

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Karya Terdahulu

Pembuatan karya ini tidak terlepas dari karya-karya terdahulu yang menjadi referensi awal penulis. Melalui riset yang dilakukan, penulis menemukan karya terdahulu yang relevan dan mendukung dalam pembuatan *longform*. Kriteria pemilihan karya terdahulu dari Project Multatuli, Visual Interaktif Kompas (VIK), dan CNN Indonesia didasari oleh relevansi topik, gaya penulisan, dan format penyajian.

2.1.1 Project Multatuli



Gambar 2.1 Tampilan Artikel Project Multatuli Berangkat Jadi Buruh Migran Demi Sepeda Motor, Pulang Malah Lumpuh dan Lupa Ingatan.
Sumber: Project Multatuli

Project Multatuli adalah sebuah inisiatif jurnalisme yang melayani publik dengan mengangkat suara-suara terpinggirkan, para komunitas yang diabaikan, dan isu-isu mendasar yang seringkali disisihkan. Artikel dengan judul “Berangkat jadi Buruh Migran Demi Sepeda Motor, Pulang Malah Lumpuh dan Lupa Ingatan” yang dipublikasikan pada 3 April 2024 mengangkat kisah seorang Budi Hartini. Kisah pilu ini menyoroti bagaimana Budi Hartini pulang ke Indonesia dengan kondisi fisik yang tidak sama lagi. Budi Hartini pergi ke Riyadh, Arab Saudi menjadi pekerja migran tetapi tanpa kronologis yang jelas, Budi terjatuh dan sakit. Kondisi fisik yang dialaminya adalah lupa ingatan dan lumpuh. Saat Budi Hartini dipulangkan dan bertemu keluarganya, respon yang diterima keluarga Budi adalah terkejut dan merasa tidak adil (Setyawan, 2024).

Kasus Budi Hartini memperlihatkan bahwa risiko yang dialami pekerja migran informal tidak terbatas hanya pada aspek fisik dan ekonomi, tetapi juga berdampak mendalam secara psikologis dan identitas personal. Hilang ingatan, gangguan kognitif, dan ketidakmampuan untuk berkomunikasi menunjukkan gejala trauma yang tidak mudah pulih jika tidak ada pendampingan yang tepat. Dengan demikian, penulis memilih karya ini karena memiliki relevansi pada topik yang ingin dibahas. Selain itu, penulis melihat bahwa gaya penulisan yang digunakan oleh Project Multatuli menggunakan penulisan *feature*. Gaya penulisan ini menjadi referensi penulis untuk mengemas karya *longform* milik penulis. Namun, dalam artikel Project Multatuli hanya menampilkan teks dan foto. Teks yang dipaparkan pun hanya berdurasi sekitar 5 menit ketika dibaca. Penulis akan menambahkan informasi dalam bentuk infografis, video, audio, serta membuat artikel dengan durasi membaca 10 menit.

2.1.2 Visual Interaktif Kompas



Gambar 2.2 Tampilan Visual Interaktif Kompas Langkah Mewujudkan Kabupaten/Kota Ham.
Sumber: Kompas.com

Visual Interaktif Kompas (VIK) dengan judul "Langkah Mewujudkan Kabupaten/Kota HAM" membahas tentang konsep dan tahapan praktis dalam merealisasikan Kabupaten/Kota Hak Asasi Manusia (HAM) di Indonesia. Visual yang ditampilkan oleh VIK menggunakan ilustrasi editorial dengan pemilihan warna yang selaras. Dalam penyajian situsya, ada fitur navigasi untuk menampilkan daftar isi. Fitur navigasi tersebut akan memudahkan pembaca untuk mengakses bagian-bagian tertentu dari informasi yang disampaikan. Tidak hanya itu, dalam VIK terdapat elemen visual interaktif untuk membuat pembaca

berinteraksi langsung dengan konten. Hal tersebut dapat memberikan pengalaman membaca yang tidak membosankan. Namun, dalam penyajian VIK tidak menampilkan visual infografis, video dan audio. Pengemasan artikelnya banyak dimuat dengan ilustrasi tanpa memperlihatkan kondisi secara nyata (Kompas, 2024). Karya yang penulis buat, akan menampilkan foto dokumentasi secara nyata dilengkapi dengan video. Penulis akan membuat tampilan situs dengan menggabungkan ilustrasi editorial dengan elemen foto, video, audio, dan infografis.

2.1.3 CNN Indonesia

Menguji Teknik dan Mental Beregu di Polytron Superliga Junior 2025



"Kalau kejuaraan individu, kita kan hanya egois sama diri sendiri, selesai sudah. Tapi kalau beregu, kita menang pun belum tentu tim menang. Jadi bagaimana kita belajar, selain belajar tidak egois juga belajar kerja

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

Gambar 2.3 Tampilan Longform CNN Indonesia Menguji Teknik dan Mental Beregu di Polytron Superliga Junior 2025.

Sumber: CNN Indonesia

Longform yang dibuat oleh CNN Indonesia dengan judul Menguji Teknik dan Mental Beregu di Polytron Superliga Junior 2025 membahas tentang bagaimana turnamen bulu tangkis Polytron Superliga Junior 2025. Bentuk penyajian *longform* tersebut mencakup wawancara dengan narasumber, foto dokumentasi di lapangan, infografis yang relevan dengan topik, dan ditutup dengan video di balik turnamen tersebut. Pada bagian foto dokumentasi, *longform* CNN menampilkan lebih dari satu foto. Dalam penyajiannya, penulis juga akan menampilkan lebih dari satu foto untuk lebih menggambarkan kejadian dengan lebih realistis. Penyajian artikel *longform* CNN memiliki elemen yang senada, interaktif, dan tidak membosankan (CNN Indonesia, 2025). Dengan demikian, penulis akan menjadikan karya ini sebagai referensi karya yang akan dibuat. Penulis akan menambahkan elemen visual yang sesuai agar tidak membuat pembaca cepat bosan.

2.2 Konsep yang Digunakan

Dalam pembuatan karya ini, diperlukan pemahaman mendalam mengenai konsep-konsep yang relevan. Konsep-konsep tersebut dipilih oleh penulis karena memiliki keterkaitan atau relevansi dengan karya yang dibuat oleh penulis.

2.2.1 Longform Journalism

Laporan jurnalistik jenis ini memiliki perbedaan dengan produk berita *online* pada umumnya, terutama terkait panjangnya berita. Panjang kata dalam penulisan *longform* yaitu 1.000 kata atau lebih. (Mitchell et al., 2016). Ciri khas utama dari *longform* terletak pada pemanfaatan gaya bahasa naratif dan deskriptif yang terstruktur, memberikan alur cerita yang kaya bagi pembaca (Yanti & Susanto, 2019).

Dalam liputan mendalam, format *longform* menjadi bentuk yang banyak dijumpai. Kelebihan penyajian tulisan dalam bentuk *longform* yaitu terletak pada pemahaman yang mendalam dari pembaca. Hal tersebut dikarenakan jurnalis memiliki ruang yang luas untuk mengulas topik secara komperhensif. Selain itu, Penyajian yang berfokus pada informasi kejadian actual, membuat *longform* tidak hanya berfokus pada tulisan tetapi juga menggabungkan elemen multimedia seperti foto, video, dan infografis (Lassila-Merisalo, 2014; Mitchell et al., 2016).

2.2.2 Feature

Dalam perkembangan jurnalistik, penyajian berita tidak hanya berfokus pada penyampaian fakta secara ringkas, tetapi juga menyajikan kedalaman dan kekuatan cerita. Penulisan *feature* ditandai dengan adanya aspek emosional yang dirasakan ketika membaca informasi yang disajikan (Harahap & Harahap, 2022). Tulisan *feature* memiliki sifat *human interest* dan nilai sastra tanpa mengesampingkan faktualitas (Lesmana, 2024). Nilai sastra terletak pada pemilihan kata atau frasa sastrawi yang dapat membangkitkan emosi pembaca.

Pola penulisan artikel *feature* berbeda dengan penulisan artikel lain. Karakteristik pembedanya terletak di bagian *lead* yang tidak terikat oleh 5W +1H (*What, Who, When, Where, Why, How*). Pembuka tulisan *feature* berupa suatu peristiwa yang dapat menarik perhatian ataupun kejadian yang sudah diketahui oleh publik (Lesmana, 2024). Kejadian atau peristiwa tersebut, dapat dijelaskan dengan terperinci untuk membuat pembaca ikut merasakannya.

Karakteristik *feature* tidak hanya berhenti pada aspek tersebut. Dalam penyajiannya, tulisan *feature* tidak terikat oleh waktu dan tidak mengedepankan aktualitas (Harahap & Harahap, 2022). Meski sudah lama dipublikasikan, tulisan *feature* harus mampu membangkitkan emosional pembaca. Oleh karena itu, diperlukan unsur kedalaman ketika menulis *feature* sehingga tulisan yang disajikan tidak hanya bersifat informatif.

Pada dasarnya untuk menulis sebuah artikel membutuhkan bahan-bahan agar tulisan bisa dengan mudah diolah. Bahan penulisan *feature* berasal dari dokumentasi, observasi, dan wawancara (Harahap & Harahap, 2022). Proses pengumpulan bahan dokumentasi dilakukan dengan cara riset hal-hal yang berkaitan dengan topik tulisan. Riset merupakan hal penting yang harus dilakukan sebelum melakukan proses penulisan.

Setelah riset selesai, observasi dapat dilakukan untuk memudahkan penulisan *feature* ketika ingin menggambarkan kondisi dan situasi secara nyata. Pengalaman yang dirasakan ketika observasi, dapat dituangkan ke dalam tulisan sehingga membuat pembaca ikut merasakan peristiwa tersebut.

Pengumpulan bahan penulisan kurang lengkap jika tidak melakukan wawancara dengan narasumber terkait. Keterangan atau informasi akan

lebih jelas didapatkan ketika proses wawancara dilakukan. Idealnya wawancara dalam penulisan *feature* dilakukan secara langsung atau tatap muka (Harahap & Harahap, 2022). Hal tersebut dilakukan karena informasi yang didapatkan akan lebih mendalam daripada melakukan wawancara secara daring.

2.2.2.1 Struktur Penulisan *Feature*

Agar tulisan yang dihasilkan tersusun secara sistematis, dibutuhkannya sebuah struktur penulisan. Struktur penulisan *feature* terdiri dari judul, teras berita (*lead news*), tubuh berita (*body news*), dan penutup (Lesmana, 2024).

1) Judul

Pemilihan judul harus sesuai dengan isi tulisan yang akan disajikan. Meski ingin menggugah minat pembaca dengan menampilkan judul sensasional, relevansi terhadap topik tulisan menjadi hal yang lebih penting. Pemilihan judul tidak perlu panjang namun mampu menjelaskan intisari artikel.

2) Teras Berita (*Lead News*)

Dalam pembuatan *lead* di tulisan *feature*, isinya bisa berupa anekdot yaitu kisah lucu yang bersifat menyindir, kisah yang menggambarkan suatu peristiwa, atau berupa kisah nyata dari objek itu sendiri.

3) Tubuh Berita (Body Berita)

Penulisan tubuh berita *feature* bersifat fleksibel karena penulis dapat memilih untuk menulis berdasarkan kronologis atau tematis. Menulis dengan kronologis berarti memulai tulisan dengan waktu yang runtut dari peristiwa tersebut terjadi. Sementara itu, menulis dengan tematis berarti tema menjadi fokus utama dalam penulisan.

4) Penutup

Penutup merupakan bagian penting karena harus berkesan bagi pembaca. Dengan kata lain, bagian penutup bertujuan untuk

memberikan kesan yang menempel di kepala pembaca, membuat pembaca berpikir atau merenung.

2.2.3 Interactive Multimedia

Sebuah berita membutuhkan tempat atau wadah sebagai sarana penyampaian informasi ke khalayak. Kini, wadah penyampaian berita tidak hanya dalam bentuk cetak, tetapi mulai beralih pada bentuk digital. Perubahan tersebut memunculkan bentuk baru dari penyampaian berita yaitu multimedia.

Pada dasarnya, multimedia adalah penggabungan elemen seperti teks, audio, video, foto, dan grafis yang dikemas dalam perangkat elektronik atau digital (Vaughan, 2011). Setiap elemen yang digunakan saling berkaitan untuk membangun pikiran pembaca lewat tulisan yang terstruktur.

Multimedia berkembang menjadi multimedia interaktif ketika pengguna diberikan kendali untuk menentukan apa yang ingin diakses pada elemen yang disajikan. Multimedia interaktif menghasilkan sebuah hubungan dua arah antara pengguna dan media, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan serta memperkaya pengalaman dalam memahami informasi.(Vaughan, 2011).

Penggunaan berbagai elemen di dalam multimedia membutuhkan penerapan standar dan pedoman jurnalistik yang sesuai. Pedomannya berlandaskan pada Kode Etik Jurnalistik yang telah diremiskan oleh Dewan Pers. Adapun pedoman tersebut meliputi keakuratan informasi, bersikap professional, tidak menyiarkan identitas korban kejahatan asusila, anak di bawah umur, serta tidak mengungkapkan identitas apabila narasumber menolaknya (Dewan Pers, 2006). Dengan memanfaatkan elemen multimedia, pengemasan berita akan lebih jelas dan mendalam (Dunham, 2020). Berikut adalah elemen-elemen yang tercakup dalam multimedia.

2.2.3.1 Foto

Foto dalam pengemasan karya jurnalistik memiliki kekuatan yang berbeda dengan tulisan. Foto dalam elemen multimedia interaktif berfungsi untuk membentuk emosi pembaca, mencuri perhatian pembaca, bersifat menghibur, dan mampu menyampaikan informasi atau pesan dengan lebih kuat (Dunham, 2020).

Penggunaan foto tidak hanya mampu membangkitkan cerita, tetapi juga membentuk perspektif pembaca. Salah satu komposisi pengambilan foto yang paling sering digunakan adalah *rule of thirds*, *Rule of thirds* merupakan teknik pengambilan foto yang menempatkan subjek atau objek tidak di tengah gambar. Pengambilan dengan teknik ini akan membuat foto lebih dinamis. Selain itu, pemilihan foto yang menampilkan gestur subjek atau menampilkan aktivitas tertentu akan membuat foto lebih menarik (Dunham, 2020).

2.2.3.2 Grafis

Grafis adalah bagian penting dari multimedia karena efektif dalam penyampaian informasi yang tidak bisa digambarkan secara realistis (Dunham, 2020). Salah satu pengembangan grafis adalah infografis. Infografis menggabungkan data, teks, dan elemen visual (Infogram, 2017). Tipe infografis yang digunakan berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan informasi yang disampaikan.

1) Diagram Simbol

Diagram simbol adalah jenis infografis yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan sebuah data. Penggunaan simbol yang relevan dengan narasi akan lebih menegaskan informasi (Dunham, 2020).

2) Ilustrasi

Elemen ilustrasi digunakan sebagai alternatif foto untuk memberikan visual yang menarik. Terdapat dua gaya dalam pembuatan ilustrasi yakni yang menyerupai realitas dan yang bersifat simbolik. Meski

demikian, ilustrasi tetap harus mampu menyampaikan informasi yang sesuai dengan narasi (Dunham, 2020).

3) Infografis Interaktif

Infografis interaktif adalah infografis berbasis situs yang dapat mendorong partisipasi pembaca. Pembaca dapat melakukan interaksi seperti mengklik, memperbesar tampilan, dan menelusuri situs (Infogram, 2017).

2.2.3.3 Audio

Audio dalam jurnalisme multimedia menjadi elemen lain yang tak kalah penting. Elemen audio memiliki beberapa kekuatan sebagai berikut (Dunham, 2020).

- 1) Audio mampu untuk menciptakan kedekatan dengan audiens sehingga informasi yang disampaikan terasa lebih personal dan emosional.
- 2) Audio dapat membawa audiens ikut hadir dalam situasi atau kejadian tersebut.
- 3) Audio dapat memberikan gambaran terkait kondisi psikologis subjek, seperti nada bicara yang gembira, sedih, marah, gemetar, ataupun kecewa.
- 4) Audio dapat digunakan untuk menceritakan kejadian di masa lalu tanpa harus menampilkan visualnya.

Audio akan digunakan untuk menyampaikan informasi yang tidak bisa disampaikan dalam bentuk tulisan. Pengemasannya dilakukan dengan menambahkan narasi (*voiceover*) dan efek suara (*sound effects*). Melalui elemen audio emosi pembaca akan lebih mudah dibangun, yang tidak dapat dilakukan sepenuhnya oleh tulisan.

2.2.3.4 Video

Selain audio, hadirnya elemen video dalam multimedia interaktif juga dinilai efektif untuk membangkitkan sisi emosi dan kedekatan audiens. Pada dasarnya, video sudah dinilai lebih populer apabila dibandingkan dengan tulisan atau foto saja. Kehadiran video yang disertai dengan teks dan foto,

akan membuat audiens bertahan lama dalam mengakses artikel (Dunham, 2020).

Terdapat tiga pendekatan dalam menggunakan elemen video sebagai berikut.

1) *A-roll*

A-roll merujuk pada video dengan menampilkan subjek utamanya.

2) *B-roll*

B-roll atau *background roll* merupakan video latar belakang yang menampilkan subjek, objek, atau lokasi tertentu untuk memberikan pemahaman terhadap audiens. *B-roll* berfungsi untuk menambah kedalaman dan memperkaya cerita.

3) *C-roll*

C-roll atau *creative roll* adalah pendekatan video dengan elemen kreatif seperti grafis, foto, tulisan pernyataan narasumber, serta elemen kreatif lainnya yang ingin ditampilkan.

