

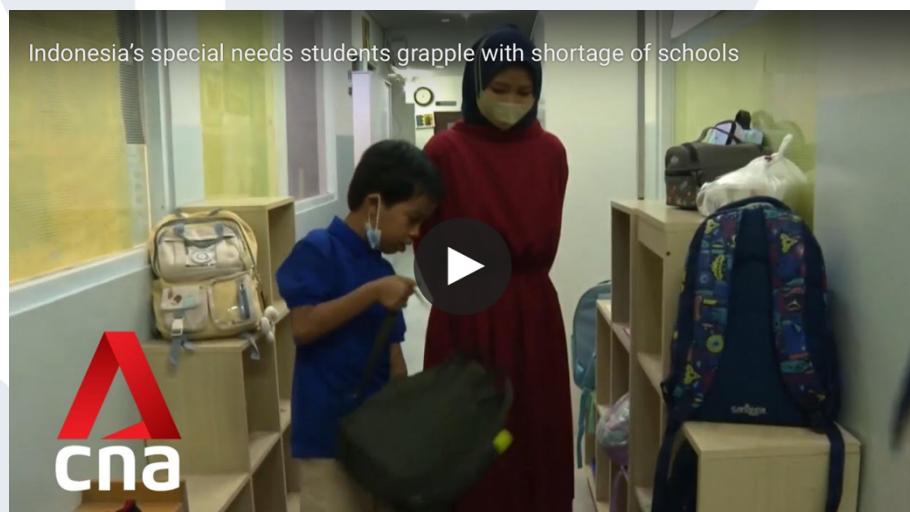
BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Karya Terdahulu

Sebelum membuat karya *interactive multimedia storytelling*, penulis terlebih dahulu melakukan riset terhadap karya-karya terdahulu yang sudah dipublikasikan untuk dijadikan acuan dalam pembuatan karya penulis nantinya. Penulis berharap referensi yang ada dapat membantu penulis untuk membuat karya jurnalistik yang berkualitas.

2.1.1 Sulitnya mencari sekolah dan guru yang tepat untuk anak-anak berkebutuhan khusus di Indonesia



Gambar 2.1 Tangkapan Layar Reportase 'Indonesia's special needs students grapple with shortage of schools'

Sumber: Channel News Asia

Artikel sekaligus video reportase dari CNA ini mengangkat topik mengenai Saraswati Learning Center, sebuah sekolah yang didedikasikan untuk anak-anak berkebutuhan khusus di Jakarta. Sekolah ini didirikan atas dasar keluhan Reshma sebagai orang tua yang kesulitan untuk mencari sekolah bagi anaknya yang berkebutuhan khusus. Ia pun akhirnya mendirikan sekolah ini untuk membantu orang tua lain yang memiliki masalah serupa dengan dirinya. Artikel ini menjelaskan bahwa Saraswati Learning Center membantu anak-anak

dengan kebutuhan khusus seperti autisme dan *down syndrome* menggunakan metode khusus yaitu TEACHH dan juga memberikan pendidikan vokasi untuk mempersiapkan muridnya ketika nanti sudah lulus sekolah dan masuk ke dunia kerja. Dalam video reportasenya, CNA mewawancara salah satu orang tua dengan anak berkebutuhan khusus mengenai pandangannya tentang pendapat masyarakat terkait anak berkebutuhan khusus yang dianggap masih kurang baik. Wawancara juga dilakukan bersama Angkie Yudistia, Staf Khusus Presiden dengan disabilitas pertama di Indonesia periode 2019-2024. Angkie memberikan pendapat singkat mengenai apa yang harus dilakukan masyarakat agar isu pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus semakin diperhatikan oleh pemerintah. Ia juga membahas beberapa peraturan yang dibuat oleh pemerintah dalam rangka menanggulangi isu ini.

Artikel dan reportase yang diproduksi oleh CNA ini relevan karena mengangkat topik yang serupa. Penulis bisa mempelajari pengambilan *angle* yang tepat untuk membicarakan topik ini dalam liputan sekolah-sekolah luar biasa nantinya dan menggali cerita yang didasarkan pada pengalaman pribadi orang tua agar narasi yang disajikan lebih kuat dan *relatable*.

Namun, artikel ini memiliki keterbatasan karena hanya berfokus pada satu sekolah luar biasa, yaitu Saraswati Learning Center, sehingga tidak mencakup sekolah inklusif lainnya yang mungkin memiliki tantangan berbeda. Selain itu, meskipun terdapat wawancara dengan Angkie Yudistia sebagai perwakilan dari pihak pemerintahan, tidak banyak perspektif dari para ahli seperti psikolog atau akademisi yang dapat memberikan analisis lebih mendalam mengenai tantangan pendidikan anak autisme, baik dari segi metode pembelajaran, kebijakan pendidikan, maupun dampak psikologis terhadap anak dan orang tua. Beberapa catatan ini akan penulis coba untuk implementasikan pada karya penulis nantinya untuk memperkaya analisa dan juga narasi yang dibuat.

2.1.2 Langkah Mewujudkan Kota/Kabupaten HAM



Gambar 2.2 Tangkapan Layar Visual Interaktif Kompas ‘Langkah Mewujudkan Kota/Kabupaten HAM’

Sumber: Kompas Id

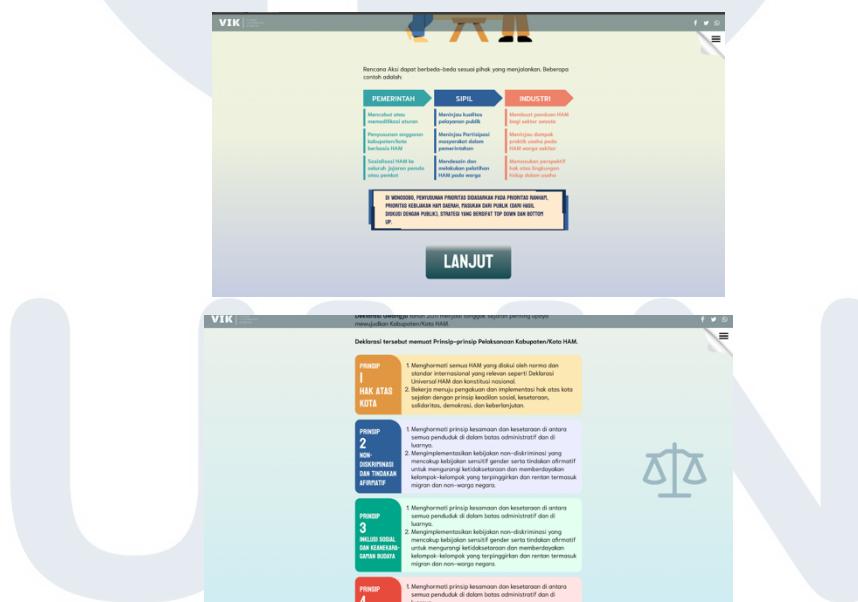
Visual Interaktif Kompas (VIK) ini memiliki topik kemanusiaan yaitu bagaimana cara mewujudkan kota atau kabupaten yang mengutamakan Hak Asasi Manusia (HAM). Kota atau kabupaten yang mengutamakan HAM adalah kota/kabupaten dimana setiap orang mendapatkan hak nya tanpa terkecuali. Karya ini dimulai dengan edukasi akan apa itu HAM, apa saja jenisnya, peraturan yang ada, lalu berlanjut kepada langkah-langkah konkret yang bisa dilakukan oleh masyarakat untuk mendukung pemerintah dalam perwujudan kota/kabupaten HAM. Menariknya, VIK ini memiliki tambahan di bagian akhir di mana pembaca juga bisa mengakses studi kasus tentang pelaksanaan HAM di pemerintahan Gwangju, Korea dan juga di Palu, Indonesia. Hal ini dapat memperdalam pengertian pembaca dan juga memberikan gambaran yang konkret di dunia nyata.



Gambar 2.3 Tangkapan Layar Tombol Interaktif Sebelum dan Sesudah Ditekan

Sumber: Kompas Id

Pada karya ini, format yang disajikan relevan karena memuat berbagai macam elemen interaktif seperti ilustrasi, *chart* untuk data-data, dan tombol interaktif yang bisa diklik oleh pembaca saat membuka karya ini. Salah satu elemen interaktif yang penulis jadikan referensi adalah elemen *scroll* kertas yang bisa ditekan dan memunculkan teks penjelasan lebih lanjut mengenai topik yang ada.



Gambar 2.4 Tangkapan Layar Infografis dan Elemen Visual di dalam VIK

Sumber: Kompas Id

Selain tombol interaktif, penulis juga mengambil infografis penjelasan poin-poin HAM sebagai referensi. Penulis akan mengimplementasikan infografis tersebut dalam menjelaskan pengertian autisme dan juga jenis-jenisnya agar

pembaca bisa tetap *engaged* saat membaca artikel yang ada, meskipun artikel tersebut cukup panjang.

2.1.3 Siapa Bilang Apa



Gambar 2.5 Tangkapan Layar Tempo Interaktif 'Siapa Bilang Apa'

Sumber: *Tempo*

Karya "Siapa Bilang Apa" oleh *Tempo* ini merupakan salah satu contoh *news games* di mana berita dikemas dengan cara bermain sambil tetap mempertahankan nilai jurnalistik di dalamnya. Pada karya ini, *Tempo* mengambil topik mengenai Debat Pemilu 2024. *Audience* disuguhkan dengan beberapa pernyataan dan bisa memilih siapa yang mengutarakan pernyataan tersebut. Apabila salah, laman karya ini akan menunjukkan siapa yang sebenarnya mengutarakan pernyataan tersebut dan kapan pernyataan tersebut dibuat. Setelah selesai, *audience* akan mendapatkan skor akhir dan juga diberikan akses kepada informasi-informasi kredibel seputar Pemilu agar tidak terjebak oleh hoaks. Hal ini akan penulis jadikan acuan dalam pembuatan *news games* terkait pengetahuan autisme seperti jenis dan cirinya. *Audience* akan diberikan pernyataan kemudian harus memilih jawaban benar atau salah. Di akhir *news games*, *audience* akan mendapatkan skor akhir mereka.

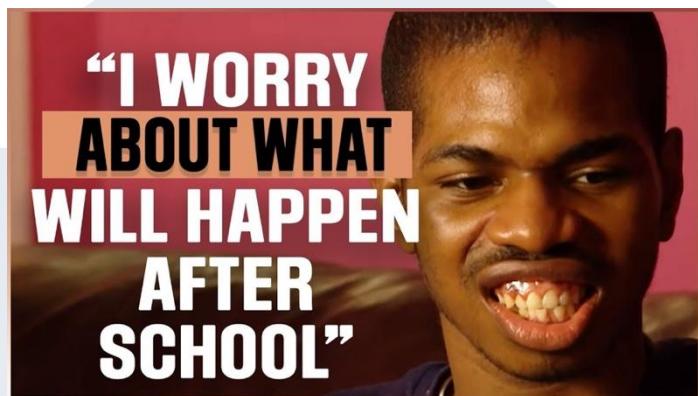


Gambar 2.6 Tangkapan Layar Format Permainan dalam 'Siapa Bilang Apa'
Sumber: Tempo

Relevansi yang ada di dalam karya ini adalah format *newsgames* yang dibuat. Dalam karya tersebut, *newsgames* yang disajikan memiliki UI/UX yang mudah dinavigasi, mudah dimainkan, dan pastinya mudah dipahami. Format serupa rencananya akan penulis implementasikan dengan topik edukasi seputar autisme. Setelah menerima informasi mengenai topik autisme di Indonesia, pembaca akan memasuki segmen *newsgames* di mana mereka akan dihadapkan dengan pertanyaan-pertanyaan seputar edukasi autisme yang telah disajikan sebelumnya.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.1.4 Raising Autistic Children: Navigating The Challenging Of Life Beyond School With Autism



Gambar 2.7 Tangkapan Layar Dokumenter ‘Raising Autistic Children: Navigating The Challenging Of Life Beyond School With Autism’
Sumber: Only Human

Dokumenter ini membahas mengenai kekhawatiran orang tua dalam mengasuh anak-anak mereka yang menyandang autisme, utamanya di daerah Newark, New Jersey. Kota tersebut adalah salah satu kota termiskin dan dikatakan memiliki tingkat autisme pada anak tertinggi di Amerika Serikat dengan perbandingan 1:49. Oleh karena itu, salah satu sekolah di daerah tersebut bernama John F. Kennedy School mengemban pendidikan bagi anak-anak berkebutuhan khusus. Beberapa poin utama yang dibahas dalam dokumenter ini adalah perspektif dan kekhawatiran para orang tua dalam masa depan anak-anak mereka selesai sekolah, kebutuhan personal setiap anak yang berbeda-beda, pentingnya advokasi atas kebutuhan dan isu anak-anak berkebutuhan khusus, dan juga pentingnya penerimaan orang tua yang disertai dengan dukungan dari institusi pendidikan dalam perkembangan anak.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.8 Shot Interaksi Guru dengan Anak-Anak Autis di Sekolah.
Sumber: Only Human



Gambar 2.9 Shot Interview Orang Tua Bersama dengan Anak Mereka yang Memiliki Autisme.
Sumber: OnlyHuman

Dokumenter ini bisa dijadikan acuan dalam aspek topik mengenai dedikasi guru mencerminkan tantangan dalam pendidikan inklusi di Jakarta, terutama dalam masalah kekurangan SDM dan penyesuaian pendekatan untuk kebutuhan unik setiap anak, baik yang verbal maupun non-verbal. Penulis juga bisa melihat bagaimana peran orang tua dan guru dalam membangun dukungan untuk memastikan keberlanjutan pendidikan dan kesiapan menghadapi dunia kerja digambarkan dalam karya penulis nantinya. Alur yang ada di dalam dokumenter ini juga sangat runtut, dimulai dari penggambaran situasi di Amerika Serikat terkait anak-anak berkebutuhan khusus (autisme), kekhawatiran orang tua, pendapat tenaga pengajar, dan solusi yang bisa diimplementasikan kedepannya.

Dokumenter ini berbasis di New Jersey, Amerika Serikat sehingga mungkin ada perbedaan dalam berbagai aspek seperti sistem pendidikan, pemerintahan, dan juga peraturan yang berlaku di sana. Perbedaan lainnya

adalah dokumenter ini lebih fokus membahas mengenai minimnya lapangan pekerjaan bagi anak-anak berkebutuhan khusus setelah mereka lulus dari sekolah, berbeda dengan karya penulis nantinya yang akan lebih fokus kepada aspek pendidikan dan masa sekolah sang anak.

Tabel 2.1 Referensi Karya Terdahulu

	Referensi Karya 1	Referensi Karya 2	Referensi Karya 3	Referensi Karya 4
Judul Karya Terdahulu	Sulitnya mencari sekolah dan guru yang tepat untuk anak-anak berkebutuhan khusus di Indonesia	Langkah Mewujudkan Kota/Kabupaten HAM	Siapa Bilang Apa	<i>Raising Autistic Children: Navigating The Challenging Of Life Beyond School With Autism</i>
Media Publikasi	Channel News Asia	Kompas Id	Tempo	Only Human
Isi Karya Terdahulu	Menceritakan tentang satu orang tua dengan anak berkebutuhan khusus yang kesulitan mencari sekolah dan akhirnya membuka sekolahnya sendiri untuk memfasilitasi anak-anak berkebutuhan khusus.	Edukasi mengenai langkah yang dapat dilakukan masyarakat dan pemerintah untuk mewujudkan kota atau kabupaten yang mengutamakan Hak Asasi Manusia (HAM)	Permainan berbasis jurnalistik dimana audiens bisa menebak calon presiden mana yang mengatakan pernyataan tertentu.	Membahas soal kesulitan anak autis dalam mengembangkan pendidikan yang sesuai dan mendapatkan pekerjaan di kemudian hari dari perspektif orang tua dan tenaga pendidik.

Output Karya	Artikel dan video reportase	<i>Interactive Multimedia Storytelling</i>	<i>Newsgame</i>	Video dokumenter
Relevansi Karya	Relevansi yang ada di dalam karya ini adalah topiknya yang serupa dengan apa yang akan dibuat oleh penulis.	Menggunakan format <i>interactive multimedia storytelling</i> yang memuat banyak elemen foto, infografis, <i>chart</i> , dan juga tombol interaktif. Selain itu, topik yang dibahas juga dalam ranah yang sama yaitu hak asasi manusia.	Memiliki salah satu format dalam <i>interactive multimedia storytelling</i> yaitu <i>news game</i> yang penulis juga ingin implementasikan dalam karya penulis nantinya.	Memiliki topik yang serupa dengan topik yang akan penulis angkat, menyajikan data, dan terdapat wawancara bersama anak autis yang menambahkan kedalam perspektif pada karya.
Gap Karya	Karya ini hanya berfokus pada satu sekolah luar biasa, belum mencakup pendapat dari ahli atau psikolog, dan membahas isu anak berkebutuhan khusus secara umum, bukan secara spesifik pada salah satu kebutuhan khusus yang ada.	Karya ini belum menggunakan aspek audio visual seperti video untuk membuat audiens lebih tertarik sekaligus memperkaya isi dan narasinya.	Karya ini cukup singkat dengan hanya 5 pertanyaan dan tidak memberikan penjelasan atau klip video di mana sang calon presiden menyatakan pernyataan yang disebutkan dalam <i>game</i> .	Karya ini berbasis di Amerika Serikat sehingga mungkin ada beberapa perbedaan budaya atau sistem pendidikan. Selain itu, karya ini lebih berfokus pada lapangan kerja yang tersedia bagi anak autis setelah lulus dari sekolah.

2.2 Konsep yang Digunakan

Dalam produksi karya penulis, penulis membutuhkan referensi teori yang akan menjadi dasar dalam pembuatan karya agar hasil karya yang dibuat lebih terarah dan sesuai dengan fundamental konsep yang ada.

2.2.1 Multimedia Interaktif

Multimedia merupakan sebuah konsep yang pengertiannya kian berubah seiring berjalannya waktu. Multimedia diartikan sebagai penyajian dan gabungan dari berbagai elemen seperti teks, gambar, infografis, audio, animasi, dan video dengan komponen-komponen interaktif untuk menyampaikan suatu pesan kepada audiens (Munir, 2012). Hofstetter (2001) menjelaskan bahwa konsep multimedia dalam ranah digital pun memiliki beberapa komponen sendiri. Diperlukan adanya komputer untuk mengoordinasikan apa yang dilihat dan didengar audiens, tautan atau *link* yang dapat diakses oleh audiens, dan alat navigasi untuk menjelajahi informasi yang ada di dalam tautan. Tanpa adanya salah satu komponen tersebut, maka sebuah produk belum bisa dikatakan sebagai produk multimedia.

Salah satu kegunaan multimedia dalam penyampaian pesan adalah kelebihannya untuk menyampaikan informasi dengan lebih baik dan efektif karena bisa melibatkan audiens dalam proses pembuatan dan pengaksesannya (Silvia & Anzur, 2011). Silvia & Anzur (2011) juga menjelaskan bahwa multimedia adalah kombinasi dari berbagai macam nilai praktis jurnalisme yang baik dan juga alat visualisasi modern yang berguna untuk menciptakan cerita yang lebih menarik.

Secara garis besar, Munir (2012) menjelaskan bahwa multimedia terbagi menjadi dua jenis, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Pada multimedia linier, audiens tidak bisa mengontrol alur atau bagian yang ingin mereka lihat terlebih dahulu sehingga bersifat pasif dan interaksi hanya berasal dari pengembang produk multimedia. Pada karya ini, penulis akan menggunakan konsep multimedia interaktif. Multimedia interaktif dilengkapi

oleh alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh audiens sehingga mereka bisa memilih apa yang ingin mereka lakukan atau pilih untuk proses berikutnya. Salah satu contoh dari multimedia interaktif adalah *game*, portal pembelajaran daring, dan juga portal berita di media daring. Dengan penggabungan konsep multimedia dan interaktivitas, tercipta komunikasi atau hubungan dua arah antara audiens dan pengembang yang saling memengaruhi. Dalam konteks ini, audiens tidak hanya menjadi penerima dari informasi yang disampaikan, tetapi juga dapat berpartisipasi secara aktif dengan cara membuat, mengubah, atau mengakses informasi yang ada dalam produk multimedia tersebut. Misalnya dalam sebuah gim, pengguna bisa memilih berbagai macam opsi atau pengaturan sedangkan pengembang gim bisa menyediakan alat atau fitur untuk mendukung interaktivitas yang membuat pengalaman pengguna lebih personal dan dinamis.

Menurut Surjono (2017), multimedia interaktif memiliki beberapa elemen yang masing-masing berperan penting dalam menyajikan informasi yang ingin disampaikan, yaitu:

1. Teks

Teks adalah elemen paling dasar dalam sebuah multimedia interaktif yang berfungsi untuk menyajikan informasi utama, penjelasan menu dalam *website*, dan juga menjelaskan elemen lain seperti gambar yang dipakai.

2. Gambar

Selain teks, gambar seperti ilustrasi atau foto umumnya digunakan untuk memvisualisasikan informasi yang ingin disampaikan agar pembaca bisa membayangkan atau melihat secara langsung peristiwa yang terjadi. Hal ini bisa membuat pembaca lebih mudah memahami apa yang ingin disampaikan oleh penulis.

3. Suara

Dalam multimedia interaktif, suara dapat berarti narasi secara langsung dari penulis, *soundbites* wawancara, latar music, dan juga efek suara. Elemen ini dapat membuat pengalaman mengakses multimedia interaktif lebih imersif bagi para pembacanya.

4. Animasi

Berbeda dengan elemen gambar atau ilustrasi, animasi berarti serangkaian gambar bergerak secara berurutan. Elemen ini dapat menjadi efektif dalam menjelaskan suatu konsep atau kejadian yang lebih abstrak agar mudah dimengerti.

5. Video

Video adalah hasil rekaman suatu kejadian yang disertai dengan audio, elemen ini biasanya menyatakan tempat penyimpanan atau data yang paling besar apabila diterapkan dalam suatu *website* multimedia interaktif.

2.2.2 *Narrative & Digital Storytelling*

Storytelling atau bercerita adalah sebuah dinamika sosial antar manusia, terutama antara pencerita dan pendengar, yang dibangun atas dasar kepercayaan dan kesepakatan yang tidak dibicarakan. Para pencerita mempercayai bahwa mereka akan diberikan perhatian dari pendengarnya dan tidak akan diganggu selama proses bercerita, sedangkan pendengar mempercayai bahwa mereka akan disuguhkan dengan cerita yang menarik dan menghibur sebagai ganti waktu mereka (Ohler, 2013). Ohler (2013) juga menyatakan bahwa pada dasarnya *digital storytelling* adalah bentuk terbaru dari salah satu kegiatan tertua yang sudah dilakukan manusia sejak zaman dahulu — bercerita. Menurut Wang & Zhan (2010), *digital storytelling* adalah cerita pendek yang menggabungkan berbagai fitur multimedia seperti foto, video, musik, dan teknologi lainnya untuk menyajikan sebuah cerita kepada audiens secara lebih menarik.

Selain menjadikan penyampaian sebuah cerita lebih menarik, studi juga membuktikan bahwa *digital storytelling* efektif untuk mengembangkan literasi digital, terutama dalam mengasah keterampilan bercerita, komunikasi lisan dan tulisan, berpikir kritis, serta keterampilan produksi dalam merancang cerita dan memahami dampak dari cerita yang dibuat (Dunford & Jenkins, 2015; Alexandra, 2008). Porter (2005) menyebutkan bahwa sebuah karya *digital storytelling* bisa dikatakan baik jika memiliki beberapa elemen, yaitu *living*

inside your story (first person point of view), unfolding lessons learned, developing creative tension, economizing the story told, showing not telling, dan developing craftsmanship. Pada karya ini, penulis akan berfokus pada elemen:

1. *Unfolding Lessons Learned*

Dengan *digital storytelling*, kita bisa menceritakan berbagai makna atau wawasan yang didapatkan tentang bagaimana suatu peristiwa atau isu memengaruhi lingkungan sekitarnya. Dalam implementasinya, penulis akan menceritakan dampak yang dirasakan oleh lingkungan sekitar terkait isu pendidikan inklusif, terutama bagi anak-anak dengan autisme.

2. *Developing Creative Tension*

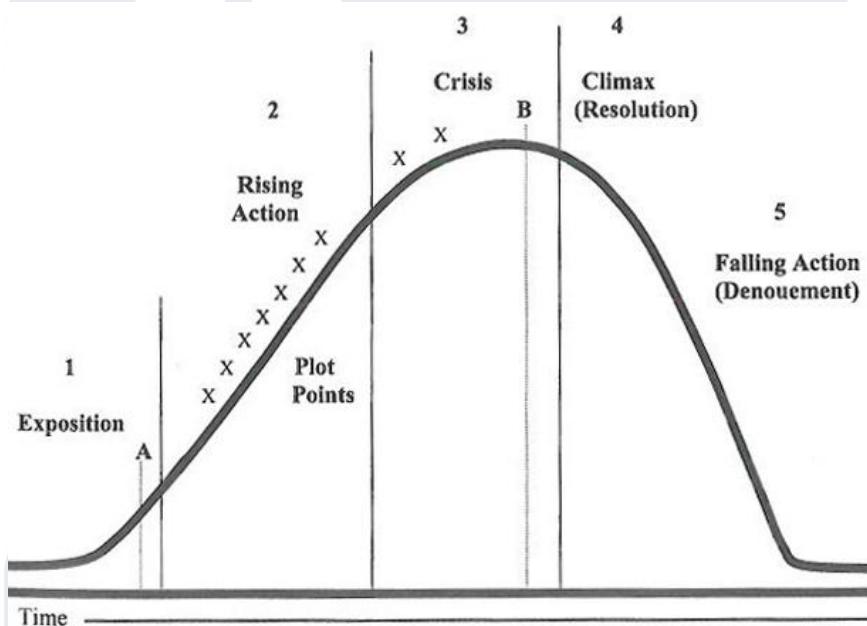
Cerita yang baik menciptakan sebuah tensi atau konflik yang diperkenalkan pada awal cerita dan diselesaikan dengan sebuah solusi pada akhir cerita. Ada kalanya, banyak alur tak terduga yang juga dimasukkan oleh penulis untuk membuat pembaca penasaran dan terus menerus membaca cerita yang disajikan.

3. *Showing Not Telling*

Penulis juga dapat menggunakan media lain seperti foto dan video untuk memperkaya cerita yang dibuat tanpa perlu menggunakan terlalu banyak kata-kata. Dengan melakukan metode ini, pesan yang ingin disampaikan bisa lebih efektif dengan penggunaan visual yang tepat. Pada karya ini, penulis akan memasukkan gambar berupa foto-foto saat melakukan liputan dan juga ilustrasi untuk menggambarkan suatu peristiwa dengan lebih jelas. Selain penggunaan elemen visual, *showing not telling* juga dapat diimplementasikan dalam gaya penulisan yang akan digunakan yaitu lebih deskriptif dan naratif sehingga pembaca bisa membayangkan kejadian yang sedang diceritakan dengan lebih detail.

Di sisi lain, *narrative storytelling* dalam ranah jurnalistik adalah penggunaan teknik bercerita ala sastra untuk melaporkan peristiwa atau situasi

yang nyata (vanKrieken, 2019). Dalam bukunya ‘*Storycraft: The Complete Guide to Writing Narrative Nonfiction*’, Hart (2011) menjelaskan bahwa *narrative storytelling* memiliki kaitan yang erat dengan *narrative arc*, sebuah alur yang terbentuk dari perkembangan cerita atau fakta yang teratur melalui elemen-elemen tertentu. *Narrative arc* sangatlah dibutuhkan dalam membuat struktur karya *narrative storytelling* agar penulisan yang dilakukan lebih terarah dan pastinya, menarik bagi pembaca. Hal ini akan penulis implementasikan dalam penulisan artikel nantinya agar bisa menyampaikan cerita yang ditulis dengan baik.



Gambar 2.10 Story Arc dalam Narrative Storytelling
Sumber: *Storycraft: The Complete Guide to Writing Narrative Nonfiction*

Adapun penjelasan fase-fase yang ada di *narrative arc* adalah sebagai berikut:

1. *Exposition*

Exposition merujuk pada fase awal yang menunjukkan siapa protagonis dalam suatu cerita dan memberikan informasi yang cukup untuk memahami komplikasi atau konflik yang akan mereka hadapi. Namun, penulis harus berhati-hati dalam menulis bagian eksposisi agar

tidak memberikan terlalu banyak informasi di awal cerita. Eksposisi yang baik memberikan *backstory* yang cukup untuk menceritakan mengapa sang protagonis berada di suatu tempat, suatu waktu, dengan keinginan atau kejadian yang akan membimbingnya ke fase cerita berikutnya. Apabila ada banyak *backstory* yang perlu diceritakan, penulis bisa menyisipkannya di dalam alur cerita keseluruhan secara halus agar tidak memberikan informasi yang berlebihan di awal. Bagian ini juga bisa dipakai untuk *foreshadowing* apa yang akan terjadi selanjutnya. Seperti yang dikatakan oleh Charles Dickens mengenai penulisan cerita yang baik, “*Make them laugh. Make them cry. But most of all, make them wait.*”

2. *Rising Action*

Rising action adalah fase kedua dalam suatu cerita yang berkontribusi besar pada keseluruhan cerita. Fase ini berisi kejadian-kejadian yang memberikan tekanan dramatis kepada suatu cerita yang nantinya akan terselesaikan pada bagian klimaks. Dalam menuliskan bagian *rising action*, penting bagi penulis untuk bisa membuat pembacanya bertanya-tanya akan apa yang akan terjadi melalui berbagai misteri kecil maupun besar. Salah satu hal yang bisa diimplementasikan pada bagian akhir *rising action* adalah memberikan *cliffhanger* untuk membuat pembaca semakin penasaran akan kejadian selanjutnya.

3. *Crisis*

Fase krisis adalah di mana semua hal berada di ujung tanduk, di saat cerita yang dibawakan bisa mengarah ke hal yang positif dan juga ke hal yang negatif. Dalam penulisan *narrative storytelling*, fase krisis bisa digunakan secara kronologis, maupun ditaruh di bagian awal cerita sebelum kemudian penulis memberikan *flashback* ke bagian eksposisi dan *rising actions*. Namun, penulis harus memilih metode penulisan yang akan digunakan dengan penuh pertimbangan. Dalam kebanyakan kasus, menaruh krisis di bagian awal cerita akan memerlukan kemampuan *narrative* yang lebih kompleks. Oleh karena itu, penulis

bisa mengingat metode KISS (*Keep It Simple, Stupid*) untuk memastikan pembaca tetap memiliki pengalaman yang imersif dalam cerita tanpa menambahkan terlalu banyak *flashback* atau *flash forwards* yang berkepanjangan.

4. *Climax*

Sebuah klimaks adalah peristiwa atau sederet peristiwa yang menyelesaikan krisis sebelumnya. Pada fase ini, pembaca biasanya akan merasa kelegaan karena telah mengetahui apa yang terjadi pada protagonis cerita.

5. *Falling Action*

Sebuah klimaks menaruh cerita yang dibawakan pada bagian teratas dari kurva *narrative arc*. Setelah klimaks tersebut terjadi, cerita yang dibawakan pasti akan menurun dan disebut fase *falling action*. Di fase ini, intensitas atau tekanan sudah memudar dan *pace* yang dibawakan juga akan melambat. Fase *falling action* dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang mungkin belum terjawab pada bagian klimaks sehingga keseluruhan cerita dapat menjadi jelas bagi pembaca. Namun, karena intensitas dan rasa penasaran pembaca sudah menurun pada fase ini, penulis sebaiknya tidak berlarut-larut dalam bagian *falling action* dan menutup ceritanya dengan cepat.

2.2.3 *News Writing*

Untuk memproduksi sebuah karya jurnalistik yang berkualitas dibutuhkan adanya perencanaan yang baik dalam penulisannya. Oleh karena itu, penulis akan menggunakan langkah-langkah yang disebutkan di bawah ini sebagai acuan dalam pembuatan artikel nantinya. Hiro (2024) menjelaskan bahwa pembuatan sebuah artikel jurnalistik memiliki beberapa tahapan yang harus dilakukan sebelum turun ke lapangan, yaitu:

1. Membaca artikel, berita, ataupun bentuk publikasi lain yang ada mengenai topik yang dipilih

Hal ini dapat membuat reporter lebih paham akan *angle-angle* yang sudah pernah dibahas oleh media sehingga reporter bisa mengembangkan topik lebih jauh. Kita juga harus mengingat bahwa apa yang sudah ada di internet tidak bisa dijadikan narasi utama, melainkan sebagai *background information* bagi reporter.

2. Melakukan riset dari sumber yang terpercaya

Reporter bisa melakukan riset melalui sumber-sumber kredibel seperti laman pemerintahan, institusi pendidikan, dan juga artikel berita dari media yang terpercaya. Apabila ada narasumber yang dikutip perkataannya, reporter bisa mencatat nama dan juga jabatan narasumber tersebut untuk dijadikan referensi dalam penulisan karya.

3. Menentukan alur dari karya yang akan dibuat

Setelah melakukan riset akan karya-karya yang sudah terpublikasi, penting bagi reporter untuk mengembangkan alur dan *angle* karya yang akan dibawakan. Akan menjadi lebih baik apabila *angle* yang dibawakan adalah suatu *angle* yang memiliki kebaruan dan menawarkan sesuatu yang berbeda dari karya-karya sebelumnya.

4. Menuliskan daftar potensi narasumber

Menemukan narasumber yang tepat untuk seorang reporter menjadi salah satu kunci terbesar dalam pembuatan karyanya. Narasumber yang tepat bisa menambahkan kedalaman pada karya yang dibuat. Biasanya, narasumber dibagi menjadi beberapa kategori yaitu *officials*, juru bicara, ahli, *associations*, oposisi, dan publik.

5. Membuat daftar pertanyaan untuk narasumber

Usai mendapatkan narasumber yang tepat, seorang reporter harus mulai menuliskan daftar pertanyaan yang sesuai dengan *angle* yang ingin dibawakan. Penting bagi reporter untuk mengingat bahwa karya yang dibuat harus memberikan informasi baru kepada pembaca yang mungkin bisa berdampak pada hidup mereka. Pertanyaan yang bisa seorang reporter ajukan adalah “Mengapa para pembaca harus peduli terhadap isu ini?”.

Apabila narasumber yang dipilih dapat menjawab hal tersebut, reporter akan mendapatkan cerita yang relevan.

Setelah tahapan-tahapan tersebut selesai, reporter biasanya akan memulai proses liputan di lapangan dan juga penulisan artikel yang akan dibuat. Tempo Institute (2019) menjelaskan tahapan penulisan artikel berita setelah peliputan di lapangan sebagai berikut:

1. Membuat kerangka artikel

Setelah mendapatkan berbagai bahan tulisan melalui riset, observasi, dan wawancara, reporter dapat membuat sebuah outline untuk memetakan kronologi peristiwa, data tambahan yang mungkin dibutuhkan, dan juga memastikan aliran cerita yang kohesif. Reporter bisa menyusun kerangka dimulai dari paragraf pertama (*model lead*) yang menarik bagi audiens, mengurutkan peristiwa, dan menutup dengan kesimpulan yang tajam.

2. Menulis artikel

Reporter bisa menyusun artikel sesuai kerangka yang telah dibuat agar tetap sesuai alur yang dituju. Pada tahap ini, reporter tidak perlu terlalu memerhatikan kesalahan dalam detail kecil yang dibuat karena hal tersebut dapat diperbaiki pada tahap editing.

3. *Editing*

Tahap penyuntingan bertujuan untuk menajamkan isi berita, merevisi kesalahan yang ada, mengecek kebahasaan, dan juga membuat berita jadi lebih menarik bagi pembaca.

4. Publikasi artikel

Tahapan terakhir adalah untuk mempublikasikan hasil akhir tulisan melalui media yang telah dipilih. Dalam tahap publikasi, reporter bisa mendapatkan tambahan masukan dari pembaca lewat komentar. Hal ini bisa dicatat oleh reporter untuk memperbaiki tulisan-tulisan selanjutnya.

2.2.4 Web Design

Robbins (2012) menjelaskan bahwa *web design* dibagi menjadi empat kategori yang luas yaitu *Design*, *Development*, *Content Strategy*, dan *Multimedia*. Setiap kategori ini memiliki subkategori masing-masing yang dapat dijelaskan melalui penjelasan di bawah ini:

1. *Design*

Seorang *web designer* memiliki tugas untuk mendesain *website* yang akan dibuat melalui beberapa hal, yaitu:

a. *User Experience, Interaction, User Interface Design*

Ketika kita melihat suatu laman, kita biasanya akan langsung memperhatikan tampilan dari laman tersebut. Oleh karena itu, sebelum kita memilih *font* atau warna yang akan digunakan dalam sebuah laman, penting bagi seorang *web designer* untuk terlebih dahulu merancang bagaimana laman tersebut akan bekerja. Hal ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi tujuan laman, bagaimana laman tersebut akan digunakan, dan bagaimana *pathway* pengguna ketika mengunjungi laman tersebut. Beberapa aspek tersebut masuk kepada *Interaction Design (IxD)*, *User Interface (UI)*, dan *User Experience (UX)*. Laman yang baik adalah laman yang mudah digunakan, efisien, dan menyenangkan untuk dipakai oleh pengguna.

Untuk mencapai laman yang efisien, *web designer* perlu membuat empat aspek. Pertama, melakukan riset *user* dan laporannya, hal ini dilakukan agar *web designer* dapat memahami keinginan dan batasan dari pengguna. Kedua, membuat *wireframe* yang menunjukkan struktur dari sebuah laman hanya dengan menggunakan *outline* untuk setiap konten dan *widget*. Ketiga, membuat *site diagram* yang berisi struktur laman secara keseluruhan dan bagaimana satu halaman terhubung dengan laman yang lain. Terakhir, membuat *Storyboard* dan *user flowchart* yang menggambarkan bagaimana pengguna akan menggunakan laman tersebut.

b. Visual Design

Pada bagian ini, *web designer* bertugas untuk mendesain tampilan laman melalui logo, grafis, *font*, warna, dan juga *layout* agar laman yang dihasilkan sesuai dengan *branding* atau pesan yang ingin disampaikan. Untuk mendesain elemen visual, *web designer* bisa menggunakan alat-alat desain seperti Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Corel Paint, atau Adobe Fireworks.

2. Development

Setelah proses desain dari pembuatan laman, biasanya kita akan masuk kepada proses pengembangan laman tersebut melalui beberapa tahap, yaitu:

a. Authoring or Markup

Proses ini adalah proses persiapan konten untuk disajikan di dalam *website* melalui *marking* kode HTML yang menjelaskan konten dan fungsinya.

b. Styling

Dalam desain sebuah laman, tampilan dari laman tersebut biasanya ditentukan oleh *style rules* yang tertulis dalam kode CSS (*Cascading Style Sheets*).

c. Scripting and Programming

Untuk melakukan *scripting and programming*, *web designer* bisa menggunakan kode JavaScript. JavaScript adalah kode atau bahasa pemrograman yang dipakai untuk menambahkan fungsi dan perilaku terhadap elemen-elemen yang ada di dalam sebuah laman.

3. Content Strategy

Elemen yang tidak kalah penting dalam pembuatan laman adalah isi dari konten yang ada. Dengan penulisan konten yang baik, *user interface* yang dihasilkan juga bisa menjadi lebih efektif dan mudah dimengerti oleh pengguna. Seorang *Content Strategist* biasanya memastikan bahwa konten yang disajikan, elemen tombol yang ada di dalam laman, dan segala tulisan yang ada di dalamnya mendukung tujuan dari sebuah *brand* atau pembuat

website. Sedangkan seorang *Information Architect* bisa mendesain sebuah konten menjadi lebih mudah dibaca dan efektif dengan cara menyunting panjang tulisan, mengatur penempatan tulisan, dan mengatur kemudahan pengguna dalam membaca sebuah konten.

4. Multimedia

Terakhir, pembuatan laman belum lengkap apabila tidak memiliki elemen multimedia seperti foto, video, animasi, atau bahkan video di dalamnya. Elemen multimedia dapat membuat sebuah laman menjadi lebih menarik untuk pengguna.

