

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Karya Terdahulu

Untuk membuat karya tugas akhir ini, penulis mengambil beberapa referensi dan ide dari karya yang telah dirilis sebelumnya oleh media lain. Melalui publikasi-publikasi terdahulu, penulis dapat menemukan hal yang belum dibahas/diaplikasikan sebelumnya dan menjadikan hal tersebut sebagai poin pembeda yang membuat karya penulis memiliki kebaruan tertentu. Berikut merupakan beberapa referensi karya terdahulu yang digunakan penulis.

2.1.1 Artikel “Layanan Kesehatan Khusus bagi Penyandang Disabilitas Masih Terbatas” oleh Liputan6

Artikel buatan media Liputan6 ini menceritakan mengenai keterbatasan layanan kesehatan yang disesuaikan secara khusus untuk penyandang disabilitas. Penyandang disabilitas tentunya memiliki kebutuhan esensial yang bersifat khusus dan belum tentu dibutuhkan oleh non-disabilitas, seperti alat bantu dengar, jalur khusus penyandang disabilitas netra, dan pelayanan juru bahasa isyarat. Sayangnya, hal-hal ini justru masih belum banyak diterapkan di layanan-layanan kesehatan di Indonesia. Akibatnya, penyandang disabilitas memiliki aksesibilitas yang lebih rendah terhadap layanan kesehatan yang seharusnya ditujukan bagi seluruh penduduk Indonesia, terlepas dari tiap keterbatasan yang dimiliki. Karya terdahulu oleh Liputan6 ini disajikan dalam bentuk artikel berita dan dibagi menjadi 4 bagian.

Liputan6 mengangkat masalah keterbatasan layanan kesehatan dan mengaitkannya dengan hambatan komunikasi yang menjadi salah satu faktor yang memperparah kondisi tersebut. Artikel tersebut kemudian ditutup dengan edukasi terkait komunikasi bertahap yang bisa diterapkan pada penyandang disabilitas untuk

meminimalisir hambatan komunikasi antara penyandang disabilitas dengan non-disabilitas.



Sumber: Liputan6

Gambar 2.1 Tangkapan layar berita Liputan6

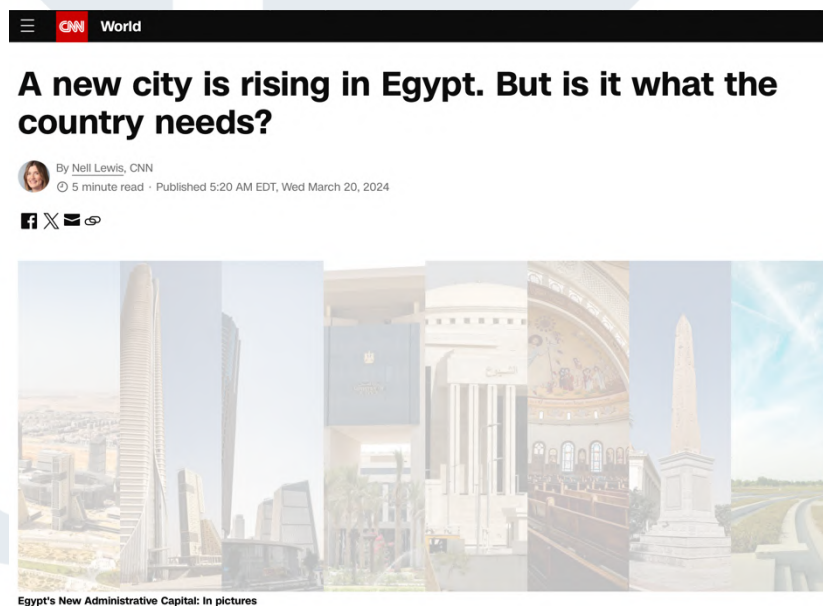
Secara umum, topik dan *angle* yang ingin penulis angkat memiliki kemiripan dengan topik dan *angle* yang diambil dalam artikel buatan Liputan6 ini. Namun, setelah mendalami artikel dari Liputan6, penulis menyadari bahwa “penyandang disabilitas” yang diangkat dalam artikel Liputan6 memiliki kecondongan tertentu untuk ditujukan bagi para penyandang disabilitas mental. Di sisi lain, penulis berkeinginan untuk lebih mencondongkan “penyandang disabilitas” secara khusus kepada penyandang disabilitas sensorik di Indonesia.

Beralur sama dengan artikel Liputan6, penulis nantinya juga ingin mengaitkan permasalahan rendahnya aksesibilitas layanan kesehatan untuk penyandang disabilitas sensorik di Indonesia dengan

hambatan komunikasi yang dimiliki oleh tiap penyandang disabilitas sensorik. Adapun, dalam pengangkatan topik tersebut, penulis dapat mengambil referensi dari karya Liputan6 dari sisi sumber data, yakni Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas).

2.1.2 Artikel berita interaktif “A new city is rising in Egypt. But is it what the country needs?” oleh CNN

Karya terdahulu buatan CNN ini merupakan sebuah artikel yang menceritakan mengenai sebuah kota baru yang dibangun untuk mengatasi permasalahan populasi berlebih dan urbanisasi di Cairo, ibukota Mesir. Dalam artikel berita tersebut, CNN mengulik lebih dalam mengenai masa depan kota tersebut dan apakah kota tersebut merupakan solusi yang tepat untuk menjawab permasalahan yang ada di Mesir.



Sumber: CNN

Gambar 2.2 Tangkapan layar berita CNN

Artikel CNN tersebut merupakan artikel yang dapat diakses dan dinavigasi dengan mudah menggunakan perangkat lunak pembaca layar sehingga artikel tersebut bersifat aksesibel bagi para penyandang disabilitas netra. Melalui karya ini, penulis mempelajari penyusunan elemen yang dapat mempermudah navigasi, salah satunya yakni pelabelan judul dan subjudul dengan heading secara sistematis. Selain itu, setiap tombol yang ada pada artikel, seperti tombol *share*, *copy*, dan sebagainya, selalu diberi keterangan oleh pihak CNN sehingga orang yang mengakses dengan pembaca layar pun dapat mengetahui dengan jelas kegunaan tombol. Elemen visual, seperti foto, yang ada pun juga disertai dengan *caption* untuk memberikan penjelasan bagi setiap orang yang mengakses melalui pembaca layar terkait gambar apa yang sedang ditunjukkan pada layar.

2.1.3 Jurnalisme Multimedia “Mapping Australia’s childcare blackspots” oleh ABC News



Sumber: ABC News

Gambar 2.3 Tangkapan layar berita ABC News

Karya terdahulu dari Australia Broadcasting Corporation (ABC News) dengan judul "Mapping Australia's Childcare Blackspots" ini membahas mengenai kesenjangan akses penitipan anak di berbagai wilayah di Australia. Karya yang didasarkan oleh penceritaan berbasis data ini mengungkap mengenai tingginya rasio anak berumur 4 tahun atau di bawah 4 tahun dibandingkan jumlah tempat penitipan anak yang ada di beberapa wilayah di Australia. Adapun, wilayah-wilayah tersebut cenderung memiliki kondisi sosial ekonomi yang lebih rendah, keragaman budaya dan bahasa yang lebih sedikit, serta tingkat pengasuhan informal yang lebih tinggi bila dibandingkan dengan kota-kota besar dengan tempat penitipan anak yang lebih terkonsentrasi, seperti Sydney, Melbourne, Brisbane, dan Canberra. Karya ini menunjukkan benang merah antara kesenjangan jumlah tempat penitipan anak dengan jumlah rumah tangga berpenghasilan rendah akibat terhalangnya para ibu dalam memiliki kesempatan yang sama untuk bekerja, selayaknya di kota-kota besar dengan jumlah tempat penitipan anak yang lebih padat.

Melalui karya ini, penulis mereferensikan penggunaan visualisasi data berupa peta. Selain itu, sebagai sebuah penceritaan nonfiksi berbasis multimedia, penulis mereferensikan tata letak penyusunan artikel dan segala elemen multimedia di dalamnya. Penulis juga mempelajari terkait gaya penulisan artikel yang cocok disinambungkan dengan visualisasi data.

2.2 Konsep yang Digunakan

2.2.1 *In-depth Reporting*

In-depth reporting atau pelaporan secara mendalam didefinisikan sebagai peliputan yang lengkap dan hampir seperti ensiklopedi (Copples, 1964). Ward (1991) menganalogikan reportase *in-depth* dengan gambaran yang utuh. Artinya, dalam pelaporan *in-depth*, jurnalis dituntut untuk

melakukan lebih dari pengumuman fakta, jurnalis diminta untuk mendalami peristiwa, menganalisis alasan di balik suatu peristiwa, dan menjawab pertanyaan-pertanyaan baru yang muncul dalam penggalian peristiwa. Dalam peliputan mendalam, jurnalis diekspektasikan untuk mengangkat sebuah informasi baru yang tak tampak di permukaan (Ward, 1991).

Dalam melakukan pelaporan mendalam, Copple (1964) menggarisbawahi perlunya pemberian latar belakang yang menyebabkan suatu peristiwa; interpretasi peristiwa, yang meliputi penjelasan arti dari fakta dan situasi yang ada dan dampak peristiwa di masa depan; dan analisis dari fakta dan situasi yang telah dijelaskan sebelumnya. Oleh karena itu, riset menjadi bagian terpenting dari pelaporan mendalam. Adapun, tahap-tahap produksi pelaporan mendalam meliputi 4 tahapan (Ward, 1991):

2.2.1.1 Pencarian ide

Ide merupakan sesuatu yang bersifat luas dan bisa didapat di mana saja. Ward (1991) menyatakan bahwa salah satu cara pencarian ide dapat dilakukan dengan mengambil salah satu berita koran dan mengajukan pertanyaan “Bagaimana jika...?”. Meskipun ide dapat ditemukan di mana saja, tidak semua ide merupakan ide yang bagus, terutama untuk dijadikan bahan pelaporan mendalam. Copple (1964) mendeskripsikan bahwa ide yang bagus untuk sebuah pelaporan mendalam biasanya memiliki satu atau lebih karakteristik di bawah ini:

- 1) Memperluas sebuah cerita lokal dan menempatkannya ke dalam sebuah perspektif,
- 2) Mengangkat cerita lokal yang telah lama tidak tertulis karena berbagai alasan, terutama pengabaian
- 3) Memberikan perspektif lokal pada cerita nasional

2.2.1.2 Pengumpulan informasi

Pengumpulan informasi dapat dilakukan dengan mengecek publikasi terdahulu terkait topik/ide yang ingin diangkat. Informasi semacam ini dapat meliputi berita, buku referensi, publikasi pemerintah, direktori, data, bahkan informasi dari ahli yang relevan (Ward, 1991). Adapun, informasi dari Internet tidak sepenuhnya dapat diakses melalui mesin pencarian. Nyatanya, mesin pencarian Google hanya menampilkan 5% dari total indeks pencarian, sementara 95% sisanya terletak pada web tidak terlihat (Grundy, 2006). Oleh karena itu, pengetahuan lebih di bidang teknologi dapat membantu jurnalis secara signifikan dalam pencarian informasi yang maksimal.

2.2.1.3 Wawancara dengan narasumber

Wawancara dengan narasumber dilakukan untuk memperoleh cerita yang akan mengisi produk jurnalisisme yang akan dibuat nantinya. Oleh karena itu, dalam pelaksanaan wawancara, jurnalis harus selalu memikirkan cerita apa yang ingin diangkat dari wawancara dan bagaimana wawancara tersebut dapat berdampak dalam pengangkatan cerita tersebut. Grundy (2006) menyebutkan bahwa dalam sebuah wawancara untuk produksi berita, jurnalis harus mewawancarai narasumber yang dapat memberikan:

- 1) Fakta dan detail (Lokasi, jumlah, nama, dan sebagainya)
- 2) Kronologi peristiwa
- 3) Penjelasan hubungan antara pihak-pihak terkait
- 4) Konteks dan perspektif (Signifikansi peristiwa, hubungannya dengan isu lain, dan sejarah)
- 5) Anekdote yang dapat memudahkan audiens memahami cerita dan membuat cerita menjadi lebih dramatic

Adapun, dalam pelaksanaan wawancara, Ward (1991) mencatat beberapa poin penting yang harus diperhatikan oleh jurnalis:

1) Jurnalis membutuhkan strategi wawancara

Dalam wawancara, jurnalis harus dapat mengatur urutan pertanyaan agar dapat mendapatkan sebanyak mungkin informasi. Jurnalis juga perlu membekali diri terlebih dahulu mengenai pengetahuan umum atau latar belakang masalah supaya tidak terlihat awam ketika narasumber sedang membicarakan hal tersebut.

2) Jurnalis harus menyadari berapa banyak waktu yang dimiliki

Saat melakukan wawancara dengan waktu terbatas, jurnalis sebaiknya segera mengajukan pertanyaan langsung pada poinnya.

3) Jurnalis harus memahami latar belakang narasumber

Pemahaman penuh akan identitas narasumber diperlukan jurnalis agar jurnalis dapat memahami alasan, justifikasi, dan posisi narasumber saat mengutarakan pendapatnya.

4) Jurnalis harus merencanakan sebuah cerita dari wawancara

Sebuah cerita yang baik tidak hanya mengandung fakta dan detail, tetapi juga mengandung anekdot yang dapat membangun hubungan emosional dengan calon audiens. Adapun, jurnalis perlu berupaya untuk mendapatkan anekdot dari narasumber agar dapat dimasukkan ke dalam cerita.

5) Jurnalis memerlukan fokus cerita

Wawancara perlu diarahkan/dikontrol alirannya oleh jurnalis agar tetap mengarah pada satu fokus yang sama. Ketika narasumber mulai berbicara di luar topik, jurnalis dapat melakukan upaya untuk meluruskan fokus dengan membawa narasumber kembali ke topik inisial.

2.2.1.4 Penyusunan artikel

Penyusunan artikel dapat dilakukan dengan beragam struktur berita, di antaranya yaitu struktur piramida terbalik, struktur jam pasir, struktur fokus dan struktur naratif (Fedler et al., 2005). Adapun, penulisan berita harus disusun secara logis dan berhubungan untuk menjaga fokus calon audiens saat membaca berita nantinya.

2.2.2 *Multimedia Journalism*

Jurnalisme multimedia merupakan praktik penggunaan berbagai tipe media dalam upaya pembuatan karya jurnalistik digital yang dapat diakses pada gawai elektronik (Dunham, 2020). Dunham (2020) menyatakan bahwa sebatas menggabungkan dua tipe media dalam sebuah karya tidak membuat karya tersebut sebagai karya multimedia, tetapi penggunaan tiap tipe media harus dilandaskan dengan mempertimbangkan kekuatan tiap jenis media. Adapun, George-Palilonis (George-Palilonis, 2013) merangkum berbagai jenis media yang sering digunakan dalam penceritaan jurnalisme beserta dengan keunggulan tiap tipe media:

1) Galeri

Galeri paling baik digunakan menyuguhkan kumpulan konten visual yang tidak membutuhkan urutan lihat. Penggunaan galeri sendiri tidak terbatas pada foto, tetapi juga dapat digunakan untuk konten visual lainnya, seperti video.

2) Slideshow

Berbeda dengan galeri, *slideshow* merupakan format media yang paling baik digunakan untuk menampilkan konten visual yang memiliki urutan lihat.

3) Audio

Audio digunakan ketika ada sesuatu yang bisa diceritakan dengan suara, tetapi tidak bisa disampaikan dengan kata-kata. Format ini baik digunakan untuk menggambarkan suasana latar atau perilaku berbicara seseorang dan menjadi media pendamping yang bersifat naratif atau menambahkan *ambience* dari media lain.

4) Video

Video paling baik digunakan untuk menunjukkan aksi seseorang, menunjukkan peristiwa di suatu tempat, atau mendengar dan menyaksikan karakter utama dari cerita.

5) Grafik informasi

Grafik informasi paling baik digunakan untuk menjawab pertanyaan jurnalistik yang bermaksud menunjukkan pola tren dari waktu ke waktu, pola pemetaan berdasarkan lokasi, perbandingan satu hal dengan yang lain, dan berbagai hal lain yang tidak bisa diceritakan dengan hanya foto atau video. Grafik informasi sendiri memiliki berbagai jenis yang juga perlu disesuaikan penggunaannya dengan hal yang ingin disampaikan. Contohnya, sebuah diagram visualisasi data baik digunakan untuk cerita yang merepresentasikan angka, sebuah peta baik digunakan untuk cerita yang menitikberatkan lokasi, dan sebuah bagan skema baik digunakan untuk menceritakan sebuah proses.

2.2.3 Data-driven Journalism

Jurnalisme data merupakan bidang praktik dan studi yang menggabungkan keilmuan jurnalistik dengan ilmu data dan komputer, analisis data, desain informasi dan penceritaannya (Heravi, 2018). Praktik ini menggabungkan keterampilan baru untuk mencari, memahami, dan

memvisualisasikan sumber digital dengan jurnalisme tradisional (Gray et al., 2012). Era digital saat ini merupakan era terjadinya banyak banjir data. Oleh karena itu, kemampuan untuk mengumpulkan dan menganalisis data menjadi sesuatu yang unggul dan tepat untuk era ini.

Penggunaan data untuk kepentingan jurnalisme sendiri tidak hanya berlaku sebagai medium penyampaian cerita, tetapi juga dapat menjadi sumber cerita dari sebuah berita. Data dapat digunakan untuk menciptakan wawasan yang lebih mendalam mengenai hal yang terjadi di sekitar kita. Sebagai contohnya, data dapat digunakan untuk mengidentifikasi poin outlier, tren, dan hal-hal mengejutkan lainnya (Gray et al., 2012). Adapun, Gray et al. (2012) membagi proses produksi karya jurnalisme data menjadi 3 tahap:

2.2.3.1 Pengumpulan data

Penggunaan permintaan-permintaan tertentu dalam mesin pencarian dapat mempermudah pencarian data. Contohnya adalah penggunaan fungsi “filetype: (PDF, CSV, XLS, dan sebagainya)”. Memanfaatkan fungsi ini, jurnalis dipermudah untuk memfilter pencarian berdasarkan format *file* yang dicari. Adapun, beberapa format *file* yang dapat dibaca oleh mesin meliputi .csv, .xml, .json, dan tipe file Excel, sementara di luar tipe file tersebut, jurnalis data perlu melakukan pengolahan ulang agar data dapat dibaca dan diproses oleh mesin. Pengumpulan data juga dapat dilakukan dengan cara *scraping* pada situs-situs.

2.2.3.2 Pemahaman data

Setelah memastikan *file* data yang didapat telah bersifat *readable* oleh mesin, sebuah *file* data dapat diproses lebih lanjut oleh mesin dan menghasilkan penemuan baru bagi jurnalis. Melalui fungsi-fungsi yang tersedia melalui mesin pengolah, jurnalis data dimampukan untuk menganalisis data, melakukan

filtering, bahkan melakukan operasi matematika dan logika pada data. Formula-formula yang tersedia dapat digunakan jurnalis untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan jurnalis dengan menyortir data sedemikian rupa.

2.2.3.3 Pengemasan data

Setelah jurnalis memahami data, jurnalis perlu menentukan data mana yang hendak ia sajikan bagi audiens. Setiap data memiliki wujud visualisasi terbaik yang dapat menonjolkan pesannya masing-masing, baik itu dalam bentuk peta, bagan, grafik, garis, dan sebagainya. Dalam zaman digital ini, pengemasan data telah banyak dipermudah dengan kemunculan alat-alat seperti GoogleFusionTables, Tableau, dan sebagainya (Gray et al., 2012). Bahkan, kini presentasi data dalam bentuk interaktif juga dapat dimungkinkan.

2.2.4 UI/UX Design

Dalam pembangunan sebuah produk digital, *user interface* dan *user experience* (UI dan UX) memiliki peran penting dalam menentukan fungsionalitas dan kepuasan pengguna terhadap produk digital. *User interface* sendiri didefinisikan oleh Lal (2013) sebagai interaksi yang dilakukan manusia dengan mesin komputer, dalam hal ini ketika manusia memberikan perintah (*input*) yang memancing adanya timbal balik dari komputer. Hal ini kemudian menjadi salah satu faktor yang memengaruhi pengalaman pengguna saat mengakses sebuah produk digital, atau dikenal sebagai *user experience*. Oleh karena itu, agar sebuah produk digital memiliki tingkat kepuasan yang tinggi oleh penggunanya, desain UI perlu disesuaikan dengan pendesainan pengalaman pengguna. Desain UX, atau kependekan dari *User Experience Design*, didefinisikan Unger dan Chadler (2012) sebagai penyusunan dan penyesuaian berbagai elemen yang dapat

memengaruhi persona sebuah *brand* di mata audiens. Dalam desain pengalaman pengguna, terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui, antara lain mengidentifikasi tujuan produk, melakukan riset pengguna, mendesain produk, dan melakukan pengujian produk (Unger & Chandler, 2012).

2.2.4.1 Mengetahui identitas produk

Dalam tahap inisiasi pembuatan produk. Unger dan Chadler (2012) menekankan pentingnya mengetahui identitas produk. Pengetahuan seputar produk tersebut antara lain meliputi sasaran produk, branding persona yang ingin disasar produk, tujuan mengapa produk dibuat, hingga preferensi-preferensi yang diinginkan oleh pemangku kepentingan dalam pembentukan sebuah produk.

2.2.4.2 Riset pengguna

Riset pengguna dilakukan untuk terlebih mengenal target sasaran produk agar produk yang dirancang nantinya dapat menembak sasaran pengguna yang tepat. Informasi yang perlu ditarget melalui riset antara lain meliputi masalah yang dihadapi pengguna, kebutuhan pengguna, produk-produk yang sering digunakan pengguna, hingga preferensi penggunaan sebuah produk oleh pengguna. Adapun, riset pengguna dapat dilakukan dengan beberapa teknik, antara lain dengan melakukan wawancara dengan pengguna, melakukan observasi perilaku pengguna, melakukan survei terhadap pengguna dalam jumlah yang besar, mengadakan *focused group discussion* dengan pengguna, mengidentifikasi preferensi pengguna dengan melakukan penyortiran kartu, hingga meminta pengguna untuk melakukan sebuah aksi untuk mengidentifikasi perilaku pengguna (Unger & Chandler, 2012).

2.2.4.3 Desain produk

Berdasarkan informasi yang didapat pada tahap identifikasi tujuan produk dan riset pengguna, pendesainan produk dapat dilakukan. Dalam tahap pendesainan, desainer UX perlu mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan kepentingan *stakeholder* secara bersamaan. Di samping kedua kepentingan tersebut, desainer UX perlu memikirkan aspek visual dari desain. Hal ini meliputi kegiatan apa yang sekiranya akan dilakukan pengguna ketika pertama kali mengakses situs, impresi apa yang akan didapatkan pengguna ketika pertama kali mengakses situs, hingga seberapa mudah pengguna sekiranya akan mengidentifikasi elemen-elemen yang bersifat interaktif dalam sebuah situs pertama kali (Unger & Chandler, 2012).

2.2.4.4 Pengujian produk

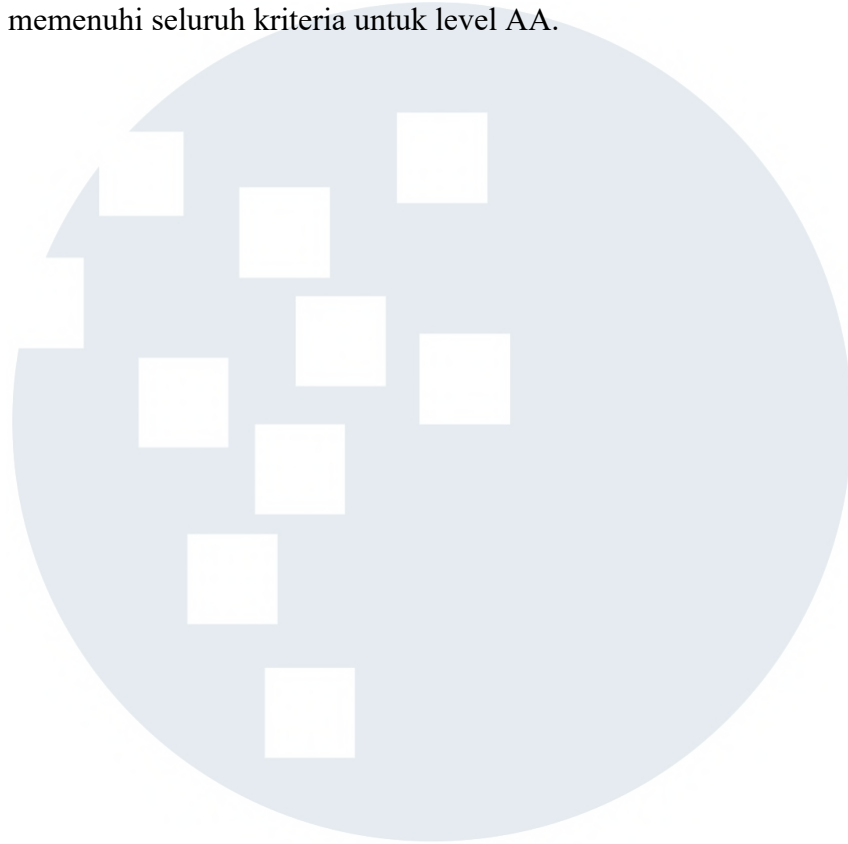
Setelah produk telah melalui proses desain, produk perlu melalui tahap pengujian untuk mengidentifikasi apakah produk yang didesain sudah menjawab masalah, kebutuhan, dan preferensi dari pengguna. Adapun, Unger dan Chandler (2012) mengategorisasikan metode pengujian produk menjadi dua, yakni pengujian dengan sifat kuantitatif dan kualitatif. Pengujian dengan sifat kuantitatif dilakukan pada lebih banyak pengguna dan hasilnya didasarkan pada suara terbanyak dari hasil pengujian oleh pengguna. Di sisi lain, pengujian dengan sifat kualitatif dilakukan pada pengguna yang lebih sedikit dan umumnya lebih menggali mengenai informasi terkait perilaku dan preferensi pengguna.

2.2.5 Desain situs aksesibel

Desain aksesibel merupakan sebuah desain yang dirancang agar dapat digunakan oleh sebanyak mungkin pengguna dengan berbagai kemampuan yang beragam (International Organization for Standardization, 2014). Menurut jbaran Web Content Accessibility Guildelines 2.2 (W3C, 2023), desain aksesibel memiliki 4 poin utama yakni dapat dipahami (*perceivable*), dapat dioperasikan (*operable*), dapat dimengerti (*understandable*), dan kekohohan (*robust*). *Perceivable* berarti segala informasi yang tertera pada situs harus yang bersifat terlihat harus dapat dipahami. Dalam hal ini, *perceivable* mencakup aspek-aspek seperti penyediaan *alt text* dan *caption*, penentuan warna dan kontras situs, ketersediaan opsi untuk memperbesar tulisan, dan aspek pemberian informasi lain yang bersifat terlihat. *Operable* merujuk pada pengoperasian situs dan elemen-elemen di dalamnya sehingga mudah dinavigasi oleh pengguna. Adapun, *operable* lebih berfokus pada bagaimana situs dapat digunakan secara nyaman oleh audiens sehingga poin-poin capaian dalam *operable* cenderung lebih mengarah ke bagian *coding/website developing*.

Understandable berarti segala informasi yang disajikan, baik informasi konten maupun informasi untuk pengoperasian desain antarmuka harus dapat dimengerti. Dalam hal ini, *understandable* mencakup penggunaan bahasa yang mudah dimengerti, pemberian informasi tambahan untuk kata-kata yang tidak umum, navigasi situs yang jelas dan mudah dipahami, dan berbagai aspek yang mengarah pada kemudahan pemahaman audiens terhadap informasi dan pengoperasian situs. *Robust* mengacu pada bagaimana situs tetap dapat diakses melalui variasi latar perangkat lunak yang digunakan pengguna. Hal-hal yang perlu dipertimbangkan dalam poin ini meliputi versi perangkat lunak yang digunakan audiens, perangkat gawai yang digunakan audiens, dan adanya teknologi asistif tambahan yang digunakan oleh audiens. Untuk dapat dikatakan sebagai situs berita yang

memiliki aksesibilitas yang baik, situs yang dibuat nantinya harus memenuhi seluruh kriteria untuk level AA.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA