

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Karya Terdahulu

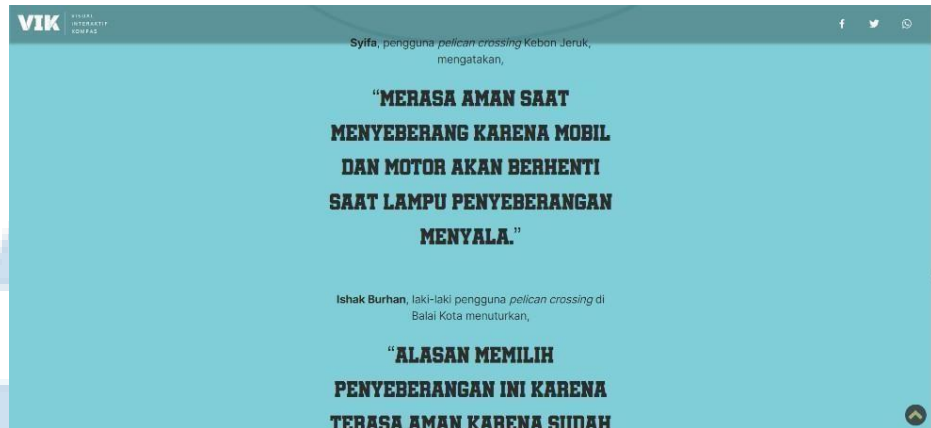
Dalam membuat karya, penulis membutuhkan karya terdahulu untuk digunakan sebagai bahan referensi dan dapat mengembangkan ide yang ada. Berikut beberapa karya terdahulu tersebut.

2.1.1 Mengevaluasi Fasilitas Penyeberangan Jakarta – Visual Interaktif Kompas (VIK)

Karya terdahulu pertama yang dijadikan referensi oleh penulis berjudul “Mengevaluasi Fasilitas Penyeberangan Jakarta” oleh Yunanto Wiji Utomo yang dipublikasi di situs Visual Interaktif Kompas (VIK) pada 2023. Karya ini membahas terkait masalah fasilitas penyeberangan yang ada di DKI Jakarta.

Karya ini memiliki kesamaan cara pengemasan dengan karya penulis, yakni menggunakan format *interactive multimedia storytelling*. Selain itu, karya itu juga memasukkan keluhan-keluhan umum warga saat menggunakan fasilitas penyeberangan. VIK pun memasukkan kutipan-kutipan warga yang memiliki pengalaman buruk ketika menggunakan fasilitas penyeberangan. VIK menggunakan metode observasi dan wawancara dalam mengumpulkan informasi. Penulis pun menggunakan kedua metode tersebut saat mengumpulkan informasi terkait warga yang merasa terganggu dengan bau dan air lindi yang dihasilkan truk sampah saat memindahkan sampah dari rumah warga ke TPA. Keluhan-keluhan seperti itu pun akan penulis masukkan juga ke dalam karya.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.1 Tangkapan Layar Kutipan Warga
Sumber: Visual Interaktif Kompas (VIK), 2022



Gambar 2.2 Tangkapan Layar Elemen Foto
Sumber: Visual Interaktif Kompas (VIK), 2022

Tak hanya itu, penulis juga memasukkan elemen-elemen foto dan video seperti yang dilakukan oleh tim produksi VIK. Penulis memasukkan foto-foto jenis truk sampah dan foto air lindi yang jatuh dari truk sampah. Selain memasukkan kedua elemen tersebut, penulis juga memasukkan informasi terkait jenis-jenis truk sampah dalam bentuk tabel.

2.1.2 LGBT – Visual Interaktif Kompas (VIK)

Karya kedua yang digunakan oleh penulis sebagai rujukan adalah situs interaktif berjudul “LGBT” oleh Yunanto Wiji Utomo yang dipublikasi di situs Visual Interaktif Kompas (VIK) pada 2022. Karya ini membahas terkait diskriminasi, miskonsepsi, dan misinformasi individu komunitas LGBT di masyarakat secara umum, pendidikan, lingkungan kerja, dan keluarga.

Hal yang dapat diadopsi dari karya ini adalah penggunaan visualisasi data. Tim produksi VIK menggunakan beberapa jenis visualisasi data dalam karyanya, seperti *bar chart*, *stacked bar chart*, dan *bubble chart*. Teknik visualisasi data seperti itu penulis adopsi dalam karya. Penulis mengolah data mengolah data yang dikemas menggunakan *donut chart* dan *bar chart*.



Gambar 2.3 Tangkapan Layar Diagram

Sumber: Visual Interaktif Kompas (VIK), 2022

2.1.3 Tetesan Air Lindi Truk Sampah Resahkan Warga Bekasi – Republika

Karya terdahulu selanjutnya merupakan artikel yang ditulis oleh Republika pada 2019 dengan judul “Tetesan Air Lindi Truk Sampah Resahkan Warga Bekasi”. Karya ini membahas terkait keluhan warga terhadap air lindi atau air sampah dari truk sampah milik Pemerintah Provinsi (Pemprov) DKI Jakarta.



Gambar 2.4 Tangkapan Layar Berita

Sumber: Republika, 2019

Karya ini memiliki kesamaan topik dengan karya penulis, yakni

sama-sama mengangkat topik soal permasalahan truk sampah. Penulis juga membahas permasalahan yang ditimbulkan truk sampah khususnya saat memindahkan sampah dari rumah warga ke TPA. Tentunya penulis tidak hanya membahas permasalahan air lindi, tetapi juga masalah lain yang ditimbulkan. Salah satunya, bau sampah yang ditimbulkan saat truk mengangkut sampah di sepanjang jalan.

Namun, penulis menyoroti bahwa karya tersebut belum dilengkapi dengan elemen-elemen multimedia. Tim produksi Republika hanya memasukkan satu elemen foto truk saja. Maka dari itu, penulis akan mengisi kekosongan tersebut dengan mengemas permasalahan truk sampah dalam format *interactive multimedia storytelling*. Ini pun diyakini dapat memberikan pengalaman membaca yang lebih baik kepadapenonton serta memberikan kelengkapan informasi yang lebih kompleks. Adapun fitur yang digunakan oleh penulis adalah grafik yang menampilkan jumlah timbulan sampah dan jumlah truk sampah per tahun. Sementara, teks digunakan untuk pengemas atau pemberiinformasi terhadap tiap-tiap elemen, suara untuk menampilkan soundbite rekaman hasil wawancara, dan video untuk memperlihatkan proses pembersihan truk sampah agar mencegah korosi yang bersifat merusak bak sampah.

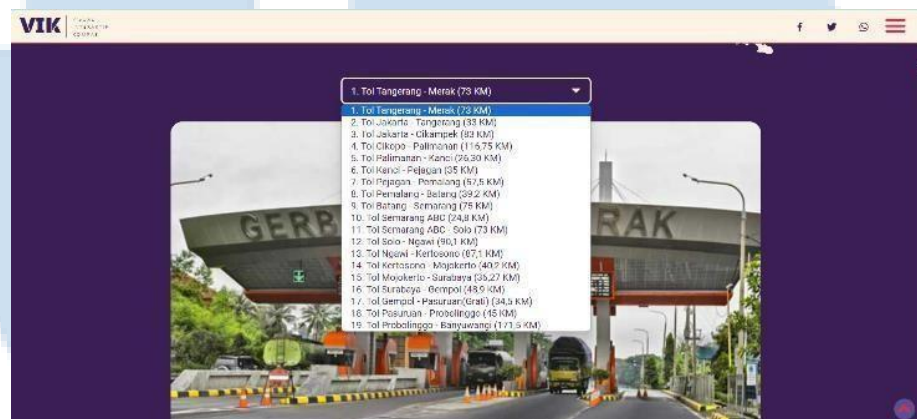
2.1.4 Merapah Trans Jawa – Visual Interaktif Kompas (VIK)

Karya terdahulu terakhir yang dijadikan sebagai rujukan adalah karya dari Visual Interaktif Kompas (VIK) yang berjudul “Merapah Trans Jawa” oleh Hilda B Alexander pada 2016. Karya ini menceritakan jalan tol Trans Jawa dari Pejagan hingga Rembang yang digunakan ketikamudik 2016.

Karya ini memiliki kesamaan penggunaan elemen multimedia dengan karya penulis. Merapah Trans Jawa yang diproduksi oleh Hilda B Alexander memberikan kebebasan kepada pengguna untuk memilih tol yang ingin dilihat. Oleh sebab itu, berangkat dari interaktif ini, penulis mendapatkan inspirasi sehingga tertarik untuk menggunakan pilihan

interaktif yang sama.

Karya *Interactive Multimedia Storytelling*: Mengevaluasi Moda Pengangkut Sampah Dinas Lingkungan Hidup Kota Tangerang memberikan kebebasan kepada pembaca untuk melihat tanggal yang disediakan oleh penulis. Tanggal tersebut berisikan kondisi suatu TPS Liar dari tahun ke tahun.



Gambar 2.5: Tangkapan Layar Pilihan Interaktif

Sumber: Visual Interaktif Kompas (VIK), 2016

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

Judul Karya	Produser	Isi	Relevansi
Mengevaluasi Fasilitas Penyeberangan Jakarta	Yunanto Wiji Utomo (2023)	Penyeberangan jalan di DKI Jakarta, termasuk jembatan penyeberangan orang (JPO), <i>zebra cross</i> , dan <i>underpass</i> .	<ul style="list-style-type: none"> - Kutipan warga yang memiliki pengalaman buruk ketika menggunakan fasilitas penyeberangan. - Penggunaan metode observasi dan wawancara dalam mengumpulkan informasi.

			- Pendukung informasi yang disajikan menggunakan foto dan video.
LGBT	Yunanto Wiji Utomo (2022)	Mengulas bentuk stigma dan diskriminasi yang dihadapi oleh komunitas LGBT di Indonesia dalam lingkungan kerja, pendidikan, keluarga, dan masyarakat umum.	- Penggunaan visualisasi data menggunakan <i>bar chart</i> .
Tetes Air Lindi Truk Sampah Resahkan Warga Bekasi	Republika (2019)	Dampak negatif yang ditimbulkan oleh air lindi di Kota Bekasi serta langkah yang seharusnya diambil untuk meminimalisasi masalah tersebut.	- Isu yang diangkat mempunyai kesamaan dengan karya penulis, yaitu tentang air lindi yang dihasilkan dari kebocoran truk sampah.
Merapah Trans Jawa	Hilda B. Alexander (2016)	Eksplorasi perjalanan melalui tol Trans Jawa yang membahas mengenai dampak mobilitas dan	- Pembaca dibebaskan untuk memilih tanggal yang ingin dilihat.

		ekonomi. Selain itu, membahas mengenai pengalaman pemudik menggunakan tol Trans Jawa.	
--	--	---	--

2.2 Konsep yang Digunakan

2.2.1 Digital Storytelling

Menurut Thurlow; Lengel; dan Tomic (2004, dalam Prasetyawati, 2020) *digital storytelling* merupakan salah satu bentuk komunikasi termediasi yang menggunakan seperangkat teknologi informasi dan komunikasi dengan tujuan untuk melakukan pertukaran informasi, yang dikemas ke dalam beberapa topik dengan gaya penyajian yang menarik. Oleh sebab itu, menurut Gordon (2011, dalam Fortinasari et al., 2022) hal ini berarti *digital storytelling* adalah gabungan berbagai fitur multimedia, seperti grafik, teks, rekaman, suara, lagu, musik dan video dengan seni bercerita untuk menyajikan materi atau poin-poin tertentu dengan durasi waktu tertentu dan dikemas dalam format digital yang menarik.

Biasanya, dalam penggunaan *digital storytelling*, informasi yang disajikan dapat berdurasi relatif singkat. Menurut Zuana (2018, dalam Prasetyawati, 2020) untuk menghasilkan tayangan yang menarik, *digital storytelling* memanfaatkan teknologi digital dengan mengombinasikan narasi dan seni bercerita dalam bidang edukasi dengan teknologi digital, seperti gambar, audio, video, hingga animasi. Oleh sebab itu, *digital storytelling* adalah media pembelajaran yang efektif dan efisien karena konten ceritanya yang berupa gambar, suara, dan multimedia lainnya dapat dipilih oleh penyusun media (Heriyana & Maureen, 2014).

Konsep ini memiliki relevansi dengan penulis sebab karya *Interactive Multimedia Storytelling: Mengevaluasi Moda Pengangkut Sampah Dinas Lingkungan Hidup Kota Tangerang* yang dibuat memuat

berbagai informasi tentang truk sampah Kota Tangerang. Karya itu juga dikemas menggunakan gambar, teks, video, animasi, dan grafik. Oleh sebab itu, diharapkan pembaca dapat mengetahui dan memiliki pendalaman informasi mengenai truk sampah Kota Tangerang secara runtut dan tidak bosan karena disajikan dengan menarik. Lain halnya, penulis juga akan memadukan segenap multimedia tersebut dengan interaktif sehingga pembaca dapat memilih informasi yang ingindiketahui.

2.2.2 Multimedia Interaktif

Multimedia merupakan suatu penyajian yang menggabungkan teks, gambar, grafis, animasi, audio dan video dengan menggunakan komputer serta cara penyampaian interaktif yang memberikan peluang kepada pengguna untuk mengontrol atau menentukan urutan sajian yang sesuai dengan keinginan atau kebutuhannya (Supartayasa et al., 2017). Dengan penggunaan multimedia, pembelajaran dinilai lebih efektif. Hal serupa diungkapkan oleh Sharma & Pooja (2015, dalam Kusumawati et al., 2021), penggunaan multimedia dapat meningkatkan situasi belajar, pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa menjadi termotivasi.

Tak hanya serta merta multimedia saja, tetapi Daryanto (2010) (dalam Supartayasa et al., 2017), menyebutkan bahwa multimedia terbagi dalam dua jenis, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif.

Multimedia linier adalah multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna sedangkan multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Konsep ini memiliki relevansi dengan karya penulis sebab karya dengan format *interactive multimedia storytelling* penulis memiliki alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Hal ini bisa dilihat di bagian tanggal tangkapan layar Google Maps. Pada bagian tersebut, pengguna dibebaskan untuk memilih tanggal yang ingin dilihat.

2.2.3 Jurnalisme Data

Menurut Yudiantika (2016, dalam Asprilla & Maharani, 2019) istilah jurnalisme data atau biasa disebut *data-driven journalism* mulai digunakan sejak 2009. Istilah ini menggambarkan proses jurnalistik berdasar pada analisis dan penyaringan set data untuk membuat berita. Seorang jurnalis data dan desainer informasi asal Inggris, memaparkan bahwa analisis data adalah cara pandang baru untuk menjelaskan suatu masalah. Melalui analisis data, jurnalis bisa menjadi orang pertama untuk melaporkan sebuah berita.

Data bisa menjadi sumber jurnalisme atau menjadi alat untuk menyampaikan berita. Melalui penggunaan infografis dan visualisasi data, jurnalisme data membantu dalam menceritakan kisah yang rumit (Merdeka.com, 2022). Jurnalisme data memberikan banyak peluang dalam proses jurnalisme investigasi. Mulai dari pencarian berita, proses memvisualkan data untuk penyajian berita yang lebih kreatif, serta penggunaan data sebagai bukti sah sebab selain melalui wawancara dan investigasi, penggunaan data yang valid dapat menjadi fakta kuat dalam sebuah berita (Asprilla & Maharani, 2019)

Konsep ini memiliki relevansi dengan penulis sebab dalam karya yang dibuat, penulis memanfaatkan data untuk menginformasikan jumlah dan jenis moda pengangkut sampah yang dimiliki oleh Dinas Lingkungan Hidup Kota Tangerang. Selain itu, dengan menggunakan data, penulis memberikan presentase antara truk yang rusak dan tidak rusak ketika melakukan observasi selama satu jam dari pukul 10.00 hingga 11.00 di Jalan Iskandar Muda.

Alasan penulis menggunakan data jurnalisme untuk menginformasikan jumlah, jadwal, dan volume adalah agar penulis bisa memberikan cerita yang lebih informatif. Hal ini disebabkan Selain melalui wawancara dan investigasi, penggunaan data yang valid dapat menjadi fakta kuat dalam sebuah berita (Microsoft, 2016).

2.2.4 In-depth Reporting

In-depth reporting adalah berita yang menyajikan permasalahan dan dibahas secara lengkap, mendalam, dan analitis sehingga membuat pembaca tahu mengenai seluruh aspek yang terjadi pada subjek dari informasi yang diberikan (Ramadhani, 2022). Selain itu, Tempo Institute juga menuturkan bahwa laporan mendalam atau *in-depth reporting* sangat dinanti pembaca sebab memberi pemahaman baru terhadap suatu persoalan sehingga pembaca menjadi lebih pintar dan menjadikannya sebagai referensi.

Di dalam *in-depth reporting*, unsur pertanyaan mengapa (*why*) dan bagaimana (*how*) menjadi lebih dominan dibanding pertanyaan apa (*what*), siapa (*who*), kapan (*when*), dan di mana (*where*). Hal ini membuktikan bahwa laporan mendalam sangat mengutamakan kedalaman penggalian bahan.

Konsep ini memiliki relevansi dengan karya yang dibuat oleh penulis sebab karya yang membahas transportasi pengangkut sampah ini akan dikulik hingga dalam-dalamnya. Melihat karya terdahuluyang sudah dibahas sebelumnya, banyak dijumpai permasalahan, baik dari segi transportasi maupun operasionalnya.

Oleh sebab itu, isu ini sangat layak dibahas secara mendalam agar pertanyaan yang didasari dengan *why* dan *how* berubah menjadi jawaban runtut.

2.2.5 Jurnalisme Sastrawi

Jurnalisme sastrawi adalah satu dari setidaknya tiga nama buat genre tertentu dalam jurnalisme yang berkembang di Amerika Serikat di mana reportase dikerjakan dengan mendalam, penulisan dilakukan dengan gaya sastrawi sehingga hasilnya enak dibaca (Sopian et al., 2008) Dengan kata lain, karya jurnalisme sastrawi seperti novel, tetapi faktual (Abdurahman, 2022).

Walaupun menggunakan bahasa sastrawi, informasi yang dikemas di dalam cerita tetap berpacu dengan kebenaran. Hal ini sesuai dengan pertimbangan, yaitu jurnalisme memnyucikan fakta. Walau pakai kata dasar “sastra”, ia tetap jurnalisme. Setiap detail harus berupa fakta. Nama-nama

orang adalah nama sebenarnya, tempat juga memang nyata, kejadian yang memang benar kejadian (Sopian et al., 2008).

Ciri khas dari jurnalisme sastrawi adalah memiliki karakter, ada drama, ada babak, ada adegan, dan ada konflik. Selain itu, laporan yang ditulis juga bersifat utuh, tidak dipecah-pecah ke dalam beberapa laporan (Sopian et al., 2008).

Konsep ini memiliki relevansi dengan karya yang dibuat penulis karena *Interactive Multimedia Storytelling: Mengevaluasi Moda Pengangkut Sampah Dinas Lingkungan Hidup Kota Tangerang* dikemas menggunakan tulisan sastrawi dan enak dibaca. Selain itu, bagian yang termuat dalam karya bersifat utuh dan tidak terpecah ke dalam beberapa laporan. Pembaca hanya perlu melakukan gulir agar bisa membaca seluruh isi cerita, tidak perlu melakukan banyak klik.

Nama tokoh, jalan, tempat, peristiwa, dan objek yang disebutkan juga menggunakan nama sebenarnya, berbasis fakta. Walaupun terdapat satu narasumber yang namanya tidak ingin disebutkan, kejadian yang disampaikan tetap berbasis dengan fakta.

2.2.6 Nilai Berita

Penggarapan atau penulisan berita tidak bisa dikemas secara sembarangan. Hal ini disebabkan karena jurnalisme adalah bercerita dengan suatu tujuan (Ishwara, 2011, p. 76). Oleh sebab itu, diperlukan adanya nilai berita untuk menjadi ukuran yang berguna, atau yang biasa diterapkan untuk menentukan layak berita (*newsworthy*) (Ishwara, 2011, p. 76).

Berikut 9 nilai berita menurut Luwi Ishwara dalam buku *Jurnalisme Dasar* (2011).

1. Konflik

Kelayakan berita paling utama bisa dinilai dari suatu konflik yang terjadi pada suatu pemberitaan. Misalnya, konflik fisik seperti perang atau perkelahian sangat layak diberitakan karena adanya kerugian yang ditimbulkan. Oleh sebab itu, berita seperti perang, pembunuhan, dan kekerasan biasanya mendapatkan tempat di halaman muka.

2. Kemajuan dan Bencana

Dengan adanya konflik biasanya akan muncul kemenangan dan juga kekalahan dari pihak yang bersangkutan. Misalnya bencana alam yang terjadi akan melahirkan kemajuan

3. Konsekuensi

Suatu peristiwa yang terjadi bisa menjadi dasar terjadinya peristiwa lain yang memengaruhi orang banyak. Konsekuensi umumnya diterima sebagai nilai berita dan menjadi tolak ukur pentingnya suatu berita.

4. Kemasyhuran dan Terkemuka

Nama besar yang tercantum atau sebagai tokoh dalam suatu peristiwa akan membuat berita tersebut semakin besar. Dengan kata lain, semakin besar tokoh akan membuat berita semakin besar.

5. Saat yang Tepat dan Kedekatan

Nilai berita ini biasa disebut dengan *timeliness* dan *proximity*. Suatu berita memiliki nilai yang tinggi bila peristiwa baru saja terjadi. Kata lainnya, setiap peristiwa, kejadian, atau kegiatan yang sedang terjadi langsung disebarluaskan kepada khalayak (Putri, 2021). Sementara itu, *proximity* atau kedekatan adalah suatu peristiwa yang terjadi dekat dengan masyarakat akan semakin luas. Biasanya, nilai *proximity* berbicara mengenai kedekatan geografis dan emosional.

6. Keganjilan

Peristiwa aneh atau langka yang terjadi akan membuat suatu berita semakin bernilai dan besar. Misalnya peristiwa anjing yang menggigit manusia tidak akan memiliki nilai besar karena peristiwa itu lumrah terjadi. Namun, akan menjadi berita dengan nilai besar jika manusia menggigit anjing.

7. Human Interest

Nilai berita *human interest* berkaitan dengan interaksi manusia dengan lingkungan sekitarnya. Biasanya, *human interest* mampu membuat pembaca tersentuh. Misalnya seorang kakek yang kembali ke sekolah untuk mendapatkan ijazah.

8. Seks

Seks sebagai berita memiliki nilai berita yang tinggi karena kini diungkapkan lebih terbuka. Hal ini diperkuat bila tokoh yang terlibat adalah pejabat, orang penting, dan selebriti. Tidak dipungkiri lagi bahwa berita dan rekamannya sangat menjual sehingga pemuatannya di media semakin bebas, terbuka, dan detail, terutama untuk media sensasional hiburan (Ishwara, 2011).

9. Aneka Nilai.

Cerita mengenai binatang sering menarik. Apalagi bila terjadi sesuatu yang menggugah. Misalnya seekor anjing yang setiap hari setia menanti majikannya pulang kerja di stasiun kereta.

Nilai berita yang terkandung di dalam karya *Interactive Multimedia Storytelling: Mengevaluasi Moda Pengangkut Sampah Dinas Lingkungan Hidup Kota Tangerang* adalah konflik, konsekuensi, kemasyhuran dan ketokohan, serta kedekatan atau *proximity*.

Pertama, konflik yang terjadi di dalam cerita *Interactive Multimedia Storytelling: Mengevaluasi Moda Pengangkut Sampah Dinas Lingkungan Hidup Kota Tangerang* antara truk pengangkut sampah Kota Tangerang dan masyarakat Kota Tangerang. Oleh sebab penggunaan truk yang rusak, nilai berita konsekuensi terlihat karena truk pengangkut sampah yang sudah usang, tidak memadai, tidak menjalankan Standar Operasional Prosedur (SOP), dan truk yang tidak sesuai dengan standar berdampak pada lingkungan sekitar karena air lindi yang menetes sehingga kehidupan masyarakat terganggu. *Kedua*, konsekuensi yang didatangkan dari kerusakan truk sampah yang digunakan untuk mengangkut seluruh sampah di Kota Tangerang adalah lingkungan menjadi tetap kotor karena sampah berterbangan dari bak sampah, air lindi berceceran karena bak sampah yang bolong, dan pengambilan sampah di titik-titik tertentu tidak maksimal.

Kerusakan ini merupakan tanggung jawab dari pihak pemerintah, yaitu Dinas Lingkungan Hidup Kota Tangerang yang masuk ke dalam nilai berita *ketiga*, yaitu kemasyhuran dan ketokohan. Hal ini tidak luput dari fungsi Dinas Lingkungan Hidup Kota Tangerang yaitu menjaga kebersihan kota, termasuk merawat truk yang digunakan. Namun, secara realita, truk yang digunakan banyak yang terlihat sudah

usang. *Keempat*, nilai kedekatan atau *proximity* sangat kuat jika pembaca juga tinggal di Kota Tangerang.



UMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA