

INTERACTIVE MULTIMEDIA STORYTELLING:
MENGEVALUASI MODA PENGANGKUT SAMPAH DINAS
LINGKUNGAN HIDUP KOTA TANGERANG



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

TUGAS AKHIR

Diajukan guna memenuhi persyaratan Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.)

Jennifer Carorine Gouw

00000042537

PROGRAM STUDI JURNALISTIK
ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024

INTERACTIVE MULTIMEDIA STORYTELLING:
MENGEVALUASI MODA PENGANGKUT SAMPAH DINAS
LINGKUNGAN HIDUP KOTA TANGERANG



Jennifer Carorine Gouw

00000042537

PROGRAM STUDI JURNALISTIK

ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Jennifer Carorine Gouw

Nomor Induk Mahasiswa : 00000042537

Program studi : Jurnalistik

Interactive Multimedia Storytelling dengan judul “*Interactive Multimedia Storytelling: Mengevaluasi Moda Pengangkut Sampah Dinas Lingkungan Hidup Kota Tangerang*” merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya 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, 10 Juni 2024



(Jennifer Carorine Gouw)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN

Interactive Multimedia Storytelling dengan judul
Interactive Multimedia Storytelling: Mengevaluasi Moda Pengangkut Sampah
Dinas Lingkungan Hidup Kota Tangerang

Nama : Jennifer Carorine Gouw
NIM : 00000042537
Program Studi : Jurnalistik
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah disetujui untuk diajukan pada
Sidang Ujian Interactive Multimedia Storytelling Universitas Multimedia
Nusantara

Tangerang, 3 Juni 2024

Pembimbing



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

Ketua Jurnalistik



Samiaji Bintang S.T., M. A.
03240377002

HALAMAN PENGESAHAN

Interactive Multimedia Storytelling dengan judul
Interactive Multimedia Storytelling: Mengevaluasi Moda Pengangkut Sampah
Dinas Lingkungan Hidup Kota Tangerang

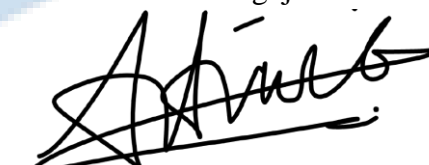
Oleh
Nama : Jenifer Carorine Gouw
NIM : 00000042537
Program Studi : Jurnalistik
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Senin, 10 Juni 2024
Pukul 08.30 s.d 09.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

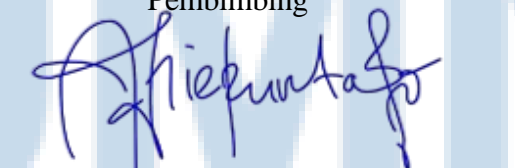
Ketua Sidang


Veronika, S.Sos., M.Si.
0317028703

Penguji


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

Pembimbing


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

Ketua Program Studi Jurnalistik


Samiaji Bintang S.T., M. A.
03240377002

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jennifer Carorine Gouw
NIM : 00000042537
Program Studi : Jurnalistik
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : *Interactive Multimedia Storytelling: Mengevaluasi Moda Pengangkut Sampah Dinas Lingkungan Hidup Kota Tangerang*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia (**pilih salah satu**):

- ✓ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial. Saya tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.
- Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: Dalam proses pengajuan penerbitan ke dalam jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)*.

Tangerang, 3 Juni 2024



(Jennifer Carorine Gouw)

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas selesainya penulisan skripsi karya ini dengan judul “*Interactive Multimedia Storytelling: Mengevaluasi Moda Pengangkut Sampah Dinas Lingkungan Hidup Kota Tangerang*” yang dilakukan untuk mencapai gelar Sarjana 1 Jurusan Jurnalistik pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

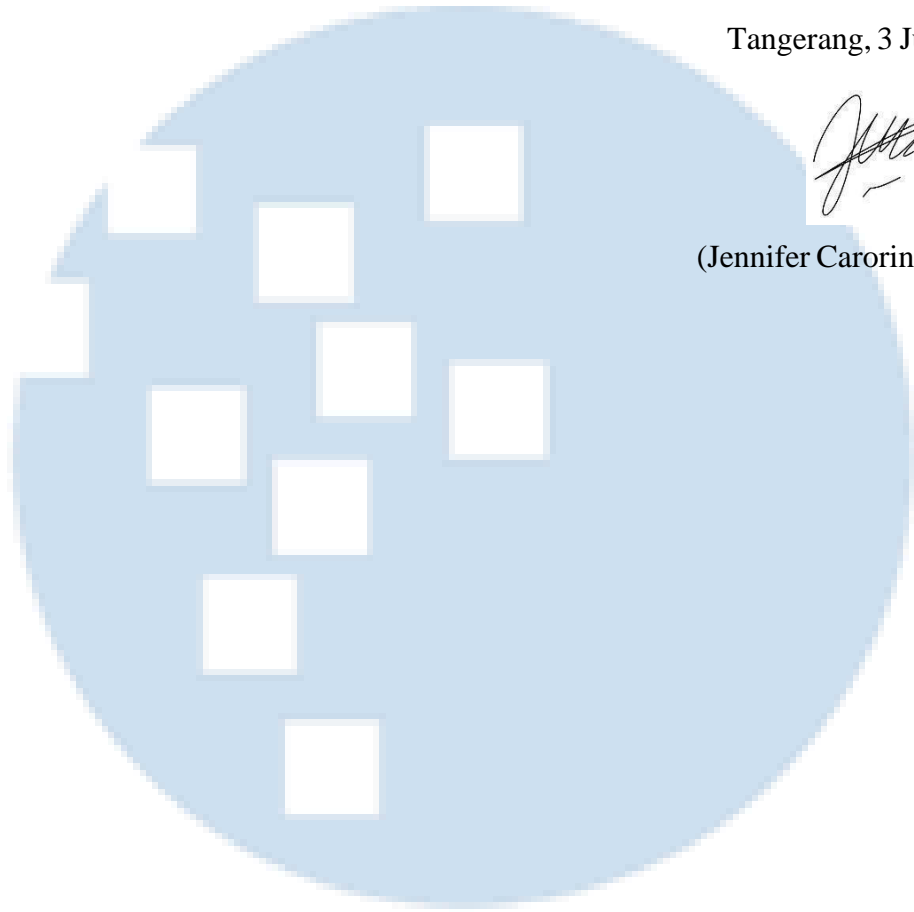
1. Dr. Ninok Leksono, M. A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Ir. Andrey Andoko, M. Se., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Samiaji Bintang Nusantara, S. T., selaku Ketua Program Studi Jurnalistik, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dr. Niknik Mediyawati, S.Pd., M.Hum., selaku pembimbing pertama yang telah memberikan arahan dan motivasi atas Tugas Akhir (TA).
5. Veronika, M.Si., selaku dosen mata kuliah Seminar on Final Project Proposal yang telah memberikan masukan atas topik Tugas Akhir (TA)
6. Arfinna Erliencani dan Vicky Fiona Susanto selaku sahabat yang terus memberikan dorongan untuk penulis agar bisa menyelesaikan Tugas Akhir (TA) ini.
7. Djoko Setijowarno, Maria Endah, Mirza Shahreza, dan Meidi Nugroho Adi selaku narasumber yang berkenan untuk diwawancara sehingga informasi bisa terlengkapi.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga skripsi karya ini dapat bermanfaat bagi perkembangan jurnalisme data masa kini dan meningkatnya minat mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara dengan format interaktif multimedia.

Tangerang, 3 Juni 2024



(Jennifer Carorine Gouw)



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Interactive Multimedia Storytelling: Mengevaluasi Moda Pengangkut Sampah Dinas Lingkungan Hidup Kota Tangerang

Jennifer Carorine Gouw

ABSTRAK

Isu sampah merupakan salah satu topik yang tidak pernah luput dari pemberitaan media. Meski demikian, media di Indonesia dinilai masih kurang memperhatikan masalah sampah karena pemberitaan tentang sampah di media *mainstream* Indonesia masih tergolong minim dan belum menjadi isu utama. Akibatnya, permasalahan sampah tidak pernah tertangani dengan serius dan berakhir menumpuk. Sampah yang menumpuk akan mengundang beberapa organisma tertentu, seperti tikus, lalat, kecoa, dan lain-lain, Hal ini disebabkan organisma tersebut memanfaatkan sampah untuk berkembang biak. Selain itu, sampah yang menumpuk menyebabkan lingkungan menjadi tidak sehat sehingga aktivitas masyarakat terganggu. Oleh sebab itu, perlu adanya pengangkutan sampah dari tempat residu ke Tempat Pengolahan Akhir (TPA). Pengangkutan tersebut harus menggunakan alat pengangkut yang memenuhi syarat, yaitu pengangkutan sampah harus memiliki tinggi bak maksimum 1,6 meter, sampah harus tertutup rapat agar tidak berceceran di jalan, ada alat pengungkit, tidak bocor agar air lindi tidak berceceran, disesuaikan dengan kondisi jalan yang dilalui, dan disesuaikan dengan kemampuan dana serta teknik pemeliharaan. Namun, nyatanya sering ditemui alat pengangkut sampah yang tidak memenuhi kriteria tersebut sehingga air lindi berceceran di jalan raya dan mengganggu. Maka dari itu, melihat permasalahan air lindi tersebut, penulis ingin meneliti jumlah, jenis, jadwal pembersihan, dan Standar Operasional Prosedur (SOP) dari alat pengangkut sampah. Penulis menggunakan konsep *digital storytelling*, *interactive storytelling*, *data journalism*, dan jurnalisme sastrawi Proses produksi akan melewati tiga tahap utama, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Karya ini sedang diusahakan untuk terbit ke media, tetapi jika gagal, karya akan diterbitkan secara mandiri.

Kata kunci: Digital Storytelling, Interaktif Multimedia, Skripsi, Sampah.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Interactive Multimedia Storytelling: Evaluating The Waste Transportation of Tangerang City Environmental Department

Jennifer Carorine Gouw

ABSTRACT

Waste issue is one of the topics that never escapes media coverage. However, the media in Indonesia is considered to still pay insufficient attention to the waste problem because coverage of waste in mainstream Indonesian media is still relatively minimal and has not become a primary issue. As a result, the waste problem is never seriously addressed and ends up accumulating. Accumulated waste can attract specific organisms such as rats, flies, cockroaches, and others, as these organisms thrive on the waste. Moreover, when waste piles up, it creates an unhealthy environment, disrupting the daily activities of the community. Hence, it's crucial to transport waste from the collection point to the Final Processing Site (TPA). For this transportation, specific criteria must be met: the waste carriers should not exceed a container height of 1.6 meters; the waste must be securely sealed to prevent any spillage on the roads; the presence of lifting mechanisms is essential; they should be leak-proof to prevent leachate spillage; adaptability to the road conditions is necessary, and the transportation plan should be in line with budget constraints and maintenance techniques. Unfortunately, it's common to find waste transport tools that don't adhere to these standards, leading to leachate seepage on the roads, causing inconvenience. Recognizing this issue with leachate, the author aims to investigate the quantity, types, routes, cleaning schedules, and Standard Operating Procedures (SOP) associated with waste transport. The researcher will use the concepts of digital storytelling, interactive storytelling, data journalism, and literary journalism. The production process will go through three main stages: pre-production, production, and post-production. This work is being prepared for publication in the media, but if it fails, it will be self-published.

Keywords: Digital Storytelling, Multimedia Interactive, Rubbish, Thesis

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMISI	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Karya.....	1
1.2 Tujuan Karya.....	4
1.3 Kegunaan Karya	4
BAB II KERANGKA KONSEP	6
2.1 Karya Terdahulu	6
2.1.1 Mengevaluasi Fasilitas Penyeberangan Jakarta – Visual Interaktif Kompas (VIK).....	6
2.1.2 LGBT – Visual Interaktif Kompas (VIK).....	7
2.1.3 Tetesan Air Lindi Truk Sampah Resahkan Warga Bekasi – Republika	8

2.1.4	Merapah Trans Jawa – Visual Interaktif Kompas (VIK).....	9
2.2	Konsep yang Digunakan	12
2.2.1	Digital Storytelling.....	12
2.2.2	Multimedia Interaktif.....	13
2.2.3	Jurnalisme Data	14
2.2.4	In-Depth Jurnalisme.....	14
2.2.5	Jurnalisme Sastrawi	15
2.2.6	Nilai Berita	16
BAB III	RANCANGAN KARYA	20
3.1	Tahapan Pembuatan.....	20
3.1.1	Praproduksi	20
3.1.1.1	Penentuan Ide dan Medium	20
3.1.1.2	Rencana Elemen dan Visualisasi Data	21
3.1.1.3	Penentuan Narasumber dan Daftar Pertanyaan.....	23
3.1.1.4	Pembuatan Wireframe Situs.....	29
3.1.1.4	Linimasa	29
3.1.2	Produksi	30
3.1.2.1	Wawancara, Pengambilan Foto dan Video, Pengumpulan Data.....	30
3.1.3	Pascaproduksi.....	30
3.1.3.1	Penyuntingan Artikel dan Pembuatan Elemen Multimedia	30
3.1.3.2	Penyusunan Layout dan Artikel.....	31
3.1.3.3	Uji Coba Karya	31
3.1.3.4	Distribusi	31
3.2	Anggaran	32
3.3	Target Luaran.....	32

BAB IV HASIL KARYA	34
4.1 Pelaksanaan	34
4.1.1 Praproduksi	34
4.1.1.1 Riset dan Pencarian Narasumber	34
4.1.1.2 Pengembangan Situs.....	38
4.1.2 Produksi	39
4.1.3 Pascaproduksi.....	40
4.2 Evaluasi.....	43
4.2.1 Ahli.....	43
4.2.2 Pembaca Umum.....	44
BAB V SIMPULAN SARAN	48
5.1 Simpulan.....	48
5.2 Saran	59
DAFTAR PUSTAKA.....	50
LAMPIRAN.....	54



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	10
Tabel 3.1 Daftar Narasumber dan Pertanyaan.....	22
Tabel 3.2 Linimasa	30
Tabel 3.3 Rencana Anggaran	32

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tangkapan Layar Kutipan Warga.....	7
Gambar 2.2	Tangkapan Layar Elemen Foto	7
Gambar 2.3	Tangkapan Layar Diagram.....	8
Gambar 2.4	Tangkapan Layar Berita	8
Gambar 2.5	Tangkapan Layar Pilihan Interaktif	10
Gambar 3.1	Tangkapan Layar Pilihan Interaktif	21
Gambar 3.2	Contoh Penerapan Elemen Grafik “LGBT”	21
Gambar 3.3	Contoh Penerapan Elemen Video “Merapah Tol Trans Jawa”.....	22
Gambar 3.4	Contoh Penerapan Elemen Foto	22
Gambar 3.5	Wireflame Situs.....	29
Gambar 4.1	Bukti Menghubungi Maria Endah Selaku Pemilik Video	35
Gambar 4.2	Bukti Menghubungi Djoko Setijowarno Selaku Pengamat	36
Gambar 4.3	Bukti Menghubungi Mirza Shahreza Selaku Pengamat.....	37
Gambar 4.4	Bukti Menghubungi Meidi Nugroho Adi Selaku Staf Dinas	37
Gambar 4.5	Bukti Menghubungi Vallencius Gavriel Alfredo Siswanto Selaku.	38
Gambar 4.6	Pitching Media Merah Putih.....	42
Gambar 4.7	Pitching Media Ekuatorial	42
Gambar 4.8	Penilaian Riyan Setiawan Terhadap Karya Penulis	43
Gambar 4.9	Penilaian Marissa Amran Terhadap Karya Penulis.....	45
Gambar 4.10	Penilaian Khantidhira Winona Suharto Terhadap Karya Penulis .	46
Gambar 4.11	Penilaian Sherilyn Annisa Terhadap Karya Penulis.....	47

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA