

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Karya Terdahulu

Dalam penciptaan sebuah karya, penulis perlu mengacu pada karya sebelumnya yang relevan sebagai sumber referensi. Langkah ini penting agar penulis dapat menemukan elemen-elemen khusus yang belum digunakan sebelumnya atau bahkan dapat diadopsi dalam penciptaan karya “Keterbatasan Akses Pendidikan Masyarakat Kampung Terjepit di Gading Serpong Akibat Gentrifikasi”

2.1.1 Mengevaluasi Fasilitas Penyeberangan Jakarta

Karya terdahulu pertama yang dijadikan referensi oleh penulis merupakan sebuah karya berbentuk visual interaktif yang ditulis oleh Yunanto Wiji Utomo dan dipublikasi oleh Kompas dalam laman Visual Interaktif Kompas (VIK). Dilansir dari laman VIK, *platform* ini adalah bentuk upaya media-media Kompas yang memiliki berbagai saluran termasuk harian Kompas, Kompas.com, dan KompasTV untuk menyajikan suatu peristiwa dengan menggali kedalaman maknanya, memberikan perspektif yang kaya, dan mempresentasikannya secara naratif yang diperkaya dengan unsur grafis, foto, video, dan audio (dalam berbagai media) untuk menghadirkan nuansa baru dalam ranah jurnalistik.

Dalam artikel ini, penulis mencoba mengevaluasi fasilitas penyeberangan di Jakarta dari beberapa perspektif dan mengemasnya dalam interaktivitas yang sederhana. Penulis ingin mereferensi karya ini baik dalam hal penyajian reportase dan pengemasan interaktivitas.

Dari segi penyajian reportase, *longform* ini melakukan evaluasi berbasis data yang terlihat dari banyaknya data dikemas dalam infografis yang disajikan untuk mendukung reportase.



Gambar 2.1 Infografis dalam karya terdahulu “Mengevaluasi Fasilitas Penyeberangan Jakarta”
Sumber: VIK Kompas (2023)

Aspek selanjutnya yang menjadi referensi penulis adalah penggunaan elemen multimedia yang kaya. Multimedia adalah sebuah bentuk komunikasi yang memanjakan telinga, mata, dan pikiran kita secara bersamaan atau dalam rangkaian singkat. Hal tersebut bukan hanya tentang medium audio, video, atau teks tertulis, melainkan kombinasi dari semua elemen tersebut untuk mencapai efek maksimal (Gitner, 2015).



Gambar 2.2 Salah satu elemen multimedia dalam karya terdahulu “Mengevaluasi Fasilitas Penyeberangan Jakarta”
Sumber: VIK Kompas (2023)

Karya ini dapat membangun suasana di sekitar fasilitas penyeberangan Jakarta dengan apik. Penggambaran suasana lokasi melalui tulisan dilengkapi dengan rekaman audio visual yang singkat sehingga menambah pengalaman *immersive* pembaca.

Selanjutnya, dari segi bentuk pengemasan, penulis ingin mereferensi bagaimana karya terdahulu ini mengemas longform ini dengan interaktivitas yang sederhana. Navigasi dari satu konten multimedia ke konten lainnya menggunakan transisi *dissolve*, *scroll*, dan *click* yang membuat efek ilustrasi dinamis secara perlahan. Selain itu, seluruh konten dalam setiap jenis elemen multimedia diletakkan

secara linear, tanpa disisipkan iklan dalam bentuk apapun untuk mempertahankan fokus kognitif pembaca.

2.1.2 China's Hidden Camps

“China's Hidden Camps” adalah karya *multimedia interactive* yang ditulis oleh John Sudworth dan dipublikasikan oleh BBC News. Tulisan ini menginvestigasi hilangnya warga Uighur di Xinjiang, Tiongkok dan menelusuri dugaan adanya kamp-kamp tersembunyi di Tiongkok.

Bagian menarik yang menginspirasi penulis dari karya terdahulu ini adalah transisi *dissolve* untuk menggambarkan perbedaan foto peta lokasi Dabancheng pada April 2018 dan Oktober 2018. Hal ini merupakan sebuah cara untuk menginformasikan adanya pembangunan pada suatu wilayah dari waktu ke waktu dengan penyampaian yang lebih *immersive*. Penulis menerapkan konsep yang sama untuk menggambarkan gentrifikasi di wilayah Gading Serpong.



Gambar 2.3 Peta Interaktif Wilayah Dabancheng
Sumber: BBC UK (2018)

2.1.3 Bermimpi Tapi Tak Bisa Tinggi: Cerita Anak Pinggiran Berkhayal Masa Depan Tanpa Jaminan Pendidikan

Karya terdahulu yang ketiga adalah artikel reportase dari Project Multatuli. Karya ini disunting oleh Ricky Yudhistira & Ronna Nirmala pada 5 April 2023. Dilansir dari laman Project Multatuli, media ini merupakan sebuah inisiatif jurnalisme yang ingin melayani publik dengan suara-suara dipinggirkan, komunitas-komunitas yang diabaikan, dan isu-isu mendasar yang disisihkan.

Karya ini mengadvokasi harapan dan mimpi anak-anak marjinal di pinggiran Jawa Barat di tengah ketimpangan pendidikan yang tidak memihak pada mereka. Karya ini menginspirasi penulis dalam konteks bagaimana menulis jurnalisme alternatif yang mengangkat isu pendidikan di Indonesia. Selain itu, penulis juga mengangkat *value* yang sama dengan karya terdahulu ini, yakni pada poin *human interest* yang ditonjolkan melalui cerita anak-anak yang tidak mendapatkan akses pendidikan.



Gambar 2.4 Karya Jurnalisme Alternatif dari Multatuli
Sumber: Multatuli (2023)

Tabel 2.1 Analisis Relevansi Karya Terdahulu

No.	Judul Karya Terdahulu	Perbedaan dengan Karya Penulis	Persamaan dengan Karya Penulis	Konsep yang Ingin Diadaptasi
1.	Mengevaluasi Fasilitas Penyeberangan Jakarta	Karya terdahulu tersebut mengangkat topik mengenai transportasi umum.	Keduanya sama-sama mengevaluasi fasilitas publik yang menjadi hak rakyat dan sama-sama dikemas dalam bentuk artikel longform dengan kelengkapan elemen multimedia dan interaktivitas sederhana.	Navigasi konten yang dilengkapi dengan transisi sederhana (<i>dissolve</i> , <i>scroll</i> , <i>click</i>), kelengkapan elemen multimedia, menyajikan evaluasi berbasis data.
2.	China's Hidden Camps	Karya terdahulu tersebut menginvestigasi hilangnya warga Uighur di Xinjiang, Tiongkok dan menelusuri dugaan adanya kamp-kamp tersembunyi di Tiongkok.	Keduanya sama-sama mengidentifikasi adanya perubahan geografis di suatu lokasi.	Transisi <i>dissolve</i> untuk menginformasikan adanya pembangunan pada suatu wilayah dari waktu ke waktu dengan penyampaian yang lebih <i>immersive</i> .
3.	Bermimpi Tapi Tak Bisa Tinggi: Cerita Anak Pinggiran Berkhayal Masa Depan Tanpa Jaminan Pendidikan	Karya terdahulu tersebut mengawal harapan dan mimpi anak-anak marjinal di pinggiran Jawa Barat yang mengalami ketimpangan pendidikan.	Keduanya sama-sama mengangkat isu <i>human interest</i> , yakni hak pendidikan bagi anak-anak Indonesia.	Teknik penulisan jurnalisme alternatif dengan topik serupa.

2.2 Konsep yang Digunakan

2.2.1 Jurnalisme Alternatif

Menurut Atton & Hamilton (2008), jurnalisme alternatif adalah gerakan yang muncul sebagai respons terhadap ketidakcocokan sekelompok orang dengan media arus utama. Dalam bukunya yang berjudul "Alternative Media," Atton (2008) memberikan contoh gerakan proletar di Perancis yang menggunakan media alternatif untuk melawan kaum borjuis. Hal ini menunjukkan bahwa jurnalisme alternatif bukan hanya mencari keuntungan, tetapi hadir sebagai gerakan dengan tujuan tertentu. Kemunculannya bersifat transformatif dan berfungsi sebagai antitesis dari jurnalisme konvensional, membawa nilai-nilai yang berusaha menggantikan nilai yang dianggap lumrah dalam media arus utama. Dalam konteks peliputan ini, penulis perlu memahami dan menerapkan konsep jurnalisme alternatif untuk memastikan isu mengenai akses pendidikan terliput dengan baik guna memastikan generasi penerus Indonesia mendapatkan pendidikan.

2.2.2 Interactive Multimedia Storytelling

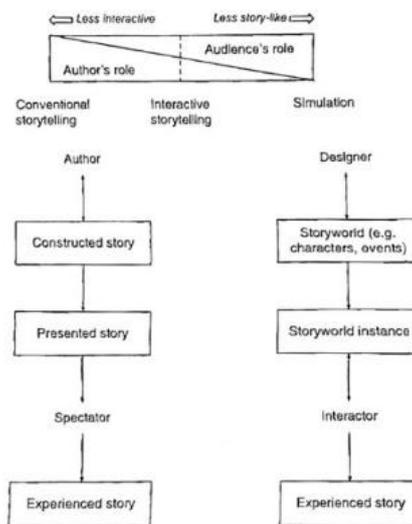
Kemajuan pesat internet telah mendorong media untuk mengembangkan inisiatif berita digital, selain dari *platform* klasik seperti cetak, radio, dan televisi. Perkembangan teknologi ini juga membawa munculnya media baru yang eksklusif dalam format digital. Teknologi berbasis *web* memfasilitasi penciptaan konten baru yang jauh lebih kompleks daripada kombinasi statis sederhana antara teks dan gambar. Kemampuan untuk menyertakan video, audio, dan gambar bersamaan dengan teks dasar telah membuka banyak cara baru untuk mengisahkan cerita. Namun, yang terpenting adalah kemampuan untuk menyertakan interaktivitas dalam konten-konten media baru ini, yang memungkinkan

konsumen media ini menjadi aktor sentral dalam bentuk naratif dan komunikasi yang baru (Perez-Montoro, 2018, p.1). Ide utama dari *interactive storytelling* adalah audiens bisa secara aktif memengaruhi bagaimana cerita berjalan daripada hanya menerima cerita secara pasif (Smed et al., 2021, p.3).

Dalam konteks jurnalisme, interaktivitas dapat diartikan sebagai jenis khusus dari konten digital di mana pengguna dapat berinteraksi secara timbal balik atau dua arah, berkat struktur dan desain khususnya. Ciri ini kemudian dapat dimanfaatkan untuk mendapatkan sumber daya naratif alternatif dan sumber daya dengan efisiensi komunikatif tinggi dari konten tersebut. Selain itu, berbagai tingkat atau level interaktivitas juga tersedia. Pada tingkat interaktivitas terendah, terdapat konten yang memungkinkan pengguna untuk menentukan kecepatan dan arah dari cerita. Contoh dari level interaksi ini adalah konten di mana pengguna dapat melangkah maju dan mundur dalam cerita menggunakan opsi *scroll* (Perez-Montoro, 2018, p.3).

Interactive Multimedia Storytelling hanyalah bentuk pengemasan informasi faktual yang berbeda dari berita konvensional. Berbeda dengan konsep cerita fiksi yang memiliki unsur intrinsik berupa tema, alur, tokoh, penokohan, sudut pandang, latar, dan lain sebagainya, penceritaan naratif dalam *multimedia storytelling* tetap menuliskan peristiwa yang terjadi di lapangan dengan gaya netral dan objektif, seperti berita konvensional pada umumnya. Hanya saja, yang membedakan adalah teknik ini menjabarkan cerita dengan struktur piramida terbalik atau tidak kronologis (Krieken, 2018).

Conventional storytelling merupakan model bercerita yang diadopsi oleh buku dan film pada umumnya. Alur cerita dalam *conventional story* berlangsung secara linear dengan pola *beginning, middle, end*. Audiens hanya tinggal menyaksikan saja atau mengikuti jalan cerita dari awal sampai akhir. Audiens pada model penceritaan *conventional storytelling* disebut *spectator* (penonton). Sedangkan, alih-alih mengonstruksikan satu jalur *plot* cerita yang tidak bisa diubah oleh pembaca, *creator/designer* (sebutan untuk *creator interactive story*). perlu merancang lingkungan cerita (*storyworld*) yang memfasilitasi adanya berbagai pilihan alur cerita bagi pengguna (*interactor*). Suatu jalur *plot* cerita yang dipilih dan dilalui oleh *interactor* dinamakan *storyworld instance*. *Interactor* bisa saja mengakses cerita interaktif berulang kali dan menjalani sejumlah *storyworld instance* yang berlainan (Smed et al., 2021, p.4).



Gambar 2.5 Perbedaan *Conventional Storytelling* dan *Interactive Storytelling*

Sumber: Smed, J., Suovuo, T., Skult, N., & Skult, P. (2021)

Dalam konteks *interactive multimedia storytelling*, interaktivitas yang disajikan dalam *website* dengan format non-linear bersifat saling melengkapi dengan elemen multimedia (Stevens, 2020). Multimedia adalah sebuah bentuk komunikasi yang memanjakan telinga, mata, dan pikiran kita secara bersamaan atau dalam rangkaian singkat. Hal tersebut bukan hanya tentang medium audio, video, atau teks tertulis, melainkan kombinasi dari semua elemen tersebut untuk mencapai efek maksimal (Gitner, 2015). Untuk menyampaikan cerita dengan maksimal, dibutuhkan pemilihan medium multimedia yang tepat. Menurut Bull (2016) elemen *multimedia storytelling* dapat dirincikan sebagai berikut:

1) Teks

Teks dapat memberikan kedalaman konteks yang baik. Elemen multimedia ini memiliki potensi untuk menciptakan dampak kognitif dan emosional yang baik pada audiensnya. Dalam *multimedia storytelling*, kekuatan utama teks terletak pada kemampuannya untuk menyampaikan informasi yang kompleks dan membutuhkan pemahaman yang mendalam. Tulisan dapat dibaca secara berulang sehingga memberi pembaca lebih banyak waktu untuk memahami dan merenungkan makna yang terkandung dalam teks tersebut.

2) Video

Video memiliki keunggulan dalam memvisualisasikan serangkaian peristiwa dalam bentuk gambar bergerak, sehingga paling efektif ketika digunakan untuk menampilkan aksi atau proses yang sulit dipahami melalui elemen multimedia lain.

3) *Stills Photography*

Stills Photography merupakan elemen visual berupa gambar diam yang diabadikan melalui kamera. Foto mengabadikan satu

momen dalam satu gambar diam yang dapat dilihat berulang secara jelas. Foto juga bisa menyampaikan hal-hal yang tidak bisa direpresentasikan melalui kata-kata.

4) Audio

Audio memberikan kesan langsung sama seperti video tanpa mengharuskan audiens memberikan perhatian penuh. Audio juga mampu menyampaikan kesan dari pribadi sang pembicara, mulai dari aksen, usia, sampai kepribadian. *Interview* dalam bentuk audio dapat digabungkan dengan narasi untuk memberikan konteks dan komentar tentang apa yang sedang dibicarakan. *Audio podcasts* juga Dina lai sangat nyaman untuk Dina kmati sambil melakukan kegiatan lain.

Karya “Keterbatasan Akses Pendidikan Masyarakat Kampung Terjepit di Gading Serpong Akibat Gentrifikasi” dapat disampaikan dengan baik melalui konsep *interactive multimedia storytelling*, diikuti dengan pemilihan elemen multimedia yang tepat untuk merepresentasikan setiap informasi.

2.2.3 Longform

Longform didefinisikan sebagai bentuk karya jurnalistik yang terdiri dari minimal 1000 kata atau lebih (Mitchell et al., 2016, p.2). *Longform journalism* menarik audiensnya dengan menggabungkan teks, foto, video, peta dinamis, dan visualisasi data menjadi satu kesatuan yang utuh. Sebagai sebuah genre, *longform* memiliki beberapa ciri baru, yaitu navigasi yang disederhanakan dan *user interface* yang mudah dipahami, bersamaan dengan transisi antar konten multimedia guna memberikan waktu lebih banyak bagi pembaca (Hiippala, 2016, p.1).

Godulla dan Wolf (2017) membedakan tiga jenis digital *longform* storytelling yang dapat ditemukan di internet, dengan fokus utama pada struktur dan efeknya: *scrollytelling*, dokumenter web, dan *selective multimedia stories*. Ketiga jenis tersebut sama-sama menggabungkan elemen multimedia yang berbeda dan mencakup format baru tertentu, serta dibuat untuk bisa dinavigasi melalui komputer desktop/laptop (dengan mouse) atau melalui perangkat seluler (dengan gestur), yang membedakan ketiganya hanyalah *scrolling mechanism*-nya.

Scrollytelling telah menjadi alat komunikasi yang populer karena pengalamannya yang menarik sehingga dapat menarik perhatian audiens dan membimbing pemahaman pembaca terhadap konsep-konsep kompleks dan pemahaman data. Jenis *longform* scrollytelling ini terutama relevan untuk audiens yang lebih muda, yaitu mereka yang berusia di bawah 35 tahun, yang memiliki sikap cenderung berbeda daripada generasi tua dalam mencari berita (Galan et al., 2019). Oleh karena itu, *longform storytelling* dalam bentuk *scrollytelling* bisa menjadi cara untuk mengonsumsi konten jurnalistik yang sesuai dengan nilai-nilai mereka. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Tjarnhage et al. (2023), 75% responden setuju bahwa *scrollytelling* memberikan dampak positif, seperti pemahaman konten meningkat, kebutuhan untuk mengingat berkurang, efisiensi waktu, lebih mudah dibaca, menarik, dan fokus meningkat.

Maka dari itu, untuk meningkatkan pemahaman serta memberikan pengalaman membaca yang menarik bagi audiens, penulis harus memahami dan menerapkan konsep *longform journalism*.

2.2.4 Nilai Berita

Serupa dengan konsep cerita, berita juga memiliki karakteristik intrinsiknya sendiri, yaitu nilai berita (Ishwara, 2011). Nilai berita

merupakan sebuah panduan yang digunakan oleh jurnalis untuk mengukur apakah sebuah cerita layak dijadikan berita (Zamith, 2024). Luwi Ishwara (2011) dalam bukunya berjudul “Jurnalisme Dasar” merincikan sembilan nilai berita.

1) **Konflik**

Seluruh konflik yang menyangkut kualitas hidup khalayak banyak, baik dalam bentuk fisik (perang, pembunuhan, kekerasan), maupun nonfisik (debat) layak untuk diangkat menjadi sebuah berita.

2) **Kemajuan dan Bencana**

Perkembangan yang patut diangkat sebagai berita merupakan produk dari penelitian dan percobaan, seperti temuan inovatif, pengobatan terkini, atau teknologi baru. Di sisi lain, bencana dalam situasi ini tidak terbatas pada bencana alam, melainkan juga mencakup kejadian yang merugikan masyarakat secara luas, seperti persaingan pekerja migran yang mengakibatkan pengangguran bagi penduduk setempat.

3) **Konsekuensi (*Significance*)**

Setiap kejadian yang memiliki nilai berita pasti berdampak. Suatu peristiwa yang menghasilkan atau memiliki potensi untuk menciptakan rangkaian peristiwa yang berpengaruh bagi banyak orang dianggap sebagai berita yang penting. Dampak ini sering dilihat sebagai bagian dari nilai berita dan menjadi penilaian penting atas signifikansi suatu peristiwa.

4) **Kemashyuran dan Terkemuka (*Prominence*)**

Orang-orang terkenal seringkali dikelilingi oleh aura berita. Tindakan atau perkataan mereka seringkali menjadi berita karena adanya konsekuensi yang terkait.

5) **Saat yang Tepat dan Kedekatan (*Timeliness & Proximity*)**

Timeliness dan proximity adalah faktor-faktor yang digunakan untuk menentukan apakah suatu berita layak dikumpulkan atau dijual. Contohnya, kecelakaan yang terjadi hari ini akan menjadi berita yang lebih relevan daripada kecelakaan yang terjadi seminggu lalu. Begitu juga, kecelakaan yang terjadi di wilayah lokal akan dianggap lebih layak berita dibandingkan kecelakaan serupa yang terjadi di tempat lain.

6) **Keganjilan (*Unique*)**

Keunikan yang sering muncul dalam berita dapat berupa contoh seperti kelahiran anak sapi dengan dua kepala atau kucing yang melakukan perjalanan jauh untuk mencari pemiliknya yang telah pindah ke kota lain. Peristiwa-peristiwa semacam itu merupakan insiden yang sangat jarang terjadi. Hal yang sama berlaku untuk kejadian-kejadian kebetulan, peristiwa yang sangat bertolak belakang, gaya hidup yang aneh, kebiasaan dan hobi yang tidak umum, serta kisah-kisah ketenaran yang menarik perhatian banyak pembaca. Unsur umum yang menjadi daya tarik adalah bahwa peristiwa tersebut unik, tidak biasa, dan mengundang perhatian.

7) **Human Interest**

Peristiwa yang unik seringkali dapat menjadi bahan berita yang pendek, tetapi editor kadang mengusulkan agar wartawan mengembangkan cerita tersebut menjadi sebuah cerita human interest. Dalam hal ini, wartawan tidak hanya mengumpulkan fakta, tetapi juga menjelajahi aspek-aspek kemanusiaan seperti emosi, latar belakang biografis, kejadian dramatis, deskripsi, motivasi, ambisi, dan preferensi masyarakat umum.

8) Seks

Berita tentang seks semakin terbuka dan memiliki nilai berita yang tinggi, terutama ketika melibatkan tokoh publik, pejabat, dan selebriti. Media, terutama yang berorientasi pada sensasi dan hiburan, cenderung menampilkan berita seks dengan lebih terperinci dan bebas. Meskipun tujuan utama mereka adalah keuntungan bisnis, seringkali hal ini dilakukan tanpa mempertimbangkan norma kesantunan dan moral.

9) Aneka Nilai

Cerita tentang binatang sering kali menarik perhatian, terutama jika terjadi sesuatu yang luar biasa, seperti anjing yang setia menunggu pemiliknya pulang di stasiun kereta setiap hari, atau angsa migran yang terluka oleh anak panah saat terbang. Semua cerita ini menampilkan kejadian yang unik atau aneh.

Mengacu pada sembilan news value menurut Ishwara (2011), isu ketimpangan pendidikan sebagai salah satu dampak dari gentrifikasi di Gading Serpong ini layak untuk diangkat sebagai berita karena mengandung nilai *proximity*, *human interest*, dan *significance*.

2.2.5 Jurnalisme Data

Jurnalisme data adalah pendekatan jurnalistik yang menggabungkan keterampilan jurnalistik tradisional dengan kemampuan analisis data untuk menghasilkan berita yang lebih mendalam dan akurat. Gray dan Bounegru (2021) memaparkan bahwa jurnalisme data melibatkan proses pengumpulan, analisis, dan interpretasi data untuk mengungkap cerita yang tersembunyi dalam kumpulan data besar. Hal ini memungkinkan jurnalis untuk memberikan konteks yang lebih baik serta mengidentifikasi tren atau pola yang tidak terlihat secara kasat mata. Dengan demikian, jurnalisme data mampu meningkatkan kualitas

pelaporan dengan menghadirkan informasi yang lebih kaya dan bermakna.

Dalam praktiknya, jurnalisme data seringkali memerlukan kolaborasi antara jurnalis, ilmuwan data, dan desainer grafis. Gray, Chambers, dan Bounegru (2012) menekankan bahwa jurnalis data harus memiliki keterampilan dalam menggunakan alat analisis data serta pemahaman yang kuat tentang metodologi statistik. Kolaborasi ini penting untuk memastikan bahwa data yang digunakan valid dan interpretasi yang diberikan akurat. Dengan demikian, jurnalisme data dapat menghasilkan laporan yang tidak hanya informatif, tetapi juga kredibel dan dapat dipercaya oleh pembaca

Pentingnya jurnalisme data juga terletak pada kemampuannya untuk memfasilitasi transparansi dan akuntabilitas. Dengan menyajikan data secara terbuka dan dapat diakses oleh publik, jurnalis data dapat mendorong pemerintah dan institusi lain untuk lebih bertanggung jawab atas tindakan mereka. Vora (2019) menyebutkan bahwa kekuatan storytelling berbasis data dapat mengubah cara orang memahami isu-isu kompleks, sehingga mendorong diskusi publik yang lebih luas dan informatif. Jurnalisme data bukan hanya tentang menyajikan fakta, tetapi juga tentang menghubungkan fakta-fakta tersebut dalam narasi yang bermakna bagi masyarakat.

2.2.6 Visualisasi Data

Visualisasi data adalah elemen kunci dalam jurnalisme data karena membantu menyampaikan informasi yang kompleks dengan cara yang mudah dipahami oleh audiens. Riche et al. (2018) menyatakan bahwa visualisasi data tidak hanya berfungsi untuk mempercantik laporan, tetapi juga untuk menyederhanakan dan memperjelas data sehingga pembaca dapat dengan cepat memahami inti dari informasi yang

disajikan. Penggunaan grafik, peta, dan diagram interaktif memungkinkan pembaca untuk menjelajahi data secara mandiri dan menemukan wawasan baru.

Teknik visualisasi data yang efektif harus mempertimbangkan audiens target dan konteks dari data yang disajikan. Gray dan Bounegru (2021) menekankan bahwa visualisasi harus dirancang dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip desain yang baik, seperti keterbacaan, konsistensi, dan akurasi. Desain yang baik akan membantu menghindari misinterpretasi data dan memastikan bahwa pesan yang ingin disampaikan oleh jurnalis tersampaikan dengan jelas. Oleh karena itu, pengetahuan tentang desain grafis dan pemahaman yang kuat tentang data sangat diperlukan dalam proses ini.

Selain itu, visualisasi data juga berfungsi untuk membangun keterlibatan dan interaktivitas dengan audiens. Riche *et al.* (2018) menunjukkan bahwa visualisasi interaktif dapat meningkatkan pengalaman pengguna dengan memungkinkan mereka berinteraksi langsung dengan data. Hal ini tidak hanya membuat data lebih menarik, tetapi juga memberi kesempatan kepada pengguna untuk melakukan eksplorasi data secara mandiri, sehingga mereka dapat memperoleh pemahaman yang lebih dalam dan personal tentang isu yang dilaporkan. Dengan demikian, visualisasi data menjadi alat yang sangat kuat dalam jurnalisme data untuk menjembatani informasi kompleks dengan pemahaman publik yang lebih luas.