

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Karya Terdahulu

Dalam pembuatan sebuah karya jurnalistik dengan format multimedia storytelling, penulis memerlukan sejumlah referensi melalui karya terdahulu yang relevan dengan karya yang hendak dibuat. Karya terdahulu tersebut dapat menjadi bahan acuan penulis untuk dikembangkan lebih baik lagi dalam karya yang dibuat penulis. Berikut, beberapa tinjauan karya terdahulu.

2.1.1 Tayangan “Baduy: Pelestari Alam yang Tercemar Plastik”



Gambar 2.1 Tangkapan Layar “*Baduy: Pelestari Alam yang Tercemar Plastik*”

Sumber: *BBC News Indonesia*

Reportase mengenai Suku Baduy ini dikemas dalam format news documentary yang menekankan pada peristiwa dan suara yang nyata dengan melibatkan orang-orang sebagai aktor suatu peristiwa untuk menceritakan pengalamannya masing-masing (Oramahi, 2017). Dalam tayangan berdurasi 6 menit 56 detik ini menampilkan isu pencemaran lingkungan di Baduy, Provinsi Banten. Diunggah pada 4 Maret 2020 di kanal Youtube, tayangan tersebut mencoba mengungkap realitas kehidupan masyarakat baduy setelah wisatawan berdatangan yang turut menghadirkan sampah plastik di Tanah Baduy. Diawali dengan pengenalan Suku Baduy Luar dan Baduy

Dalam, video dokumenter ini kemudian membahas terkait bertambahnya jumlah wisatawan yang berdatangan ke Baduy Luar. Video tersebut pun mulai memaparkan isu yang terjadi, yakni masyarakat Baduy Luar pun mulai memakai plastik dalam kegiatan sehari-harinya. Imbasnya, sampah plastik berceceran di sekitar kampung. Namun, masyarakat Baduy Luar tetap ingin menjaga keselarasan antara modernitas dan tradisi adat. Video diakhiri dengan harapan masyarakat Baduy terkait edukasi dalam pengolahan limbah plastik yang tepat.

Tayangan BBC berjudul “Baduy: Pelestari Alam yang Tercemar Plastik” tersebut dapat menjadi referensi penulis untuk membuat karya multimedia storytelling karena isu yang diangkat serupa, yakni isu limbah plastik di Baduy Luar. Penulis juga mendapatkan referensi terkait alur video tersebut yang dimulai dari latar belakang isu, pemaparan isu hingga solusi yang ditawarkan untuk menjadi referensi penulis dalam membuat video yang disajikan pada website shorthand. Dengan alur dokumenter yang cukup runut tersebut, diharapkan pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh penonton. Tayangan ini juga memaparkan dua cara hidup yang berbeda, yakni perbedaan prinsip adat Baduy Dalam dan Baduy Luar terkait pemanfaatan teknologi, khususnya sampah plastik.

Dari segi teknik pengambilan audio dan visual, penulis juga dapat menjadikan karya sebagai acuan dalam karya yang dibuat. Penulis melihat terdapat sejumlah variasi camera angle dan frame size dalam tayangan BBC tersebut. Hal ini sesuai dengan rekomendasi Baksin (2016) yang mana dalam pengambilan gambar, harus memiliki variasi camera angle dan frame size. Sementara itu, pengambilan audio yang dihasilkan mampu menangkap suara-suara alami (natural sound), seperti kicauan burung, aliran air, dan suara alam lainnya (Effendy, 2014). Penulis ingin memakai natural sound agar memberikan sebuah kesan yang dramatik dalam multimedia storytelling yang dibuat.

Namun, tayangan dokumenter pendek ini belum mengupas isu tersebut. Video tersebut belum memaparkan terkait aturan adat khusus bagi wisatawan yang berkunjung, hingga kelebihan dan kekurangan dari datangnya wisatawan secara rinci. Maka, dalam multimedia storytelling yang hendak dibuat, penulis memiliki kesempatan untuk lebih detail dalam memaparkan isu sampah plastik di Baduy dengan lebih komprehensif melalui video, foto, hingga tulisan.

2.1.2 Tayangan CNN Indonesia In-depth: Baduy Menolak Internet?”



Gambar 2.2 Tangkapan Layar “CNN Indonesia In-depth: Baduy Menolak Internet?”

Sumber: CNN Indonesia

Tayangan liputan mendalam dengan format dokumenter ini diproduksi oleh CNN Indonesia yang membahas mengenai larangan penggunaan teknologi dan pendidikan formal di sejumlah wilayah Baduy. Video berdurasi 27 menit 28 detik ini mengungkap realita yang terjadi di Baduy setelah usulan lembaga adat Baduy pada 2 Juni 2023. Lembaga adat Baduy meminta pemerintah untuk menghapus aliran internet ke wilayah tanah Baduy dan membatasi aplikasi atau konten negatif di internet sehingga tidak

memengaruhi moral masyarakat Baduy. Tayangan tersebut memaparkan bahwa tidak semua wilayah Baduy tidak mendapatkan akses jaringan internet. Realitanya, hanya kawasan Baduy Dalam dan sejumlah kawasan Baduy Luar yang terdekat dengan Baduy Dalam yang tidak terdapat jaringan internet.

Dokumenter ini secara spesifik diklasifikasikan menjadi *Participatory Documentary* yang mengharuskan tim produksinya berinteraksi dengan lingkungan dan masyarakat sekitar. Dalam produksinya, pembuat film pun dapat secara langsung tampil di depan kamera (*live on tape*) untuk membawakan dokumenter tersebut ataupun menggunakan *voice over* (Nichols, 2001). Alhasil, tim produksi bisa memperoleh informasi secara mendalam dan penonton dapat lebih memahami isu yang terjadi di lapangan. Penulis pun ingin memasukkan elemen *voice over* ke dalam elemen video yang hendak dibuat.

Penulis menjadikan tayangan dokumenter CNN Indonesia ini sebagai acuan karena terdapat kesamaan format liputan, yakni In Depth Reporting atau liputan mendalam. Indepth reporting adalah laporan mendalam dengan disajikan dalam durasi panjang agar fenomena masalah dapat dibuktikan realitasnya, melalui data, dokumen, dan objek yang ditelusuri. Dalam liputan CNN tersebut, disajikan sejumlah infografis terkait peta wilayah Tanah Baduy, dokumen usulan Lembaga Adat Baduy, hingga artikel terkait isu tersebut sebagai data pendukung. Maka, penulis ingin menjadikan elemen infografis, dokumen, dan artikel pendukung sebagai acuan atau referensi untuk membuat karya video multimedia storytelling yang diproduksi.

Meski demikian, dokumenter ini memiliki kekurangan, yakni belum dipaparkannya dampak negatif ataupun pihak kontra yang menentang jaringan internet masuk ke wilayah Baduy sehingga tidak melihat dari sudut

pandang pandang yang berbeda. Melalui celah tersebut, penulis mengisi kekosongan karya dengan membuat karya video dalam multimedia storytelling yang memaparkan dua sudut pandang yang berimbang. [Link](#) video.

2.1.3 Longform BBC “Sampah plastik rambah kawasan Baduy Dalam: 'Tak ada aturan adat tangani plastik'”



| Kenaikan kunjungan pelancong berdampak pada tumbuhnya perekonomian warga Baduy.

Gambar 2.3 Tangkapan Layar “Sampah Plastik Rambah Kawasan Baduy Dalam: ‘Tak Ada Aturan Adat Tangani Plastik’”

Sumber: BBC Indonesia

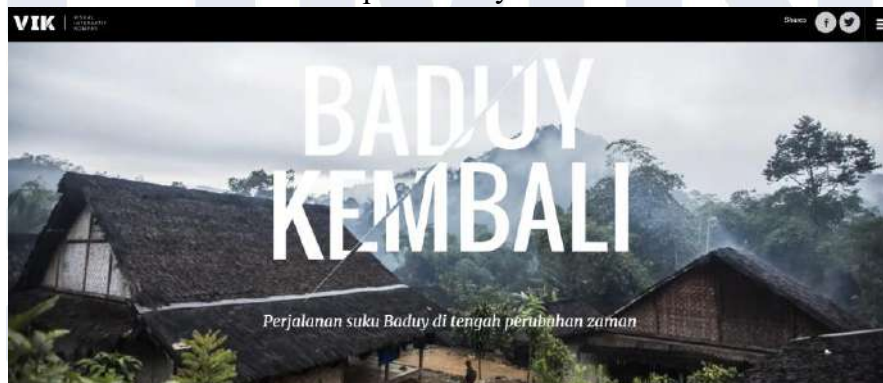
Longform yang diproduksi oleh BBC Indonesia ini bercerita tentang pengelolaan sampah plastik di Baduy yang kurang ditangani dengan maksimal. Selain artikel dengan jumlah 1.384 kata, longform tersebut juga menampilkan tayangan video berdurasi 8 menit 45 detik dan sejumlah foto untuk sebagai visualisasi pendukung. Berdasarkan sejumlah elemen yang disajikan, seperti teks, foto, dan video, longform tersebut dapat dikatakan sebagai multimedia storytelling karena memuat beberapa media.

Relevansi karya BBC dengan karya yang hendak dibuat penulis adalah berbagai medium yang digunakan, yakni artikel, foto, dan video yang termasuk multimedia storytelling. Selain itu, karya BBC tersebut juga membahas topik serupa, yaitu isu sampah plastik di Baduy melalui liputan yang mendalam. Alur yang ditampilkan dalam artikel tersebut pun cukup

runut, mulai dari masuknya sampah ke baduy karena perkembangan pariwisata hingga permasalahan yang masih berlangsung saat ini yang kian meningkat. Bahkan, liputan tersebut juga membahas mengenai ketidakmampuan masyarakat baduy untuk mengolah sendiri sampah plastiknya secara maksimal. Artikel tersebut juga menampilkan berbagai data yang terjadi di lapangan melalui observasi langsung terkait sampah plastik di Baduy.

Namun, terdapat sejumlah kekurangan dari karya BBC tersebut, yakni tidak dijelaskan pihak mana yang paling besar menyumbang sampah plastik di Baduy. Selain itu, terkait cara penanganan sampah plastik di Baduy, baik yang telah dilakukan maupun yang akan dilakukan masyarakat setempat. Selain itu, web yang ditampilkan oleh BBC masih sangat polos. Melalui kekurangan karya tersebut, penulis menyajikan artikel longform ini dengan angle yang lebih komprehensif, mulai dari awal mulanya Baduy tercemar sampah plastik hingga penanganan sampah plastik yang telah dilakukan dan yang hendak dilakukan. Selain itu, dengan menggunakan web shorthand, penulis desain web yang ditampilkan nantinya lebih menarik yang dilengkapi dengan foto, infografis dan video.

2.1.4 Visual Interaktif Kompas “Baduy Kembali”



Gambar 2.4 Tangkapan Layar “Baduy Kembali”

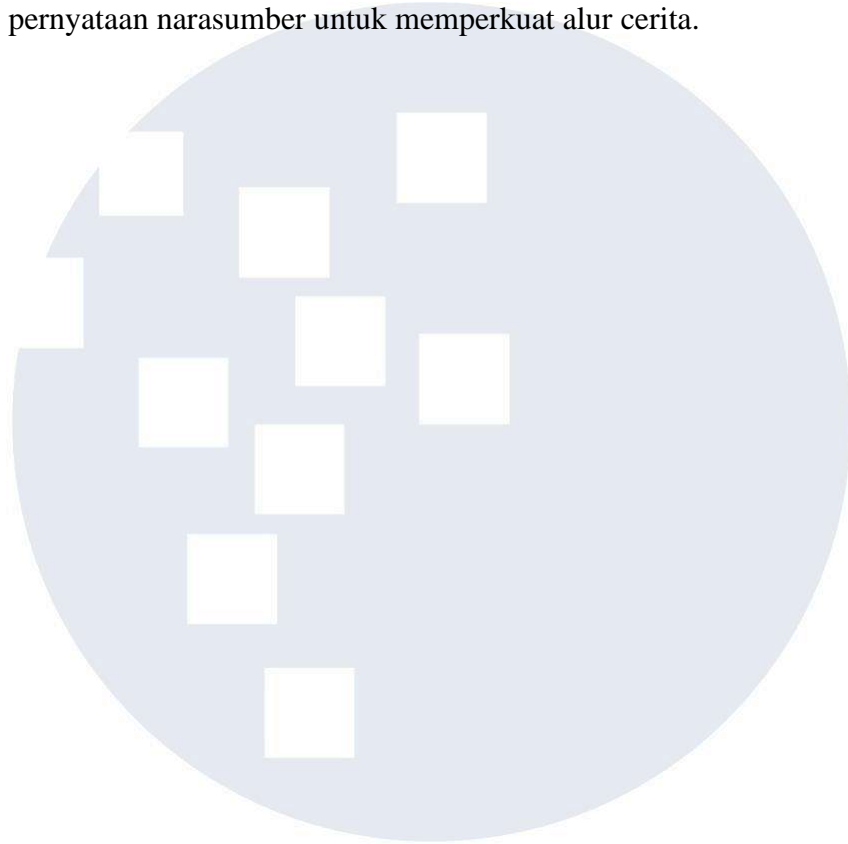
Sumber: Kompas.com

Karya tersebut merupakan Visual Interaktif Kompas (VIK) yang bercerita mengenai suku Baduy yang semakin mengikuti perkembangan zaman, tetapi harus tetap memegang nilai adat suku mereka. Visual interaktif tersebut berisi longform dengan 4003 kata, sejumlah foto dan animasi, serta sejumlah video singkat berdurasi kurang dari 4 menit. Dengan multimedia yang disajikan, dapat membantu pembaca untuk memahami cerita secara lengkap yang disampaikan oleh jurnalis dengan media (Zerba, 2014).

Visual Interaktif Kompas “Baduy Kembali” memiliki sejumlah relevansi dengan karya multimedia storytelling yang penulis buat, baik secara medium maupun topik karya. Medium yang digunakan oleh VIK memuat longform, video, infografis berupa peta, dan foto. Sejumlah media penyampaian cerita tersebut juga akan penulis adopsi dalam bentuk multimedia storytelling. Selain itu, topik umum yang dibahas, yakni terkait kearifan lokal dan adat Baduy juga penulis angkat dalam karya yang dibuat. Penulis juga melihat relevansi gaya penulisan pada VIK ‘Baduy Kembali’ yang menggunakan gaya jurnalisme sastra dengan tulisan deskriptif sehingga dapat mengajak pembaca untuk dapat merasakan peristiwa yang terjadi karena tulisan yang tidak kaku dan terkesan hidup.

Berdasarkan sejumlah relevansi dan kelebihan karya VIK “Baduy Kembali”, terdapat pula kekurangan karya, yakni video yang ditampilkan terlalu singkat dan kurang informatif. Total terdapat 7 video yang masing-masing video memiliki durasi kurang dari 8 menit dan 1 video dengan durasi sekitar 4 menit. Seluruh video tersebut tidak melibatkan narasi dari pembuat karya ataupun voice over, sehingga audiens baru dapat mengerti pesan yang disampaikan melalui video apabila telah membaca artikel yang disajikan. Berdasarkan celah tersebut, penulis mengisi kekosongan karya dengan

membuat video yang lebih substantif dengan voice over penulis hingga pernyataan narasumber untuk memperkuat alur cerita.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Tabel 2.1 Tinjauan Karya Terdahulu

	Referensi Karya 1	Referensi Karya 2	Referensi Karya 3	Referensi Karya 4
Judul Tinjauan Karya terdahulu	Baduy: “Pelestari Alam yang Tercemar Plastik”	CNN Indonesia In-depth: Baduy Menolak Internet?	“Sampah Plastik Rambah Kawasan Baduy Dalam: ‘Tak Ada Aturan Adat Tangani Plastik”	VIK “Baduy Kembali”
Deskripsi Tinjauan Karya terdahulu	Realitas kehidupan masyarakat baduy setelah wisatawan berdatangan yang turut menghadirkan sampah plastik di Tanah Baduy	Liputan mendalam dengan format dikumenter yang mendalami ketersediaan akses internet di Suku Baduy.	<i>Longform</i> yang diproduksi oleh BBC Indonesia ini bercerita tentang pengelolaan sampah plastik di Baduy yang belum maksimal.	Bercerita mengenai suku Baduy yang semakin mengikuti perkembangan zaman, tetapi harus tetap memegang nilai adat suku mereka
Relevansi Karya	Topik, media (video), dan	Berformat video dan	Berformat longform	Berformat multimedia

	alur besar, dan teknik pengambilan gambar yang digunakan pada karya tersebut, relevan dengan karya yang akan dibuat penulis.	menerapkan indepth reporting, dan menyajikan dokumen, dan data pendukung lainnya di dalam video.	yang disertai dengan foto dan video, serta memiliki topik yang serupa terkait sampah plastik di Baduy.	storytelling dengan gaya penulisan feature, serta relevansi topik yang membahas budaya masyarakat Baduy.
Gap	Karya tersebut merupakan short documentary, yang berbeda dengan karya yang dibuat penulis.	Isu yang diangkat berbeda, dan pemilihan narasumber kurang berimbang.	Pembahasan topik yang kurang komprehensif dalam membahas sampah plastik di Baduy.	video yang ditampilkan terlalu singkat dan kurang informatif

2.2 Konsep yang Digunakan

2.2.1 Jurnalisme Multimedia dan Multimedia Storytelling

Multimedia didefinisikan sebagai penggunaan sejumlah elemen atau medium, antara lain teks, grafik, audio, video, hingga animasi yang kemudian

digabungkan menggunakan komponen interaktif dalam penyampaian informasi atau pesan kepada khalayak (Munir, 2015). Mengikuti perkembangan multimedia, jurnalistik mengadopsi konsep tersebut menjadi jurnalisme multimedia. Menurut Bull (2016), jurnalisme multimedia dapat membantu penyampaian informasi secara efektif kepada masyarakat. Sebab, dalam pembuatannya, jurnalis tidak diwajibkan untuk hanya memilih salah satu medium saja dalam menyampaikan berita, tetapi dapat menggabungkan sejumlah medium untuk menjadi satu kesatuan guna keefektifan penyampaian berita.

Multimedia storytelling adalah kombinasi dari sejumlah elemen, seperti foto, teks, klip, video, audio, grafik, dan interaktifitas yang dimuat dalam situs web dengan format nonlinier sehingga informasi di setiap media dapat saling melengkapi (Steven, 2020). Kunci utama dari multimedia storytelling adalah menggabungkan sejumlah elemen, seperti teks, foto, audio, video dan animasi pada segmen cerita dengan cara yang paling menarik dan informatif (Stevens, 2020). Selain itu, audiens juga dapat merasakan pengalaman menonton yang bebas gangguan ketika menikmati karya multimedia storytelling. Pengalaman tersebut terjadi karena penggabungan dari berbagai elemen interaktif yang ditawarkan. Krieken (2018) mengatakan bahwa keberhasilan multimedia ini menjadi perdebatan oleh media yang berbeda format karena harus melengkapi alih-alih mengulang satu sama lain.

2.2.2 Longform Journalism

Longform journalism atau dapat dikatakan jurnalisme berbentuk panjang adalah artikel jurnalistik yang ditulis lebih dari 1.000 kata (Tenore, 2012). Tidak hanya jumlah kata, karakteristik longform journalism juga dapat terlihat dari laporan mendalam yang melebihi standar produksi berita biasa. Selain itu, longform juga disajikan dengan menggunakan penyampaian naratif yang didukung dengan berbagai elemen multimedia (Fisher, 2013). Jacobson (2015) mengatakan, jurnalisme longform menjadi genre jurnalistik dalam era digital yang terus berkembang dengan tujuan memikat emosi audiens dengan

menggabungkan teks, foto, peta dinamis, visualisasi data, hingga video looping untuk menjadi satu kesatuan. Penggabungan berbagai elemen tersebut bertujuan untuk menyempurnakan teks berita.

Smith (2015), membagi longform menjadi 4 kategori, yaitu pendek (kurang dari 5.000 karakter), sedang (5.000-10.000 karakter), Panjang (10.000-20.000 karakter), dan sangat panjang (lebih dari 2.000 karakter). Kemampuan Untuk memudahkan dan memikat pembaca dalam mencermati teks yang Panjang tersebut, pembaca kerap mengakses longform dengan ponsel mereka sehingga konten yang ditampilkan harus mobile-friendly (Mitchell, Stocking, dan Matsa, 2016).

2.2.3 Scrollytelling

Scrollytelling merupakan penggabungan dari dua istilah asing, yakni scrolling dan storytelling. Christine (2019) mendeskripsikan bahwa scrollytelling adalah cerita daring dengan durasi panjang yang didukung oleh elemen multimedia sehingga pembaca dapat menikmati cerita hanya dengan menggulirkan halaman. Keefektifan yang ditawarkan scrollytelling ini memungkinkan pembaca untuk lebih efisien dalam memahami cerita yang disajikan melalui representasi visual informasi. Alhasil, scorytelling atau dapat dikatakan sebagai digital longform ini biasa digunakan oleh jurnalis dalam pemanfaatan karakter multimedia (Seyser & Zeiller, 2018).

Pada penulisan artikel scrollytelling, struktur penulisan dibuat agar pembaca dapat dapat mengikuti dan memahami urutan alur narasi yang telah dibuat penulis. Pada scrollytelling juga kerap ditemukan cabang cerita dalam poin tertentu yang kemudian dikenal dengan istilah sub judul. Seyser dan Zeiller (2018) berpendapat bahwa artikel yang memiliki sub judul memiliki struktur yang elastis sehingga menghasilkan pembaca dapat memilih poin yang ingin dibaca dan dapat mengeksplorasi cerita dalam urutan yang berbeda.

2.2.4 Feature

Feature termasuk ke dalam berita ringan (*soft news*) yang dapat diidentifikasi berdasarkan teknik penyajian beritanya. *Feature* merupakan *softnews* karena informasi yang dimiliki tidak harus secara cepat untuk didistribusikan hanya karena takut informasi akan basi. Penyajian berita *feature* yang tidak terikat pada waktu ini pun dapat dikatakan sangat fleksibel karena dapat disesuaikan dengan tingkat kebutuhannya (Fachruddin, 2012). Menurut Julian Haris (dalam Asti, 2005), tulisan *feature* umumnya memberikan penekanan terhadap daya tarik yang menggugah sisi kemanusiaan atau *human interest*. Tidak hanya menekankan pada sisi kemanusiaan semata, tulisan *feature* juga tidak terikat pada tata penulisan yang kaku dan terlalu baku seperti pada aturan penulisan *hardnews*.

Berdasarkan kriteria yang Septiawan (dalam Satana, 2005) berita *feature* memiliki sejumlah karakteristik. *Pertama*, berita *feature* tergolong dalam karya jurnalistik yang memiliki keunikan, yakni informasi yang terkandung pada *feature* tetap orisinil dengan jumlah tulisan yang lebih banyak menggunakan metode penulisan deskriptif. Tulisan deskriptif yang diadaptasi oleh penulisan *feature* ini akan mengajak pembaca untuk seolah-olah masuk dan ikut merasakan pengalaman dan suasana yang terjadi karena gaya penulisan yang tidak kaku dan terkesan hidup. *Kedua*, tulisan *feature* mengandung unsur *human interest* atau menyentuh sisi kemanusiaan sehingga emosi pembaca dapat dikendalikan melalui tulisan yang menarik dan menyentuh perasaan pembaca. *Ketiga*, *feature* sebagian besar bercerita tentang kehidupan manusia karena cerita yang mengandung unsur ‘manusia’ akan menjadi kisah yang lebih hidup dan dinamis. *Keempat*, mengandung emosi sastra, yaitu jurnalis dituntut untuk kreatif untuk merangkai kata dalam penulisan cerita sehingga emosi pembaca dapat tertata sesuai dengan keinginan penulis.

Secara sederhana, dapat disimpulkan bahwa *feature* memiliki karakteristik berita yang paling menonjol karena tidak mudah basi dan mengandung *human interest*. Melalui penulisan kreatif di dalam *feature* yang dibuat jurnalis untuk menarik minat pembaca, berisi aspek yang akan menjadi perhatian, minat, dan kepentingan masyarakat.

2.2.5 Jurnalisme lingkungan

Jurnalisme lingkungan adalah cara dan kerangka kerja dalam peliputan jurnalistik untuk menyatakan keberpihakannya pada kelestarian alam dan lingkungan hidup (Abrar, 2016). Abrar (2016) juga menyatakan bahwa orientasi pemberitaan yang dilakukan oleh jurnalisme lingkungan, yakni pemeliharaan lingkungan hidup pada masa ini yang diharapkan lingkungan di masa mendatang akan berada dalam kondisi baik. Adapun beberapa keterampilan pengetahuan yang harus dimiliki oleh jurnalis lingkungan hidup, antara lain:

1. Hubungan antara alam dan manusia
2. Pembangunan suatu daerah
3. Ekonomi secara holistik
4. Dampak sosial dan fisik yang disebabkan oleh isu lingkungan hidup
5. Penanggulangan terkait kerusakan pada lingkungan hidup

Prinsip ini relevan dengan karya multimedia storytelling yang dibuat penulis karena mengangkat isu seputar sampah plastik di Baduy. Hal tersebut menjadi persoalan yang dapat mengganggu kelestarian tanah Baduy yang berkaitan dengan aturan adat yang mengharuskan menjaga kelestarian alam.

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