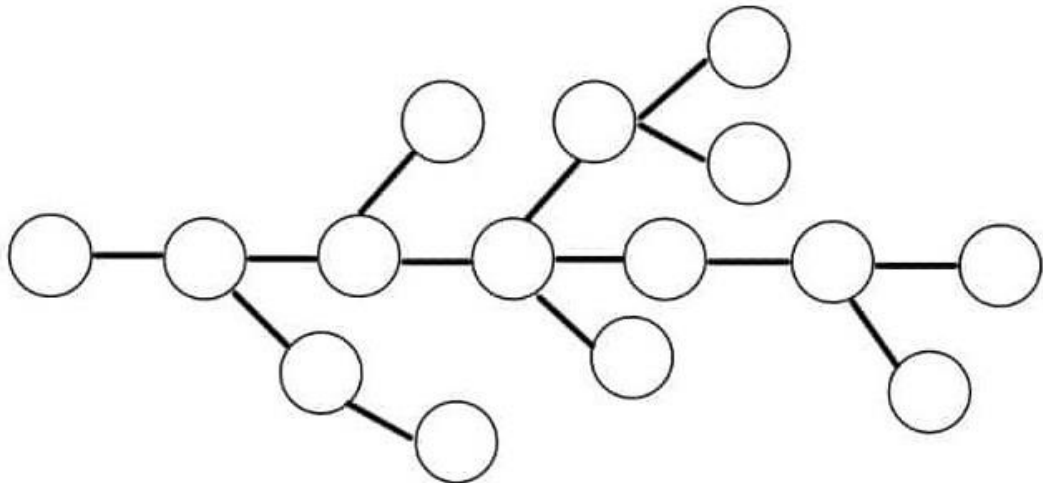
2.2.1 *Interactive Storytelling*

Jika ditelaah masing-masing memiliki pemahamannya masing-masing. Mulai dari pengertian dari interaktif merupakan suatu hal yang saling melakukan hubungan, aksi, pengaruh, antar hubungan. Interaksi ini bisa dilakukan karena terdapat hubungan sebab akibat, yang artinya terdapat aksi dan reaksi. Selain itu, pemahaman tentang interaktif, yaitu komunikasi dua arah yang terkait atau suatu peristiwa yang sifatnya saling melakukan aksi, atau saling berhubungan dan memiliki hubungan timbal balik antara satu dan lainnya (Warsita, 2008, p. 85).

Storytelling secara individu merupakan suatu proses yang memiliki interaksi di dalamnya, sehingga dapat bermain, saling bertukar, dan berinteraksi (Crawford, 2013, p 45). *Storytelling* atau bercerita merupakan salah satu keterampilan

berbicara yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain. Berbicara termasuk ke dalam situasi yang informatif, dapat membuat pengertian atau makna menjadi jelas (Tarigan, 2008, p. 3).

Pembuatan *storytelling* memerlukan sebuah struktur cerita yang mempunyai awal, tengah, dan akhir. Penulis menggunakan struktur cerita yang disebut *linear narrative* dengan model *side branches*, merupakan salah satu model yang pemecahan cerita bercabang (Smed, Suovo, Skult, & Skult, 2021, p. 83).



Gambar 2.4 *Linear narrative with side branches*

Sumber: Smed, Suovo Skult, & Skult

Model ini dinilai lebih menarik bagi penulis karena memiliki jalan cerita dengan alur yang rapi dan mudah digunakan. Dengan mengedepankan interaktifitas, pembaca tidak hanya membaca, tetapi ada aksi atau tindakan yang dilakukan pembaca agar tidak merasa bosan ketika membaca suatu cerita.

2.2.2 Website Development

Pada tahap mengembangkan sebuah situs, terdapat sejumlah bahasa pemrograman yang berisi informasi gambar, foto, dan video. Melibatkan aspek-aspek khusus pada *website*, diantaranya:

2.2.2.1 HTML

HTML (*HyperText Markup Language*) secara spesifik merupakan bahasa markah (*markup language*). Maka HTML adalah sistem yang mengidentifikasi dan mendeskripsikan beragam bentuk komponen sebuah dokumen situs seperti judul, paragraph, dan daftar. Markah ini juga mengindikasikan struktur bahasa dibalik dokumen situs.

Umumnya HTML memiliki label teks tertentu dalam tanda kurung, seperti `<body>` dan ``. Tetapi tidak akan muncul pada halaman situs, HTML akan tersembunyi. Biasanya label teks HTML dibuat berpasangan untuk mengapit isi teks yang akan ditampilkan pada situs. Contohnya `<h1>` ditulis sebagai *heading* satu dan kemudian ketika selesai, akan ditutup dengan `</h1>`. Tak hanya mengatur tulisan pada situs, HTML juga dapat menyertai elemen multimedia lain, misalnya foto, video, audio, gambar, dan animasi (Robbins, 2018, p. 11).

Penulis melakukan praktik *coding* pada HTML untuk membuka lembar baru yang nantinya digunakan sebagai latar awal dalam pembuatan karya ini.

Tabel 2.1 Contoh *Coding* HTML

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <title>Title of the document</title>
</head>
<body>
  <h1>Heading</h1>
  <p>Paragraf.</p>
</body>
</html>
```

Penggunaan *coding* tersebut, dimaksudkan untuk membuat lembar baru, membuat paragraf, dan judul dokumen. Langkah awal ini masih menampilkan paragraf dan judul, tidak ada variasi bentuk, warna, dan letak.

2.2.2.2 CSS

Berbeda dengan HTML yang digunakan untuk mendeskripsikan bentuk komponen situs, CSS (*Cascading Style Sheets*) digunakan untuk mendeskripsikan komponen agar terlihat pada halaman situs. CSS dapat mengatur warna, jenis huruf, *background*, *layout*, dan lainnya. CSS diperlukan agar situs tidak terjebak ke dalam tampilan kosong (*blank space*) atau tampilan dasar *browser*.

CSS dapat dihubungkan langsung ke dalam dokumen HTML dengan berbagai cara, diantaranya melalui dokumen lain, lalu dihubungkan (*external style sheets*). Kemudian disertakan pada bagian `<head>` dokumen HTML (*embedded style sheets*) dan langsung masuk ke dalam atribut yang ingin dirubah tampilannya (*inline styles*) (Robbins, 2018, p. 11).

Tabel 2.2 Contoh *Coding* CSS

```
.text{
  height:500px;
  background-color:#FFFFFF;
  padding: 2% 10% 0px 10%;
  text-align: center;
  margin: auto;
}
```

Penulis menggunakan CSS untuk melakukan desain tampilan *website* agar lebih menarik. Seperti contoh diatas, ketinggian posisi teks berada di posisi 500px, kemudian *background color* yaitu warna pada latar belakang dengan *code* #FFFFFF yang berarti warna putih terang. Lalu *padding* yang digunakan untuk ketebalan lapisan pada teks, *text-align* berfungsi untuk mengatur posisi teks yang berada di *center* atau tengah, yang terakhir penggunaan *margin* sebagai pembatas teks.

2.2.2.3 JavaScript

Selanjutnya, setelah situs dirubah dengan CSS, kemudian mengatur cara situs berjalan. JavaScript yaitu bahasa skrip yang bertujuan untuk menambahkan interaktivitas dan Tindakan sebuah situs, antara lain:

1. Memeriksa dan merespon formulir yang masuk dari *audiens*.
2. Memuat otomatis tampilan situs saat menggulir (*scroll*) oleh *audiens*.
3. Transisi peralihan dari satu konten ke konten lain.
4. Membuat *widjet* dan fitur interaktif lainnya.

5. Membuat *browser* mengingat informasi tentang pengguna secara otomatis.

JavaScript menggunakan bentuk *coding* yang beragam, karena berhubungan dengan interaksi *audiens*. Program ini dapat membuat perintah *function* untuk memberi tanggapan pada aktivitas *audiens*. Contohnya *function* ‘alert()’ memberikan notifikasi kepada *audiens* dan *function* ‘confirm()’ untuk meminta persetujuan atau penolakan *audiens*. JavaScript sejenis dengan bahasa pemrograman karena bersinggungan dengan *variable*, fungsi, pernyataan *if/else*, *loop*, dan lainnya (Robbins, 2018, p. 11).

2.2.3 Nilai Berita

Nilai berita berdasarkan jurnalisme menurut (Ishwara, 2005, p. 53) adalah bercerita dengan tujuan dan dalam cerita atau berita yang tersirat pesan yang ingin disampaikan oleh wartawan kepada pembacanya. Dalam berita memiliki karakteristik intrinsik yang dikenal dengan nilai berita. Berisi berbagai peristiwa seperti:

1. Konflik

Konflik dapat terjadi layaknya berita karena konflik fisik seperti perkelahian, terdapat kerugian dan korban yang dihasilkan. Kekerasan dapat membangkitkan emosi dari seseorang yang melihat atau mungkin orang yang ada kepentingan langsung.

2. Konsekuensi

Kejadian yang dapat mengakibatkan kejadian yang mempengaruhi banyak orang, merupakan berita yang layak untuk diangkat. Biasanya dapat diterima sebagai nilai berita dan menjadi tolak ukur suatu berita.

3. Kemajuan dan Bencana

Berita tentang sebuah teknologi layak dianggap sebagai berita. Bencana alam seperti, gempa, banjir dan lainnya menjadi peristiwa yang bisa untuk diberitakan.

4. *Human Interest*

Ada sejumlah media yang memberikan cerita yang tak memenuhi syarat dalam unsur konflik. Terdapat banyak kekurangan yang ditulis jika hanya menjadi berita yang bernilai. Ketertarikan terhadap sesama menjadikan nilai berita lebih menarik.

5. Ketokohan

Berita mengenai publik figur, seperti artis, pejabat negara, atau orang-orang yang memiliki potensi sebagai pahlawan atau terkenal lebih bernilai. Seperti berita kunjungan Raja Salman, yang merupakan raja Arab Saudi saat kedatangannya ke Indonesia.

6. Seks

Berita mengenai seks akan lebih cepat mendapatkan perhatian masyarakat. Seperti perselingkuhan, pencabulan, dan lainnya. Seperti contoh

adalah, perselingkuhan, perceraian, pernikahan, dan terdapat unsur konflik di dalamnya, akan menambah nilai berita.

2.2.4 Kode Etik Jurnalistik

Dalam melaksanakan fungsi, hak, kewajiban dan peranannya, pers menghormati hak asasi setiap orang, karena itu pers dituntut profesional dan terbuka untuk dikontrol oleh masyarakat. Untuk menjamin kemerdekaan pers dan memenuhi hak publik untuk memperoleh informasi yang benar, wartawan Indonesia memerlukan landasan moral dan etika profesi sebagai pedoman operasional dalam menjaga kepercayaan publik dan menegakkan integritas serta profesionalisme (Dewan Pers, 2006).

Adapun sejumlah pasal-pasal dalam kode etik jurnalistik yang berkaitan dengan karya ini diantaranya:

Pasal 1

Wartawan Indonesia menempuh cara-cara yang profesional dalam melaksanakan tugas jurnalistik.

Penafsiran

Cara-cara yang profesional adalah:

- a. menunjukkan identitas diri kepada narasumber;
- b. menghormati hak privasi;
- c. tidak menyuap;

- d. menghasilkan berita yang faktual dan jelas sumbernya;
- e. rekayasa pengambilan dan pemuatan atau penyiaran gambar, foto, suara dilengkapi dengan keterangan tentang sumber dan ditampilkan secara berimbang;
- f. menghormati pengalaman traumatik narasumber dalam penyajian gambar, foto, suara;
- g. tidak melakukan plagiat, termasuk menyatakan hasil liputan wartawan lain sebagai karya sendiri;
- h. penggunaan cara-cara tertentu dapat dipertimbangkan untuk peliputan berita investigasi bagi kepentingan publik.

Pasal 5

Wartawan Indonesia tidak menyebutkan dan menyiarkan identitas korban kejahatan susila dan tidak menyebutkan identitas anak yang menjadi pelaku kejahatan.

Penafsiran

- a. Identitas adalah semua data dan informasi yang menyangkut diri seseorang yang memudahkan orang lain untuk melacak.
- b. Anak adalah seorang yang berusia kurang dari 16 tahun dan belum menikah.

Pasal 7

Wartawan Indonesia memiliki hak tolak untuk melindungi narasumber yang tidak bersedia diketahui identitas maupun keberadaannya, menghargai ketentuan embargo, informasi latar belakang, dan *off the record* sesuai dengan kesepakatan.

Penafsiran

- a. Hak tolak adalah hak untuk tidak mengungkapkan identitas dan keberadaan narasumber demi keamanan narasumber dan keluarganya.
- b. Embargo adalah penundaan pemuatan atau penyiaran berita sesuai dengan permintaan narasumber.
- c. Informasi latar belakang adalah segala informasi atau data dari narasumber yang disiarkan atau diberitakan tanpa menyebutkan narasumbernya.
- d. *Off the record* adalah segala informasi atau data dari narasumber yang tidak boleh disiarkan atau diberitakan.

Pasal 9

Wartawan Indonesia menghormati hak narasumber tentang kehidupan pribadinya, kecuali untuk kepentingan publik.

Penafsiran

- a. Menghormati hak narasumber adalah sikap menahan diri dan berhati-hati.
- b. Kehidupan pribadi adalah segala segi kehidupan seseorang dan keluarganya selain yang terkait dengan kepentingan publik.

Pasal 11

Wartawan Indonesia melayani hak jawab dan hak koreksi secara proporsional.

Penafsiran

- a. Hak jawab adalah hak seseorang atau sekelompok orang untuk memberikan tanggapan atau sanggahan terhadap pemberitaan berupa fakta yang merugikan nama baiknya.
- b. Hak koreksi adalah hak setiap orang untuk membetulkan kekeliruan informasi yang diberitakan oleh pers, baik tentang dirinya maupun tentang orang lain.
- c. Proporsional berarti setara dengan bagian berita yang perlu diperbaiki.

Sesuai dengan kode etik jurnalistik dalam pembuatan sebuah berita atau karya, penulis mengikuti aturan-aturan yang sudah dibuat dan disepakati oleh Dewan Pers. Tujuannya agar menghindari dan mengantisipasi hal-hal yang merugikan penulis ataupun narasumber. Penulis mendapatkan seorang narasumber yang bersedia untuk mengungkapkan jati dirinya, tetapi dengan kesepakatan tertentu, seperti

hanya menyebutkan nama panggilan narasumber sebagai tokoh utama, tidak menyebutkan nama asli dari tokoh-tokoh pendukung lainnya, dan tidak menyebutkan nama perusahaan tempat narasumber bekerja secara detail. Penulis mengikuti keinginan narasumber dan hal tersebut selaras dengan pasal-pasal yang tercantum pada kode etik jurnalistik.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA