

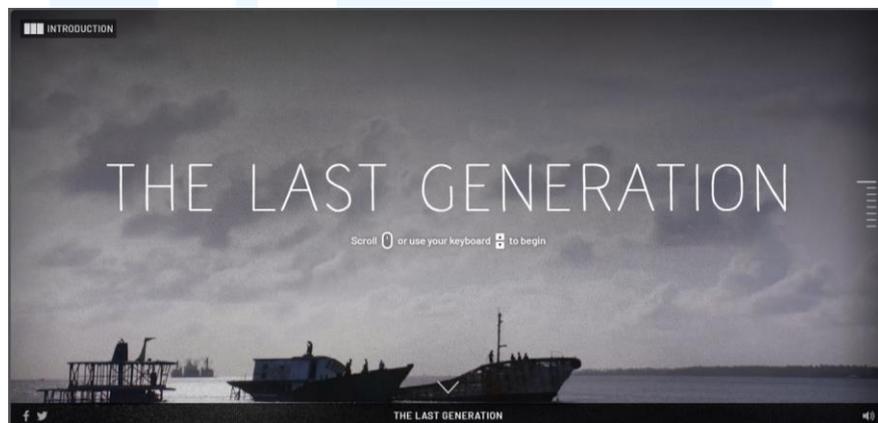
## BAB II

### KERANGKA KONSEP

#### 2.1 Karya Terdahulu

Sebelum membuat produksi karya, karya terdahulu diperlukan sebagai acuan untuk penulis. Berikut, beberapa karya *interactive media storytelling* yang penulis jadikan sebagai referensi karya terdahulu :

##### 1. The Last Generation – Frontline PBS (2018)



Gambar 2.1 Homepage website interaktif Frontline PBS The Last Generation

Sumber: Frontline and The GroundTruth Project, 2018

Berikut merupakan karya yang diproduksi oleh Frontline PBS berjudul The Last Generation yang dapat diakses melalui link berikut, <https://apps.frontline.org/the-last-generation/>. Karya *interactive media storytelling (IMS)* ini dirancang melalui wawancara indepth melalui perspektif tiga narasumber (anak) penduduk asli Marshall Islands yang menceritakan bagaimana rasanya hidup di sebuah tempat yang diprediksi akan hilang atau tenggelam di Samudra Pasifik dalam 100 tahun kedepan akibat *climate change*.

Karya IMS ini menghadapkan pembaca untuk mengikuti alur cerita dari tiga orang anak penduduk asli pulau Marshall yang masing-masing dibagi menjadi tiga segmen yakni The Present (kondisi sekarang), The Past (sejarah

Marshall Islands yang digunakan sebagai tempat tes bom atom), and The Future (impian yang mungkin tidak terlaksana dan solusi apa yang sudah dijalankan). Masing-masing alur cerita ini membentuk satu *storytelling* yang padu dan dapat pembaca pilih ingin mulai mendalami cerita yang mana dahulu. Selain itu, karya ini juga menyuguhkan pembacanya dengan pelengkap konten seperti *audio ambience* di Marshall Islands, video wawancara, video dokumentasi Marshall Islands di tahun 1946, foto pulau Marshall Islands sebelum setelah *testing* bom atom, artikel dan infografik yang juga menjelaskan data-data penunjang informasi. Sedangkan mengenai kekurangannya, cukup berat dalam web dan terkadang mengakibatkan lambat dibuka atau lemot saat menonton video wawancara interaktif.

## 2. Mengulik Kekerasan Pada “Anabul” - Ariella (2023)



Gambar 2.2 *Homepage* website longform Mengulik Kekerasan Pada “Anabul”

Sumber: Karya Dwiputri, 2023

Berikut merupakan proyek karya yang dibuat oleh mahasiswa jurnalistik Universitas Multimedia Nusantara bernama Ariella Dwiputri Kinari yang dapat diakses melalui <https://kacamatanusia-d93ed.web.app/>.

Karya ini dirancang dalam bentuk *longform* dan *interactive journalism* agar menghasilkan liputan yang dapat dikupas secara mendalam. Topik ini mengambil angle kekerasan pada hewan peliharaan yang kemudian juga dibagi keempat segmen, yakni penyebab atau alasan kekerasan hewan peliharaan,

kejahatan yang timbul di masyarakat jika kekerasan pada hewan terus dibiarkan, kasus kejahatan shelter hewan, dan upaya solusi yang dilakukan terkait permasalahan kekerasan hewan peliharaan. Selain itu, karya ini juga mengandung unsur-unsur multimedia yang menarik seperti *storytelling* informasi secara emosional, foto *slide* kondisi shelter hewan, foto *story* 5 kesejahteraan hewan, audio cerita pembuka ilustrasi, audio *soundbites* narasumber, dan video wawancara untuk melengkapi data-data informasi mengenai topik.

### 3. Srikandi Bhayangkara – Visual Interaktif Kompas



Gambar 2.3 Homepage website longform VIK Kompas “Srikandi Bhayangkara”

Sumber: VIK Kompas, 2018

Berikut merupakan karya yang diproduksi oleh Visual Interaktif Kompas, berjudul Srikandi Bhayangkara dan dapat diakses melalui <https://vik.kompas.com/srikandi-bhayangkara/>.

Karya ini menggunakan gabungan konsep *longform journalism* dan *interactive media storytelling* yang menyajikan pembacanya dengan liputan mendalam mengenai karier sebagai polwan berprestasi di bidang ketertarikan. Dalam karya Srikandi Bhayangkara, pembaca akan mengikuti kisah-kisah inspiratif dan informatif dari 5 narasumber yang masing-masing merupakan polwan dengan prestasi di bidang ketertarikannya seperti, aviasi, atlet atletik,

*brigade* motor, penyidikan narkoba, dan atlet angkat besi. Secara keseluruhan isi kisah yang diceritakan dalam karya ini entah itu dari karakter, plot, dan alur dibuat berdasarkan kisah nyata dari liputan mendalam yang dilakukan Visual Interaktif Kompas kepada narasumber. Selain itu beberapa kelebihan lain yang penulis temukan antara lain, alur cerita mudah dipahami, penjelasan dari narasumber inspiratif dan meningkatkan *awareness*, interaktifitas cukup menarik karena pembaca bisa memilih ingin membaca alur cerita yang mana dahulu, dan pelengkap multimedia seperti video profil masing-masing narasumber, infografik mengenai sejarah polwan, survei anggota polwan, posisi tertinggi, dan ketentuan berdandan membuat karya Srikandi Bhayangkara ini semakin lengkap dengan data-data informasi terkait berkarier sebagai polwan di Indonesia.

Meskipun begitu, ada kekurangan yang penulis temukan juga dalam karya ini, yakni kurangnya pelengkap multimedia dalam bentuk audio, seperti audio *soundbites* narasumber yang tidak ada dalam karya dan lebih banyak dituliskan dalam kutipan artikel, atau dimasukkan menjadi satu dalam video profil narasumber.

Tabel 2.1 Tabel Perbedaan Elemen Multimedia dan Interaktivitas Referensi Karya

<b>The Last Generation – Frontline PBS (2018)</b>	<b>Mengulik Kekerasan Pada “Anabul” - Ariella (2023)</b>	<b>Srikandi Bhayangkara - VIK Kompas (2018)</b>
Menggunakan elemen interaktivitas <i>scroll mouse</i> atau anak panah keyboard, dan 3 tombol pilih jalan cerita narasumber yang ingin diikuti terlebih dahulu.	Menggunakan elemen interaktivitas pesan suara dalam menyampaikan kisah nyata dan pendapat dari narasumber relevan topik karya.	Menggunakan elemen interaktivitas berupa desain animasi galeri foto untuk header judul halaman <i>da</i>

Menggunakan elemen interaktivitas <i>google earth</i> dan aset animasi 2D untuk menjelaskan peristiwa dari kisah narasumber	Menggunakan elemen interaktivitas animasi tulisan <i>longform fade in</i> dan <i>slide in</i> saat <i>scroll</i> kebawah halaman website	
Menggunakan elemen interaktivitas tombol “ <i>back</i> ” menuju halaman <i>post</i> sebelumnya dan tombol “ <i>read more</i> ” untuk menuju ke halaman yang berisi tulisan lebih detail tentang profil, testimoni, dan konteks detail terkait topik narasumber	Menggunakan elemen multimedia desain kreatif untuk <i>header</i> judul halaman website.	Menggunakan elemen interaktivitas berupa tombol pilihan yang memiliki desain animasi kreatif dan dapat langsung mengantarkan pengunjung pada kisah narasumber pilihan yang mereka <i>klik</i>
Menggunakan elemen multimedia cuplikan video wawancara yang sudah disusun alurnya dan arsip video sejarah.	Menggunakan elemen multimedia foto <i>carousel</i> yang menggambarkan tulisan sub-topik	Menggunakan elemen multimedia berupa foto <i>carousel</i> , video youtube, dan desain kreatif untuk memberi penggambaran serta merangkung informasi yang ingin disampaikan
Menggunakan elemen multimedia <i>background ambience</i> , animasi infografis, dan foto <i>carousel</i> .	Menggunakan elemen multimedia video youtube yang bisa ditonton langsung di halaman website.	Menggunakan elemen multimedia data infografis dan hierarki sejarah topik karya

## 2.2 Teori dan Konsep

### 2.2.1 *Interactive Journalism*

*Interactive journalism* didefinisikan sebagai presentasi *visual* dari sebuah cerita atau konten *online* yang melalui beberapa lapis *coding* dapat memberikan pengguna atau pembacanya kebebasan persepsi untuk mengklik dan mengeksplorasi olahan berita dan informasi yang disajikan, entah itu melalui teks cerita, audio visual, atau aspek multimedia yang lain (Usher, 2016, p.20). Menurut Usher (2016), pengalaman yang disajikan dalam *interactive journalism* umumnya melibatkan keperluan untuk *scroll, pan, zoom, sort and arrange, search and filter, and zoom in* atau *zoom out*.

Melalui *Interactive journalism*, produk yang dihasilkan merupakan *process-oriented journalism* yang berarti karya cerita atau narasi jurnalisnya menggunakan teknik *storytelling* yang membiarkan audiens, untuk mengeksplorasi dimensi *news story* tanpa di-skrip narasinya oleh jurnalis (Jacobson, Marino, dan Gutsche, 2018, p.18).

“Melakukan kerja jurnalisme, tapi dengan membuat *software* bukannya membuat tulisan dan gambar,” ungkap Scott Klein pimpinan media jurnalisme investigative *ProPublica*, dalam buku *Interactive Journalism* karya Usher (2016). *Interactive journalist* memiliki pengetahuan tentang dinamika web, membangun produk model untuk penempatan elemen cerita dan multimedia, serta mampu menyediakan model berita *see it yourself* dimana pengguna atau pembaca dapat menemukan ceritanya atau beritanya sendiri, daripada diarahkan mengikuti narasi spesifik yang sudah ditentukan Usher (2016).

Di era digitalisasi ini, *interactive journalism* juga semakin memberi dampak positif yang besar ke publik. Makin banyak media *mainstream* menggunakan format *interactive journalism* yang dapat menceritakan berita atau informasi melebihi grafik konvensional atau dari narasi teks (Usher, 2016).

Hal ini juga semakin dibuktikan dengan karya-karya *interactive journalism* seperti Snow Fall - The New York Times yang meraih penghargaan Pulitzer (2012), Syrian Journey – BBC (2015), hingga media mainstream di Indonesia seperti Visual Interaktif Kompas dan Interaktif Tempo yang menghadirkan konsep tersebut dan mendistribusikannya di media *online* (Mariska, 2018).

### **2.2.2 Web Design Usability**

Menurut Griffey (2020), *usability* didefinisikan sebagai ukuran atau tingkat kemampuan pengguna untuk berinteraksi dengan produk, sistem, aplikasi, dan perangkat secara efektif dan efisien sesuai dengan konteks penggunaannya.

Prinsip *usability* ini menjadi dasar untuk mengukur faktor kemudahan pengguna saat melihat halaman desain *website*. Apakah dapat langsung mengerti atau dalam rentang waktu singkat, tidak perlu pikir panjang elemen multimedia maupun elemen interaktivitas mana saja yang dapat digunakan (Krug, 2014).

Krug (2014), juga mengungkapkan bahwa dalam membuat desain situs *website*, halaman utama memiliki nilai dan kepentingan *usability* yang sangat tinggi. Sebagai pintu masuk utama dan pusat navigasi dari sebuah *website*, halaman utama harus mengakomodasi beberapa tujuan konkret.

#### 1) Identitas dan misi situs *website*

Halaman utama harus mengandung informasi tentang, seputar, alasan dibuat, dan mengapa orang-orang perlu membuka *website* ketimbang *website* lainnya.

#### 2) Hirarki situs *website*

Halaman utama harus berperan sebagai gambaran umum atau ringkasan dari penawaran, konten, dan fitur apa saja yang orang-orang bisa temukan serta lakukan dalam *website*.

#### 3) *Search* dan *Shortcuts*

*Search box* dan link *shortcuts* menuju segmen isi *website* untuk memudahkan pencarian konten, fitur, dan iklan untuk menggugah minat pengunjung supaya tidak cepat bosan atau letih mengeksplorasi.

4) Konten dan promo fitur

Mengundang pengunjung *website* untuk melakukan eksplorasi segmen konten dan fitur promo yang terbaru, terbaik, atau terpopuler.

5) Iklan

Halaman utama menjadi tempat untuk penjualan, pemasaran iklan, kerjasama promosi, dan kesepakatan *branding* yang telah dibuat.

### **2.2.3 Longform Journalism**

Umumnya kebanyakan paket cerita atau informasi berita yang dibawakan dalam bentuk *longform journalism* seringkali kompleks, *cover* topik sulit, kaya teks, konteks latar belakang, dan detail data risetnya (Jacobson, Marino, dan Gutsche, 2018). *Longform journalism* juga dapat didefinisikan sebagai online jurnalisme berbasis narasi nonfiksi (Seysler & Zeiller, 2018). Format *longform journalism* memerlukan bahan liputan topik yang lebih dalam dan panjang untuk dituliskan. Selain itu, umumnya karakter lain yang menonjol dari *longform journalism* adalah analisis *indepth* dan *engagement* melalui unsur-unsur multimedia seperti foto, audio, infografik, dan video kepada pembaca (Planer & Godulla, 2021).

Konsep *longform journalism* mulai dikenal masyarakat dunia setelah karya Snow Fall: The Avalanche at Tunnel Creek yang dipublikasikan oleh The New York Times. Kemudian, di tahun 2016, Kompas mengadopsi tren *longform journalism* dengan penulisan berita yang dinamakan Visual Interaktif Kompas (VIK). Platform VIK dirancang untuk menyajikan berita *indepth* yang diperkaya bumbu interaktivitas dan multimedia, menyesuaikan audiensnya, generasi millennial yang hidup dalam era digital online (Yanti & Susanto, 2019).

Melansir dari IDN.Times, berdasarkan data dari Badan Perencanaan Pembangunan Nasional (Bappenas) pada 2018 dan survei Indonesia Millennial Report 2019, terdapat 63 juta jiwa millennial (penduduk Indonesia berusia 20-35 tahun) dan sebanyak 70,4% dari millennial Indonesia ini mendapatkan informasi berita dari *online news* seperti kompas.com, detikcom, liputan6, tribunnews.com, dan idntimes. Selain itu, banyak dari millennial yang juga mengakses artikel *longform*, terungkap melalui sebuah penelitian, dari 74.840 artikel longform di 30 situs berita pada September 2015. Sebanyak 71 juta individu mengakses dan menghabiskan waktu membaca artikel *longform* dengan rata-rata 123 detik atau 2 menit (Dowling & Miller, 2019).

### **2.2.3 Feature Writing**

Menurut Sareb (2006), batasan tulisan *feature* bermacam-macam, memiliki pendekatan yang berbeda-beda dari tiap penulis. Umumnya diartikan sebagai karangan artikel atau cerita yang khas dan terkadang kreatif serta subjektif. Dimaksudkan untuk membuat senang dan memberi informasi pada pembaca tentang suatu kejadian, keadaan, atau aspek kehidupan.

Menulis *feature* juga berbeda dengan menulis berita atau *news* karena pada hakikatnya, dalam bahasa simpel, menulis *feature* adalah berkisah. Bercerita kepada audiens, melukis suatu objek dengan kata-kata, dan menggelitik imajinasi dan hati pembaca supaya pembaca merasa berhadapan langsung atau mengikuti kisah objek penceritaan (Sareb, 2006).

Sebagai perbandingan, menurut Wheeler (2009), beberapa poin karakteristik *feature* adalah pendekatan struktur tulisan yang bermacam-macam sesuai pilihan penulis, lebih panjang dari tulisan berita, dapat mencapai ribuan kata, menceritakan narasi latar belakang, banyak menggunakan *quotes* dan dialog percakapan, dan memiliki periode *deadline* yang lebih lama.

Selain itu, terdapat juga beberapa jenis tulisan *feature*, berikut beberapa format yang kerap digunakan dalam media cetak, majalah, dan digital:

1) *News feature*

Cerita mendalam atau *indepth* terkait berita yang sedang ramai.

2) *Backgrounders*

Tulisan *feature* yang menggali lebih dalam latar belakang atau konteks berita. Kerap kali melibatkan informasi dari masa lampau atau sejarah.

3) *Retrospectives*

Melihat kembali cerita di masa lampau dari berbagai angle. Sering kali angle perbandingan relevansi dengan yang terjadi sekarang.

4) *Investigative features*

Menceritakan informasi rahasia yang tidak diketahui banyak orang.

5) *Specialist features*

Cerita berbasis dari daerah tertentu, entah dari angle edukasi, seni, ilmu pengetahuan, olahraga, perjalanan, wisata, hingga lingkungan.

6) Profil

Wawancara mendalam terkait personalitas seseorang yang dirasa penting atau memberi manfaat berupa motivasi, ilmu, dan pengalaman terkait topik *feature* yang diangkat.

7) Cerita Melawan Kesengsaraan atau Cerita Motivasi

Tulisan *feature* berbasis perjuangan seseorang dalam menghadapi kemalangan, kesengsaraannya. Umumnya tentang perjalanan sukses yang orang tersebut capai.

8) *Formula features*

Tulisan *feature* terprogram. Dalam artian dipublikasikan tiap hari/minggu/bulanan. Seperti misal, *Day in The Life of, Sixty Seconds With, A Room of My Own*, dll.

#### 9) Kolom Opini

Mirip seperti formula *features*, tapi perbedaannya, penulis memegang kendali penuh dalam penulisan dan kerap kali tulisan ditemani elemen foto atau video.

#### 10) *Reviews*

Ulasan terkait teater, film, buku, musik, anime, game, dan bidang seni maupun entertainment lainnya. Bisa ditulis pribadi oleh penulis atau merupakan program formula dari sebuah media.

### 2.2.4 Penyandang Disabilitas

Berdasarkan definisi Undang-Undang No.8 tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas, merupakan setiap orang yang mengalami keterbatasan fisik, intelektual, mental, dan/atau sensorik dalam jangka waktu lama yang dalam berinteraksi dengan lingkungan dapat mengalami hambatan dan kesulitan untuk berpartisipasi penuh dan efektif dengan warga negara lainnya berdasarkan kesamaan hak. Seorang penyandang disabilitas juga dapat mengalami lebih dari 1 jenis disabilitas (Kemenkes RI, 2017). Berdasarkan Undang-Undang No.8 tahun 2016, pasal 4, ragam atau jenis disabilitas terklasifikasikan menjadi :

#### 1) Disabilitas fisik

Menghambat atau mengganggu fungsi gerak, seperti misal amputasi, lumpuh layuh atau kaku, paraplegi, cerebral palsy (CP), stroke, kusta, dan genetis orang kecil.

#### 2) Disabilitas intelektual

Menghambat atau mengganggu fungsi pikir karena kecerdasan di bawah rata-rata, seperti misal grahita dan *down syndrome*

3) Disabilitas mental

Menghambat atau mengganggu fungsi pikir, emosi, dan perilaku entah itu secara psikososial maupun kemampuan interaksi seperti misal, skizofrenia, bipolar, depresi, *anxiety*, kepribadian ganda, hiperaktif dan autis.

4) Disabilitas sensorik

Menghambat atau mengganggu fungsi dari panca indera, seperti misal tunanetra, tunarungu, dan bisu.

### **2.2.5 Inclusive Entrepreneurship**

Kata *entrepreneur* awalnya digunakan untuk mendeskripsikan orang yang “berani mengambil risiko antara pembeli dan penjual dengan memulai bisnisnya sendiri. Namun, di era modern, *entrepreneur* kerap kali juga sering didefinisikan sebagai orang yang mampu memproduksi produk dan jasa yang mampu meningkatkan kualitas hidup orang lain, termasuk penyandang disabilitas (Barringer, 2016).

*Inclusive entrepreneurship* merupakan konsep kata yang berasal dari tiga proyek model bisnis StartUP yang diterapkan di New York, Amerika pada tahun 2007 hingga 2011, oleh *Office of Disability Employment Programs (ODEP)* yang bertujuan mendemonstrasikan bahwa *self employment*, dapat menjadi sebuah pilihan untuk penyandang disabilitas. Dan secara teknis mengajarkan pula skill berbisnis, menyediakan dukungan finansial, serta menjadi contoh baik agar pengembangan bisnis kecil atau UMKM oleh penyandang disabilitas semakin berkembang atau banyak (Shaheen, 2016).

Menurut Shaheen (2016), ada beberapa alasan positif yang mendorong konsep *inclusive entrepreneurship* ini agar perlu dipromosikan maupun dikenalkan lebih dalam lagi dengan penyandang disabilitas yang ingin memberdayakan dirinya agar mampu menghasilkan sendiri atau *self employment*, antara lain:

1) Pilihan karir

Rencana karir adalah basis dan hak dasar untuk para penyandang disabilitas. Jalan karir menjadi *entrepreneur* mengakomodasi mereka lingkungan kerja yang memaksimalkan kekuatan tanpa terikat faktor gaji atau secara singkat, lebih memiliki kebebasan ekonomi.

2). Kapabilitas Individu

Penyandang disabilitas seharusnya tidak didefinisikan melalui disabilitas mereka. Mereka juga memiliki impian dan aspirasi masing-masing untuk menjadi *self employed* dan tak seharusnya harapan mereka dilindas oleh sistem penyerapan tenaga kerja yang mungkin masih menilai dari kapabilitas mereka yang terbatas.

3). Mengontrol karir dan Merencanakan Ekonominya Sendiri

Penyandang disabilitas melalui *inclusive entrepreneurship* yang mampu merencanakan dan menerapkan rencana bisnis atau yang memiliki kepemilikan atas bisnisnya sendiri tidak perlu bergantung pada terapis atau bantuan orang lain dalam menemukan pekerjaan.

4). *Influence* atau persepsi positif

Penyandang disabilitas dengan memiliki bisnisnya sendiri, berarti menjadi mandiri, sering berinteraksi dengan publik, dan menunjukkan bahwa memiliki kontrol masa depan ekonomi mereka. Secara langsung atau tidak langsung, membentuk persepsi positif kalau penyandang disabilitas juga mampu sukses.