

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Karya Terdahulu

Untuk dapat membuat sebuah karya, penulis tentunya membutuhkan beberapa referensi karya sejenis sebagai inspirasi. Tinjauan karya perlu dilakukan untuk dapat mengembangkan dan meningkatkan kualitas karya. Penulis menetapkan beberapa kriteria yang menjadi referensi dalam pembuatan *Interactive Multimedia Storytelling* dengan judul “Sandiwara Sunda Miss Tjitjih: Perjalanan Mencapai Satu Abad” ini, yaitu kemudahan bagi pembaca untuk membaca informasi, elemen visual yang bervariasi, dan unsur interaktivitas pada *scroll* atau klik. Oleh karena itu, penulis telah mengumpulkan beberapa karya multimedia interaktif yang dapat memberikan inspirasi sebagai berikut.

2.1.1 Visual Interaktif Kompas (VIK) - Mengurai Kasus Serangan Digital kepada Jurnalis



Sumber: Visual Interaktif Kompas (VIK)

Gambar 2. 1 Visual Interaktif Kompas (VIK) “Mengurai Kasus Serangan Digital Kepada Jurnalis”

Multimedia interaktif yang dirilis oleh *Kompas* ini menjadi karya pertama yang menginspirasi penulis dalam penyajian informasi. Karya interaktif dengan judul “Mengurai Kasus Serangan Digital kepada Jurnalis” merupakan reportase mendalam tentang bagaimana jurnalis di Indonesia mengalami kekerasan dalam melakukan pekerjaannya (Indriawati & Yuniati, 2023). Informasi yang disajikan cukup detail dan menarik dengan gaya bercerita.

Fitur interaktif yang menarik dalam karya ini terdapat pada tersedianya sub bab yang membagi reportase menjadi beberapa bagian sehingga menjadi lebih jelas dan mudah untuk dipahami. Pembaca dapat mengetahui kasus serangan pada jurnalis mulai dari ancaman yang diterima, kaitannya dengan dunia politik, penanganan kasus oleh polisi, proteksi terhadap jurnalis, dan juga peluang perlindungannya. Selain itu, terdapat juga data dari Aliansi Jurnalis Independen (AJI) sebagai pelengkap informasi yang dibuat interaktif.

Pembaca diberikan opsi untuk dapat mencari tahu lebih lanjut mengenai data kekerasan apa saja yang dialami oleh jurnalis dari tahun 2020-2021. Kemudian, terdapat juga data mengenai hasil jawaban survei yang diberikan kepada jurnalis mengenai kekerasan digital di Indonesia. Selain itu, multimedia interaktif ini juga dilengkapi dengan berbagai ilustrasi sehingga membuat tampilan karya menjadi lebih menarik. Dengan membaca reportase dalam karya tersebut, penulis dapat mengetahui bagaimana cara menyajikan informasi yang beragam agar pembaca dapat mengerti dengan mudah.

2.1.2 Visual Interaktif Kompas (VIK) – Gelora Film Laga Indonesia



Sumber: Visual Interaktif Kompas (VIK)

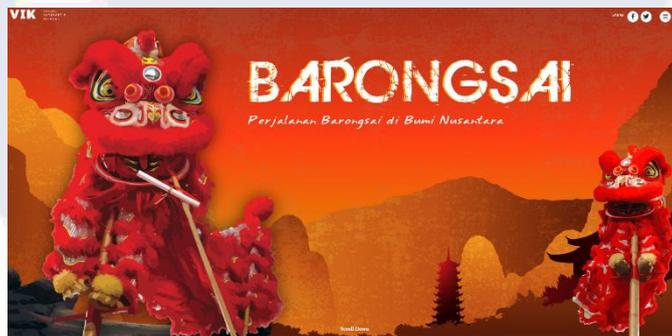
Gambar 2. 2 Visual Interaktif Kompas (VIK) “Gelora Film Laga Indonesia”

Multimedia interaktif berikutnya berjudul “Gelora Film Laga Indonesia” yang dirilis oleh *Kompas*. Karya multimedia interaktif ini menyajikan informasi mengenai produksi film laga di Indonesia yang sedang meningkat dan diceritakan mulai dari awal mula kebangkitan film genre tersebut di Indonesia sampai perlindungan terhadap risiko menjadi aktor laga (Setiawan et al., 2019). Dalam penyajian informasinya, interaktivitas cukup rendah. Namun, terdapat banyak elemen visual seperti foto dan video yang disisipkan sebagai bahan pelengkap informasi. Ini membuat pembaca dapat memahami lebih baik mengenai apa yang sedang diulas dalam karya tersebut. Karya ini juga menampilkan animasi yang menarik pada elemen teks dan fotonya ketika di-*scroll*. Kemudian, tampilan desain dan *layout* juga sederhana, tetapi tetap menarik karena foto yang telah di-*edit* menjadi selaras dengan warna yang digunakan.

Elemen interaktif yang menginspirasi penulis terdapat pada bagian profil singkat dan latar belakang para aktor yang sering muncul dalam film Indonesia dengan genre *action*. Pembaca diberikan opsi untuk klik dan mencari tahu lebih lanjut mengenai riwayat hidup singkat dan latar belakang para aktor tersebut. Hal tersebut membantu pembaca untuk dapat mengetahui sosok yang

sedang dibahas dalam cerita sehingga tidak perlu mencari informasi tambahan di luar karya. Dalam karya ini banyak menggunakan video yang relevan sebagai pelengkap informasi seperti *behind the scene*, *teaser*, dan cara merancang laga yang tersambung dengan YouTube mengingat karya ini membahas tentang film laga di Indonesia. Dengan itu, penulis mengetahui cara untuk menyisipkan informasi dengan cara yang bervariasi, yaitu dengan video.

2.1.3 Visual Interaktif Kompas (VIK) – Barongsai: Perjalanan Barongsai di Bumi Nusantara



Sumber: Visual Interaktif Kompas (VIK)

Gambar 2. 3 Visual Interaktif Kompas (VIK) “Barongsai: Perjalanan Barongsai di Bumi Nusantara”

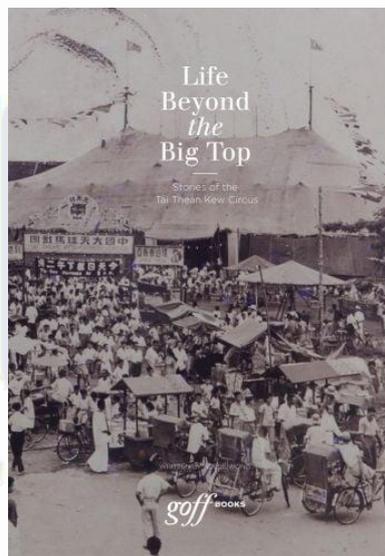
Multimedia interaktif berjudul “Barongsai: Perjalanan Barongsai di Bumi Nusantara” ini dirilis oleh *Kompas*. Karya ini membahas bagaimana barongsai menjadi sebuah legenda yang menjadi kepercayaan etnis Tionghoa di Indonesia (Adiakurnia, 2018). Karya ini mengemas informasi ke dalam beberapa sub bab yang menjelaskan perjalanan barongsai di Indonesia, mulai dari masa pudar hingga masa kini.

Terdapat juga informasi lainnya seperti makna dan jenis barongsai yang beragam, perajin barongsai di Indonesia, dan tradisi yang menghadirkan pertunjukkan barongsai. Pembaca dapat dengan

mudah membuka tombol menu yang terdapat pada pojok kanan untuk memilih bagian cerita yang ingin mereka baca.

Informasi yang disajikan juga dilengkapi dengan berbagai foto dan infografik. Ini memudahkan pembaca untuk menerima informasi dengan lebih jelas karena adanya bantuan elemen visual. Namun, karya multimedia interaktif yang membahas mengenai budaya Tionghoa ini dapat menjadi lebih menarik apabila dilengkapi elemen visual video. Hal ini karena dengan visual seperti video, pembaca dapat memahami budaya lebih baik, mengingat barongsai adalah sebuah pertunjukan. Secara keseluruhan, karya multimedia interaktif ini menginspirasi penulis dalam membagi cerita ke dalam beberapa bagian sehingga informasi tidak tercampur dan konteks lebih mudah untuk dipahami.

2.1.4 Adele Wong - Life Beyond the Big Top: Stories of The Tai Thean Kew Circus



Sumber: ACC Art Books UK

Gambar 2. 4 Life Beyond the Big Top: Stories of The Tai Thean Kew Circus

Life Beyond the Big Top: Stories of The Tai Thean Kew Circus merupakan buku yang menceritakan tentang perjalanan kelompok sirkus Cina asal Singapura dari tahun 1930-an (Wong, 2016). Buku ini ditulis oleh Adele Wong yang merupakan seorang cucu dari pendiri sirkus tersebut. Cerita dalam buku dibagi ke dalam beberapa bagian, yaitu pengenalan, permulaan terbentuknya sirkus cina, kondisi setelah perang dunia, hewan yang digunakan dalam pertunjukan sirkus, kehidupan personal kelompok sirkus, kehidupan pendiri saat pensiun.

Buku ini menjadi inspirasi utama penulis dalam menyusun cerita tentang perjalanan Kelompok Sandiwara Sunda Miss Tjitjih yang akan dibagi menjadi beberapa bagian sesuai dengan peristiwa yang runtut. Dengan demikian, melalui buku ini pembaca dapat mengikuti perjalanan, perkembangan, masa-masa, dan perubahan yang dialami oleh kelompok sirkus tersebut. Selain itu, terdapat banyak elemen visual foto yang mendampingi teks narasi sehingga pembaca dapat lebih memahami apa yang sedang dibahas dalam tulisan. Foto-foto yang dimuat termasuk wajah pendiri, anggota sirkus, pertunjukan, poster, dan atribut yang digunakan. Elemen foto yang melimpah tidak hanya berperan sebagai pelengkap informasi, tetapi juga menjadi penghias halaman sehingga menjadi lebih menarik untuk dibaca.

2.2 Konsep yang Digunakan

Dalam pembuatan tugas akhir berupa karya ini, terdapat beberapa konsep yang berfungsi sebagai pendukung proses pengerjaan penulis. Konsep yang digunakan adalah jurnalisme budaya, multimedia interaktif, *storytelling*, dan *website* yang dijelaskan lebih dalam sebagai berikut.

2.1.1 Jurnalisme Budaya

Menurut Roosvall & Widholm (2018) jurnalisme budaya merupakan jurnalisme yang tidak hanya fokus pada seni, tetapi juga

pada budaya secara lebih luas dan dilaporkan dalam bagian budaya pada surat kabar atau program berita. Williams (1958) dalam Kristensen (2019b) menyatakan bahwa jurnalisme budaya melibatkan berbagai macam isu budaya yang terdiri dari seni hingga kehidupan sehari-hari, atau budaya kecil dan sederhana yang dipandang menjadi sebuah cara hidup. Dalam arti lain, jurnalisme budaya merupakan salah satu praktik jurnalistik yang memberikan reportase mengenai berbagai hal yang dianggap sebagai budaya.

Berbeda dengan jurnalisme lainnya, jurnalisme budaya juga cenderung bertujuan untuk mendidik masyarakat, menceritakan kisah, dan meningkatkan toleransi (Kristensen, 2019b). Jurnalis budaya menurut (Riegert et al., 2018) memiliki pemikiran untuk menimbulkan perspektif dan pandangan dunia yang berbeda dari apa yang beredar di berita arus utama. Dalam liputannya nya, Kristensen (2019a) mengatakan terdapat dua genre utama, yakni pratinjau dan ulasan. Pratinjau mengacu pada penyediaan informasi dan panduan melalui pengumuman acara dan penawaran budaya terhadap konsumen, sedangkan ulasan mengacu pada penyediaan fasilitas untuk melakukan refleksi kritis tentang budaya, seni, dan isu sosial budaya yang berkaitan dalam debat publik

Selain itu, melakukan kritikan dan peninjauan terhadap tren, fenomena, dan ekspresi budaya juga menjadi kunci dari reportase jurnalisme budaya (Kristensen, 2019b). Bentuk reportase yang disediakan umumnya berupa esai, fitur, dan komentar karena jurnalis budaya sering berperan sebagai mediator antara pelaku dan penikmat budaya, memiliki jejaring dari dunia seni dan industri (Kristensen, 2019a).

Dalam pembuatan karya multimedia interaktif yang berjudul “Sandiwara Sunda Miss Tjitjih: Perjalanan Mencapai Satu Abad” ini

penulis menggunakan konsep jurnalisme budaya dalam reportasenya. Karya ini fokus pada peliputan seni dan budaya yang bertujuan untuk mendidik masyarakat mengenai budaya Sunda dan menceritakan tentang sandiwara Sunda Miss Tjitjih. Selain itu, karya ini termasuk dalam genre pratinjau, yakni liputan yang menyediakan informasi dan panduan mengenai sandiwara Sunda Miss Tjitjih.

2.1.2 Multimedia Interaktif

Menurut Vaughan (2011, p. 1) multimedia adalah gabungan teks, foto, grafik, audio, animasi, dan video yang dimanipulasi secara digital, sedangkan multimedia interaktif adalah ketika seorang pengguna dapat mengendalikan apa dan kapan elemen tersebut dimunculkan. Gabungan elemen tersebut dapat memberikan penggunanya pengalaman belajar yang menarik dan mendalam (Hossain, 2023). Berikut adalah elemen yang digunakan dalam pembuatan karya multimedia interaktif “Sandiwara Sunda Miss Tjitjih: Perjalanan Mencapai Satu Abad”.

A. Teks

Teks merupakan sistem komunikasi yang paling umum dan pada multimedia terdapat dalam bagian judul, menu, navigasi, dan narasi atau konten (Vaughan, 2011, p. 20). Prinsip penggunaannya harus memiliki arti yang kuat dan mengekspresikan apa yang ingin disampaikan. Dalam tulisan juga terdapat *font* yang merupakan kumpulan karakter dengan berbagai ukuran dan gaya yang termasuk dalam keluarga jenis huruf tertentu. Pada umumnya, gaya *font* yang sering digunakan adalah tebal (*bold*) dan miring (*italic*) (Vaughan, 2011, p. 22).

Jenis huruf menurut Vaughan (2011, p. 25) juga memiliki ciri khas yang memberi kesan maskulin, feminin, formal, halus,

lucu, ceria, dan lainnya. Memilih *font* yang sesuai untuk digunakan dalam perspektif desain tidak mudah untuk dilakukan. Oleh karena itu, penulis menerapkan saran yang diberikan oleh Vaughan (2011, p. 27) dalam menentukan *font* judul dan teks cerita. Saran tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Ketika ingin menulis huruf kecil, jangan gunakan *font* dekoratif karena akan sulit untuk dibaca sehingga akan menjadi tidak berguna. Cari dan gunakan *font* yang paling mudah untuk dibaca. Penulis menerapkan saran tersebut dengan hanya menggunakan *font* dekoratif pada judul dan sub-judul yang berukuran lebih besar dibanding teks cerita.
- b. *Font* dapat divariasikan dengan ukuran yang proposional sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan. Saran ini penulis terapkan dengan membedakan ukuran *font* pada teks cerita, sub judul, dan judul untuk memberikan perbedaan.
- c. Pada judul yang berukuran besar, atur jarak antar huruf agar terlihat pas dan tidak terlihat terlalu bercelah. Kemudian, agar teks terlihat lebih menarik dan mudah dibaca, gunakan berbagai efek warna yang berbeda dan penempatan teks pada latar belakang yang berbeda pula. Penulis menerapkan saran ini pada teks judul yang diberikan warna dan diletakkan di atas gambar bergerak.

B. Gambar

Menurut Vaughan (2011, p. 68), elemen grafis umumnya diskalakan dalam berbagai ukuran, diberikan warna atau transparan, diposisikan di belakang atau depan suatu objek, atau dibuat terlihat dan tidak terlihat berdasarkan perintah. Elemen ini merupakan cara untuk memperlihatkan kreativitas

dan menarik perhatian yang kuat.

Gambar diam dihasilkan melalui dua cara, yakni *bitmap* dan grafik vektor. *Bitmap* digunakan untuk gambar realistis dan kompleks yang membutuhkan detail halus seperti titik-titik kecil yang menghasilkan gambar foto. Sementara itu, objek yang digambar dengan vektor digunakan untuk membuat garis, lingkaran, poligon, dan kotak (Vaughan, 2011, p. 70). Jika sudah memiliki *bitmap*, gambar bisa disesuaikan dengan memanipulasi dan menyesuaikan dengan mengatur kontras, kedalaman warna, kecerahan, ukuran, dan rona (Vaughan, 2011, p. 75).

Dalam karya multimedia interaktif ini, penulis banyak menggunakan *bitmap* atau gambar foto sebagai pelengkap informasi. Namun, penulis juga menggunakan grafik vektor yang ditambahkan pada bagian yang tidak dapat didukung dengan foto. Ini dilakukan agar tampilan pada segmen cerita tersebut tetap menarik.

C. Video

Gambar “bergerak” menurut Vaughan (2011, p. 164) merupakan elemen dalam multimedia yang dapat menarik perhatian banyak orang. Elemen ini berfungsi untuk menyampaikan pesan dengan efektif dan mampu memperkuat cerita sehingga audiens cenderung mengingat lebih banyak dari apa yang dilihat.

Vaughan (2011, p. 165) menegaskan perbedaan antara video analog dan video digital. Resolusi pada video analog diukur dalam garis horizontal karena sifat kamera tabung, tetapi garis tersebut mewakili pengukuran warna dan tingkat kecerahan. Sementara itu, video digital terdiri dari warna dan kecerahan

(RGB) pada setiap *pixel*.

Saat cahaya memantul dari objek dan menembus lensa kamera video, cahaya tersebut diubah menjadi sinyal elektronik oleh sebuah sensor yang disebut *charge-coupled device* (CCD). Kamera siaran berkualitas tinggi memiliki sebanyak tiga CCD untuk masing-masing warna merah, hijau, dan biru (RGB) untuk meningkatkan resolusi kamera dan kualitas pada gambar (Vaughan, 2011, p. 165). Video digital umumnya menggunakan wadah seperti *MPEG* (.mp4), *QuickTime* (.mov), *Windows Media Format* (.webm), dan sebagainya (Vaughan, 2011, p. 173).

Dalam membuat karya multimedia interaktif ini, penulis menggunakan video dengan format *MPEG* (.mp4) yang tersambung dengan akun YouTube milik Galeri Indonesia Kaya. Hal ini dilakukan untuk memperlihatkan pertunjukan Sandiwara Sunda Miss Tjitjih yang mengadakan kolaborasi dengan artis. Tujuannya adalah agar pembaca dapat mengetahui dan menonton kolaborasi tersebut sehingga dapat lebih memahami cerita.

D. Animasi

Menurut definisinya, animasi dapat membuat presentasi statik menjadi hidup dan tidak sekedar efek visual seperti *fade*, *wipe*, *zoom*, tetapi objek yang melintas di layar (Vaughan, 2011, p. 140). Salah satu teknik animasi adalah sel yang dipopulerkan oleh Disney. Teknik animasi sel menggunakan serangkaian sel atau grafik yang berbeda-beda secara progresif dan diputar pada 24 bingkai per detik. Maka dari itu, untuk mendapatkan satu menit animasi akan membutuhkan sebanyak 1.440 bingkai yang terpisah (Vaughan, 2011, p. 143). Animasi tersimpan

dalam berbagai format seperti *Director* (.dir dan .dcr), *Animator Pro* (.fli dan .flc), *3D Studio Max* (.max), dan GIF89a (.gif), dan *Flash* (.fla dan .swf) (Vaughan, 2011, p. 149).

Penulis menggunakan animasi teknik sel dengan format GIF89a (.gif) untuk menampilkan cuplikan kehidupan seniman Sandiwara Sunda Miss Tjitjih ketika masih berlokasi di Kramat Raya, Jakarta Pusat. Tujuannya adalah agar pembaca tidak hanya membaca teks cerita dan melihat gambar statis, tetapi juga dapat melihat gambar yang bergerak tanpa harus menekan tombol “*Play*”.

Multimedia interaktif yang diimplementasikan dalam bidang pendidikan atau seni dapat digunakan sebagai ekspresi atau komunikasi melalui beberapa media yang digunakan (Deliyannis, 2012, p. 5). Multimedia interaktif adalah sebuah perangkat yang dilengkapi dengan kendali sehingga memberikan kebebasan bagi penggunaanya untuk memilih dan berinteraksi seperti pada gim dan aplikasi lainnya (Zuhdi et al., 2024).

Istilah multimedia interaktif dapat digunakan untuk mendeskripsikan sistem digital di mana orang dapat berinteraksi dengan sebuah media melalui perilakunya (Deliyannis, 2012, p. 5). Dengan kata lain, pengguna lebih banyak mengoperasikan sehingga peran nya berubah menjadi aktif dari pasif (Bilynska et al., 2024). Dengan banyaknya elemen yang bersifat interaktif, sebuah studi yang dilakukan oleh Einstein dan Sandom menyatakan bahwa penyampaian informasi melalui multimedia interaktif yang melibatkan peran audiens juga memiliki efektivitas sebesar 60 persen (Vaughan,

2011, p. 2).

Tujuan pembuatan media interaktif adalah untuk memperkaya pengalaman pengguna dalam platform daring dengan memberikan ruang untuk interaktivitas, kustomisasi, dan kendali pribadi (Costello, 2012, p. 10). Dalam pembuatan desainnya, Huang (2005) membagi menjadi tiga tahapan, yaitu desain, perencanaan, dan proses. Dalam tahap desain, penting untuk memposisikan perspektif pengguna agar dapat memenuhi keperluan informasi mereka. Kemudian, dalam tahap perencanaan perlu dilakukan agar proses pembuatan dapat efisien dan efektif. Tahap terakhir adalah memahami kebutuhan kelompok target, membuat desain yang nyaman bagi pengguna, membuat interaktivitas dengan baik, dan melakukan evaluasi untuk perkembangan.

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah perangkat digital yang memuat gabungan elemen visual dan memberikan kebebasan kepada penggunanya untuk mengendalikan elemen dan informasi. Dalam penyusunannya membutuhkan beberapa tahap agar karya dapat dihasilkan secara efisien dan efektif. Dengan keterlibatan pengguna, penyampaian informasi dibuktikan dapat lebih efektif karena pengguna bersifat aktif dalam mengoperasikannya. Dalam membuat karya multimedia interaktif ini, konsep tersebut menjadi relevan bagi penulis. Sebab, penulis ingin informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh pembaca dengan bantuan berbagai elemen tersebut.

2.1.3 *Storytelling*

Coleman (2018) berpendapat bahwa cerita tidak hanya sebuah medium yang dapat mengekspresikan cara pandang pribadi, tetapi juga ide yang kompleks, pengalaman, dan pemikiran. Menurutnya, *storytelling* juga dapat membuat audiens merasa terhubung dan mengerti apa yang berusaha dikomunikasikan secara lebih efektif. *Storytelling* didefinisikan sebagai alat komunikasi yang menggunakan pesan informasi sebagai cerita untuk meningkatkan efisiensi persepsi dan pengaruh (Markova & Sukhoviya, 2020).

Menurut Carpenter & Harmon (2018) terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk dapat membuat cerita yang menarik sebagai berikut:

a. *Audience First*

Dalam membuat cerita, seorang penulis harus memperhatikan audiens dan menyadari bahwa tidak semua orang memiliki pemahaman yang setara. Oleh karena itu, penulis harus mempertimbangkan apa yang diketahui dan tidak diketahui secara umum, seberapa banyak kosakata yang audiens ketahui, dan contoh atau ilustrasi apa yang dapat audiens pahami.

b. *Relatable Characters, Real Emotions*

Karakter adalah esensi dari cerita yang menarik. Oleh karena itu, Carpenter & Harmon (2018) merekomendasikan untuk memperkenalkan karakter yang memiliki kepribadian menyenangkan dan relevan di awal cerita. Kemudian, penulis cerita juga sebaiknya mendeskripsikan karakter dengan cara sebagaimana audiens dapat merasa terhubung dengan memperlihatkan emosi yang biasanya dialami manusia.

Ketika dalam bercerita harus menggunakan istilah yang tidak umum untuk mempertahankan autentisitas, maka audiens segera diberikan penjelasan singkat.

c. *Problems and Resolutions*

Cerita yang baik perlu mengandung konflik dan resolusi untuk dapat mempertahankan perhatian audiens. Penulis cerita dapat melibatkan risiko, kejutan, konflik, dan bahkan bahaya ke dalam cerita. Situasi tersebut dapat membuat perasaan tegang dan penasaran. Penulis cerita juga dapat memperkenalkan *plot twist* untuk membuat audiens tetap tertarik pada cerita berikutnya.

Menurut Carpenter & Harmon (2018), hal tersebut terjadi karena manusia tidak suka merasa kehilangan dan perasaan ini membuat audiens menjadi lebih memperhatikan cerita. Selanjutnya, ceritakan tentang resolusi yang memuaskan audiens, baik itu merupakan akhir yang bahagia (*happy ending*) maupun pelajaran yang dapat dipetik.

d. *Direct Dialogue*

Dialog langsung dan dialog yang dibuat deskripsi memberikan perasaan yang berbeda bagi audiens. Dengan dialog langsung, audiens dapat merasa lebih terbawa dengan cerita dan seolah-olah menyaksikan perbincangan tersebut secara langsung. Kemudian, dialog langsung juga membuat dapat audiens lebih memahami karakter dan konflik, meningkatkan emosi, dan mengarahkan ke resolusi.

e. *Make the Point Clear*

Cerita yang banyak berpotensi membuat maksud yang berbeda-beda sehingga penulis cerita harus menuliskan inti cerita dengan jelas. Penulis cerita harus bisa membuat koneksi antara prinsip tertentu, pemikiran, atau pembelajaran dalam cerita sebab audiens berpotensi untuk membuat koneksi sendiri dan mungkin mendapatkan makna yang berbeda dari cerita tersebut.

f. *A Little Humor Never Hurts*

Carpenter & Harmon (2018) menekankan bahwa cerita yang dibawakan secara menarik dan humoris dapat membuat audiens berminat untuk mengikuti cerita sampai akhir. Namun, penggunaannya dapat disesuaikan dengan kemampuan agar tidak terkesan dipaksakan dan digunakan dengan tepat. Untuk membuat humor, penulis cerita sebaiknya menghindari topik-topik sensitif seperti politik, kebangsaan, agama, dan sebagainya.

g. *How Much?*

Dalam membuat cerita, tantangan yang sering terjadi adalah mengetahui detail mana yang dimuat dan yang dieliminasi. Jika menghadapi situasi tersebut, Carpenter & Harmon (2018) menyarankan untuk memuat informasi yang penting sebagai prioritasnya. Selain itu, jika cerita lebih kompleks dan memiliki maksud yang lebih dari satu, cerita dapat dipisah ke beberapa bagian.

2.1.4 Website

Website (situs web) adalah ruang dalam internet di mana seseorang dapat membagikan informasi tentang pribadi, bisnis, dan topik yang diminati dengan memperlihatkan kreativitas atau ide, serta terhubung dengan orang lain (Bistricer, n.d.). Membuat *website* tidak selalu membutuhkan *coding* (HTML dan Javascript) dari seorang *developer* dan desainer karena adanya *website builder*. *Website builder* adalah alat yang memungkinkan seseorang untuk membuat sebuah *website* tanpa *coding* (Tomasis, n.d.). Istilah tersebut menurut Woods et al. (2004) dalam Thi Nguyen (2024) umumnya disebut sebagai sebuah layanan penerbitan situs baru di mana pembuat dapat mengatur, mempublikasikan, mengedit, dan membagikan informasi digital seperti tautan web, presentasi, lampiran, foto, video, dan lainnya. Salah satu *website builder* yang mendukung fitur tersebut adalah Wix.com.

Lee dan Koubek dalam Cebi (2013) mengklasifikasikan *website* ke dalam empat kategori berdasarkan tujuan penggunaannya, yaitu *entertainment website* yang menyediakan hiburan untuk relaksasi, *information website* yang memungkinkan seseorang untuk mendapatkan informasi secara instan dan mudah, *communication website* yang memfasilitasi seseorang untuk berkomunikasi dengan orang lain, dan *commercial website* yang merupakan pasar penyedia jasa dan barang secara daring. *Website* yang dirancang oleh penulis termasuk dalam kategori *information website* karena ingin memberikan informasi yang mudah untuk diakses dan diterima secara instan.

Vu et al. (2021) dalam Salvendy & Karwowski (2021) menyatakan bahwa *website* memberikan peluang bagi seseorang untuk mengaksesnya di mana saja dan kapan saja melalui perangkat seperti komputer, laptop, *handphone*, dan tablet. Oleh karena itu,

website harus dirancang untuk dapat membantu pengguna untuk mencapai apa yang dibutuhkan. Manhas (2017) menyarankan empat fase dalam *web development* yang mencakup mengidentifikasi tujuan, desain, *development*, dan implementasi.

A. Mengidentifikasi tujuan

Tahap pertama dalam membuat *website* menurut Manhas (2017) adalah mengidentifikasi tujuan *website*. Tahap ini mendefinisikan mengapa seseorang ingin membuat *website* dan siapa yang ditargetkan untuk menjadi pengunjung *website*.

B. Desain

Desain dan kesederhanaan menentukan keberhasilan sebuah *website*. Oleh karena itu, terdapat beberapa fase-fase desain yang perlu diperhatikan sebagai berikut:

1. Desain struktur

Struktur *website* menentukan kesederhanaan dengan adanya jaringan *hyperlink* yang menentukan navigasi dalam halaman *website*. *Hyperlink* yang diposisikan dengan baik dan efisien dapat mempertahankan pengguna lebih lama dalam menggunakan *website*.

2. Desain tampilan

Tampilan berkaitan dengan nuansa *website*. Dalam tahap ini, berbagai elemen seperti *font*, warna, grafik, animasi, dan gambar digunakan. Penggunaan grafik harus dapat membantu pengguna untuk memahami struktur dan tujuan dibuatnya *website* dengan baik sehingga target perancang *website* dapat tercapai.

3. Pengujian desain

Pengujian desain dilakukan untuk mengevaluasi struktur

dan tampilan desain di awal pengembangan sehingga tujuan atau target yang diinginkan dapat dicapai dengan efektif. Apabila hasil evaluasi masih tidak memuaskan, maka dapat melakukan peninjauan kembali dan revisi untuk perbaikan. Dalam pembuatan karya ini, penulis tidak memiliki kelompok yang dijadikan penguji. Namun, penulis melakukan pengujian secara mandiri dengan mengevaluasi *website* secara keseluruhan tanpa disebarkan ke suatu kelompok terlebih dahulu.

C. *Development*

Dalam pembuatan *website* dengan *coding*, terdapat beberapa tahap yang perlu untuk dilakukan seperti mengumpulkan sumber daya dan membuat *coding*. Namun, dalam pembuatan *website* untuk karya multimedia interaktif “Sandiwara Sunda Miss Tjitjih: Perjalanan Mencapai Satu Abad”, penulis tidak menggunakan *coding*, tetapi menggunakan *website builder* seperti Wix.com. Melalui Wix.com, penulis memanfaatkan berbagai komponen yang diperlukan untuk membuat dan mempublikasikan *website* seperti *editing* dan publikasi.

D. Implementasi

Tahap implementasi meliputi publikasi *website* dalam *World Wide Web*.

1. Implementasi *website*

Pada tahap ini, perancang memastikan *website* dapat disebarluaskan kepada pengguna. Ini dapat dilakukan dengan promosi seperti iklan dan lainnya. Dalam Wix.com, publikasi *website* dapat dilakukan dengan mudah karena telah disediakan opsi untuk menayangkan *website* tersebut secara langsung setelah selesai disusun.

2. Pemeliharaan

Pemeliharaan *website* perlu dilakukan dengan melakukan pemantauan terhadap *website* secara berkala. Ini dilakukan untuk memastikan konten dan informasi yang dimuat dalam *website* selalu terkini dan perubahan di masa mendatang mudah untuk dilakukan.

3. Tinjauan objektif

Website dapat dikembangkan mengikuti perubahan *World Wide Web* sebagai domain yang terus berubah. Tujuan dikembangkannya adalah agar dapat memenuhi syarat lingkungan yang berubah secara dinamis.

