

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Karya Terdahulu

Sebagai langkah awal pembuatan karya ini, penulis telah mengumpulkan beberapa karya terdahulu. Pengumpulan karya terdahulu dilakukan untuk mendapatkan referensi, baik dari segi format, maupun referensi yang relevan dengan topik karya. Kriteria pemilihan karya terdahulu penulis berdasarkan topik dan bahasan karya adalah produk jurnalistik yang membahas isu talasemia mayor menggunakan sudut pandang pengidap, serta menyentuh aspek sosial dan psikologis yang erat dengan kehidupan sehari-hari manusia. Adapun, karya terdahulu yang relevan secara format dipilih dengan kriteria karya yang ditulis dengan gaya penulisan *feature* dengan penulisan naratif, strategi penulisan yang membuat setiap poin bahasan saling berkesinambungan, serta komposisi tulisan dengan media lainnya seperti foto atau video yang disajikan sebagai bukti pendukung dalam karya. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut mengenai tiap-tiap karya terdahulu.

2.1.1 “Kami Berhak Bahagia” Perjuangan Pejuang Talasemia Melawan Stigma



Gambar 2.1 Cover artikel *feature* “Kami Berhak Bahagia: Perjuangan Pejuang Talasemia Melawan Stigma” (Sumber: Tangkapan layar BaKTiNews No. 223, September 2024)

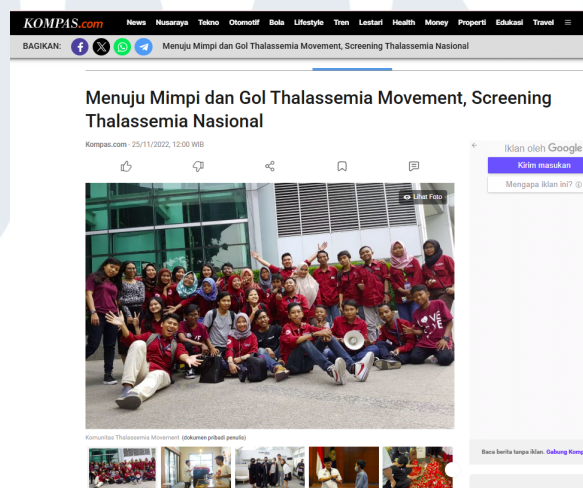
“Kami Berhak Bahagia: Perjuangan Pejuang Talasemia Melawan Stigma” adalah sebuah karya artikel *feature* yang disajikan dengan penulisan *narrative storytelling*. Karya *feature* menyoroti 2 kisah pengidap talasemia mayor dan orang tua pengidap. Artikel *feature* ini menceritakan kesulitan orang tua pengidap talasemia dalam mencari pendonor di tengah pandemi COVID-19 dan upaya bantuan dari komunitas *Thalassemia Movement* (TM) selama masa kesulitan di pandemi. Karya juga mengangkat cerita personal pengidap dan menyentuh berbagai detail emosional dalam kisah pengidap. Narasi yang dituliskan mengandung elemen inspiratif dari kisah pengidap hingga mematahkan berbagai stigma negatif yang relevan dengan penulisan produk berita jurnalisme empati yang fokus membangun aspek inspiratif dan positif dari pengidap, tidak hanya mengeksploitasi keterbatasan dan tantangan.

Berdasarkan karya terdahulu ini, penulis mencari referensi permasalahan yang dapat diangkat dengan topik dan *angle* pemberitaan yang mirip. Karya juga menggunakan penulisan *narrative storytelling*, memadukan kutipan yang berperan seperti dialog, hingga menuangkan suasana emosional pada tulisan sehingga penulis berupaya memahami dan mengintegrasikan cara penulisan tersebut ke karya. Variasi topik pembahasan, gaya penulisan dan sudut pandang penulisan *feature* ini menjadi referensi untuk karya. Adapun, kebaruan karya penulis terletak pada perbedaan narasumber, poin pembahasan, dan kelengkapan multimedia.



Gambar 2.2 Isi kisah Tasha dalam artikel *feature* “Kami Berhak Bahagia: Perjuangan Pejuang Talasemia Melawan Stigma (Sumber: BaKTI News No. 223, September 2024)

2.1.2 Berita *Feature* “Menuju Mimpi dan Gol Thalassemia Movement, Screening Talassemia Nasional”



Gambar 2.3 Tampilan utama berita “Menuju Mimpi dan Gol Thalassemia Movement, Screening Talassemia Nasional (Sumber: Tangkapan layar situs *kompas.com*)

Kompas mengeluarkan sebuah berita *feature* berjudul “Menuju Mimpi dan Gol Thalassemia Movement, Screening Thalassemia Nasional” pada tahun 2022. Penulis memilih berita ini sebagai karya terdahulu karena bahasan dalam berita relevan dengan cerita yang direncanakan dalam karya penulis. Secara garis besar, karya ini membahas mengenai talasemia dan aspek finansial, sosial, pendidikan dan peluang kerja, semangat hidup, serta upaya mendorong kebijakan untuk talasemia. Untuk mendalami aspek-aspek ini, *feature* menyorot kisah narasumber utamanya, Fadel Nooriandi, seorang pengidap talasemia mayor.

Untuk karya terdahulu ini, penulis menggunakan referensi isu yang dibahas yang berfokus sekitar kehidupan pengidap talasemia mayor, kehangatan hubungan antar pasien, hingga tantangan psikologis dan sosial, serta referensi alur penulisan berita pada produk artikel *feature long-form*. Adapun, kebaruan karya penulis terletak pada penulisan yang lebih deskriptif terkait narasi suasana emosional, menggunakan penulisan naratif yang lebih menggambarkan karakter tiap-tiap narasumber supaya membangun kedekatan emosional dengan pembaca.

2.1.3 Artikel *Feature Long-Form* “Memendam Gelisah, Meredam Amarah: Anak-Anak Dengan HIV Positif Hidup Dalam Stigma dan Diskriminasi



Gambar 2.4 Cover *feature long-form* “Memendam Gelisah, Merendam Amarah: Anak-anak dengan HIV Positif Hidup dalam Stigma dan Diskriminasi” (Sumber: Tangkapan layar Project Multatuli)

Artikel *feature long-form* ini dipublikasikan melalui situs Project Multatuli pada tahun 2023, dengan waktu baca selama 13 menit. Karya terdahulu memiliki relevansi dari segi format artikel *feature long-form*. Penulisan *sastrawi* dan *narrative storytelling* pada karya terdahulu ini relevan dijadikan sebagai referensi karya penulis. Penulis menargetkan karyanya untuk dipublikasikan pada situs Project Multatuli. Dengan demikian, gaya penulisan artikel *feature* ini, terutama untuk artikel mengenai isu kesehatan, patut dijadikan sebagai referensi karya penulis.

Tulisan memberi arahan bagi penulis terkait bagaimana menuangkan opini pribadi dan perasaan subjek ke dalam tulisan, baik melalui dialog, maupun menggambarkan sebuah situasi. Penulisan ini menggunakan penulisan sudut pandang orang pertama yang melibatkan pengalaman pribadi penulis menempatkan diri di posisi korban, memahami perasaan emosional sehingga menciptakan kedekatan emosional dengan pembaca.

2.1.4 Artikel *Feature Long-Form* “Lara dan Trauma yang Membekas Pada Diri Nakes Selepas Pandemi



Gambar 2.5 Tampilan utama berita “Menuju Mimpi dan Gol Thalassemia Movement, Screening Thalassemia Nasional (Sumber: Tangkapan layar situs Project Multatuli)

Karya terdahulu keempat adalah sebuah artikel *feature long-form* yang dipublikasi pada tahun 2023 dengan durasi membaca selama 13 menit. Penulis memilih berita ini sebagai karya terdahulu karena format artikel *feature long-form* dan penulisan yang relevan dengan karya penulis. Karya ini membahas mengenai pengalaman dan pergulatan batin dari penyintas COVID-19 yang juga mengalami kehilangan akibat COVID-19, seorang tenaga kesehatan yang sempat menjadi penyintas COVID-19, serta niat baik yang berujung menimbulkan stigma dan trauma bagi tenaga kesehatan COVID-19.

Karya terdahulu ini mengangkat cerita dari sudut pandang narasumber yang berbeda-beda. Penulis berupaya mempelajari gaya penulisan untuk membuat tulisan *feature long-form* yang

menyinggung berbagai cerita tetap berkesinambungan melalui karya terdahulu ini. Gaya penulisan *narrative storytelling* dalam karya terdahulu ini cukup menceritakan peristiwa secara detail didukung dengan dialog wawancara dari narasumber yang memberi gambaran jelas terhadap suasana dan dampak emosional peristiwa tersebut. Artikel juga didukung dengan sejumlah dokumentasi yang memberikan visualisasi akan kejadian sehingga komposisi gambar lengkap, namun tidak mengganggu tulisan juga dapat dijadikan referensi bagi penulis.

2.2 Konsep yang Digunakan

2.2.1 *Feature*

Feature merupakan cerita berdasarkan peristiwa nyata yang menarik dan disajikan berupa artikel dengan struktur yang bebas (Musman, 2024: p.14). Tulisan *feature* menggunakan penulisan yang subjektif dengan merepresentasikan kejadian berdasarkan detail yang dialami seseorang dan makna-makna simbolis (Krieken, 2019: p. 1). Tulisan *feature* dikaitkan dengan aspek emosional yang dirasakan ketika membaca tulisan. Penulisannya dinilai personal dikemas dalam penulisan yang naratif (Steensen, 2018). Penulisan *feature* cukup beragam. Adapun, umumnya *feature* dalam artikel majalah ditulis sepanjang 1.000-3.000 kata. Sementara itu, *feature* pada media cetak dan *online* umumnya ditulis sepanjang 500-1.500 kata (Cox, 2020).

Karya *feature* dalam dunia jurnalistik muncul pada tahun 1990 ketika media cetak bersaing dengan media digital. Jurnalis harus mengangkat kisah yang menarik bagi pembaca. Dalam hal ini, *feature* mendalami unsur “kenapa” (*Why*) dan “bagaimana” (*How*). Kedua aspek tersebut memancing pembaca untuk menelusuri sebuah cerita secara berkelanjutan (Cox, 2020: p.30). Pada masa ini, *feature* juga dikenal sebagai *narrative journalism*

dan *New Journalism*, yaitu penulisan yang bersifat imersif atau melibatkan emosional pembaca melalui teknik penulisan meliputi mengisahkan kronologi kejadian, melengkapi dengan dialog dan monolog, serta menulis berdasarkan sudut pandang, baik orang ke-1, maupun orang ke-3 (Krieken, 2019: p.2).

Narasi pada berita *feature* menarik bagi masyarakat karena nilai sosial dan budaya yang erat. Produk *feature* menonjol menggunakan peristiwa berdasarkan konsep suara. Perbedaannya terlihat pada penggunaan sudut pandang orang pertama atau jurnalis sebagai pengamat yang memberikan ruang untuk ekspresi dan gaya pelaporan yang terkesan subjektif dan intim (Krieken, 2019: p.3). Dengan menyesuaikan sebuah peristiwa menjadi kerangka cerita yang relevan dan memiliki kedekatan dengan budaya lingkungan masyarakat (Krieken, 2019: p. 2). Dengan demikian, narasi berita *feature* juga mengikat emosional dan memperkuat nilai moral dan budaya masyarakat.

2.2.1.1 Jenis *Feature*

Produk *feature* terdiri dari banyak jenis. Adapun, sejumlah jenis *feature* menurut Jennifer Cox diringkas sebagai berikut (Cox, 2020).

1. *Reaction Feature*

Reaction feature umumnya menceritakan sebuah peristiwa besar yang menimpa sekelompok masyarakat dengan mengangkat kisah seseorang yang terdampak sebagai perwakilan. Dengan demikian, pembaca mampu mendapatkan pengertian dan gambaran yang lebih jelas mengenai kejadian tersebut.

2. *Human Interest Feature*

Human interest feature merupakan karya *feature* yang mengangkat kisah manusia yang lekat dengan elemen tragedi atau inspirasi. Topik *human interest feature* mengacu pada aspek yang unik dari kehidupannya. Umumnya, cerita mengandung nilai yang relevan dalam kehidupan manusia. Adapun, prosesnya membutuhkan waktu dan perhatian. Jurnalis harus mampu mengamati dan memposisikan diri mereka menjadi subjek yang diangkat untuk memahami kehidupan subjek. Umumnya, jurnalis harus turut mengamati kepribadian dan mengamati rutinitas subjek.

3. *Narrative Feature*

Narrative feature berfokus pada penulisan yang bersifat dramatis dan sastra. Menggunakan karakter, *setting*, dan alur cerita yang diatur sedemikian rupa untuk menciptakan pengalaman yang imersif bagi pembacanya. Teknik melibatkan penulisan deskriptif terhadap suatu kejadian, menggunakan simbol dan citraan, layaknya cerita fiksi. Dengan demikian, penulisan dapat menciptakan *theater of mind*, membuat pembaca membayangkan dirinya terlibat dalam kejadian.

2.2.1.2 Pengumpulan Data (Sumber, Bahan, dan Nilai)

Sebagai bagian dari produk berita yang melaporkan berita berdasarkan peristiwa nyata, pembuatan *feature* memerlukan pengumpulan data. Data dapat didapatkan dari sumber, bahan, dan nilai (Harahap & Harahap, 2022: p. 11).

2.2.1.2.1 Sumber

Terdapat dua sumber untuk bahan menulis *feature*. Kedua sumber tersebut adalah manusia dan objek.

1. Manusia

Sumber manusia atau narasumber dapat digunakan untuk menggali informasi dan pengalaman mengenai topik *feature*.

2. Objek

Sumber objek dapat digunakan untuk menelusuri objek yang berhubungan dengan topik *feature*. Contohnya seperti objek wisata, tempat atau barang bersejarah, atau hal-hal yang lekat dengan lingkungan dan budaya topik yang diangkat dalam *feature*. Dengan demikian, sumber objek menambah bahan dengan wawasan akan lingkungan, budaya, dan objek terkait.

2.2.1.2.2 Bahan

Pastikan pengumpulan bahan dari sumber *feature* dapat dilakukan semaksimal mungkin. Jelajahi pembahasan yang dapat diangkat dalam *feature*. Hal ini meminimalisir kekurangan bahan pada produk akhir. Pengumpulan bahan dapat dilakukan melalui 3 bentuk berikut ini.

1. Dokumentasi

Dokumentasi tidak harus didapatkan secara langsung. Pengumpulan dokumentasi dapat dikumpulkan berdasarkan bahan berupa referensi tulisan, baik melalui artikel, maupun buku. Sementara itu, bahan pendukung dapat berupa dokumentasi berbentuk foto, ataupun rekaman yang dapat ditemukan di internet.

2. Observasi

Observasi adalah proses mengamati objek, seperti lokasi atau lingkungan. Baiknya, temuan penting dari observasi dicatat atau didokumentasi agar dapat menjadi bahan yang digunakan dalam *feature*, serta memperdalam bahasan.

3. Wawancara

Wawancara merupakan momentum untuk mendapatkan informasi dari narasumber secara lebih jelas dan lengkap. Wawancara memiliki prosedur dan teknik yang menyesuaikan tiap-tiap narasumber. Teknik wawancara dapat dilakukan baik secara langsung, maupun tidak langsung. Adapun, untuk karya *feature* disarankan melakukan wawancara langsung agar dapat memahami kepribadian narasumber secara intens. Prosedur yang dilakukan meliputi membuat janji temu, mengumpulkan informasi dasar, membuat pertanyaan, hingga melakukan wawancara.

4. Evaluasi

Evaluasi kembali bahan yang dimiliki dari observasi dan wawancara. Pastikan bahan yang didapatkan tidak kekurangan untuk dimasukkan dalam karya *feature*. Manfaatkan waktu bersama narasumber untuk mengulik bahan dan informasi sebanyak-banyaknya.

5. Nilai

Setelah mengumpulkan bahan dari berbagai sumber dan media, nilai manfaat dan sejauh mana

kelayakan karya untuk dapat ditayangkan untuk publik. Nilai manfaat *feature* terbukti bila pembaca memahami pesan dan menjalankan saran karya, baik secara langsung, maupun tidak langsung. Dalam menilai *feature*, penulis juga mengevaluasi kembali jika isi *feature* yang ditulis sudah memadai. Tulisan harus menjiwai isu atau subjek yang diangkat dengan penyajian data yang akurat. Hasil akhir *feature* pada media daring juga lebih baik jika disertai dokumentasi berupa foto yang sesuai dengan bahan atau peristiwa yang ditulis (Harahap & Harahap, 2022: p.25).

2.2.1.3 Struktur *Feature*

Seluruh materi dalam tulisan *feature* penting dan saling berkaitan. Oleh karena itu, penulisannya berbeda dengan penulisan berita yang dimulai dari fakta yang penting hingga kurang penting. Struktur *feature* terdiri dari judul, teras (*lead*), perangkai, tubuh, dan penutup (Harahap & Harahap, 2022: pp. 15-25).

2.2.1.3.1 Judul

Judul *feature* harus memikat perhatian, umumnya mengandung kiasan yang tersirat, berbahasa sastra, dan mengandung emosi. Adapun, judul *feature* tidak boleh menggunakan singkatan atau kalimat tanya. Baiknya, judul *feature* dibuat sependek, sesederhana, dan semenarik mungkin. Judul *feature* ideal terdiri dari 2-5 kata. Diperlukan kreativitas dan humor yang dapat menarik minat pembaca. Terdapat tiga macam judul *feature* sebagai berikut.

1. “How to”

Judul “*how to*” atau “cara agar...” dapat menarik pembaca jika topik relevan dengan kepentingan umum. Judul “*how to*” terkesan sederhana dan langsung dapat dipahami.

2. 5W + 1H

Judul dirangkai berdasarkan aspek atau pola 5W+1H. Pertama, aspek *Who* penggunaan nama atau profesi seseorang sebagai judul. Pembaca cenderung tertarik pada nama tokoh besar, sementara penggunaan profesi dapat menarik pembaca yang merasa relevan dengan bidang tersebut. Kedua, aspek *What* merujuk pada objek atau pokok persoalan yang dijadikan sebagai judul. Ketiga, aspek *Where* menggunakan nama tempat sebagai judul dan pokok pembahasan. Keempat, aspek *When* cenderung dikaitkan dengan waktu tertentu atau sejarah. Kelima, *Why* yang menyorot mengapa sebuah masalah terjadi. Keenam, *How* yang umumnya dikaitkan dengan bagaimana permasalahan atau daya pikat suatu objek.

3. Superlatif

Judul superlatif digunakan dengan mengibaratkan perbandingan dengan kehebatan, keindahan, atau kemegahan materi yang diangkat.

2.2.1.3.2 Teras (*Lead*)

Teras atau *lead* adalah bagian awal tulisan *feature* yang memancing perhatian pembaca. Tujuan teras adalah menarik pembaca untuk mengikuti alur cerita berikutnya

dan sebagai pembuka alur cerita. Seperti judul, *lead* harus bersifat menarik dan kreatif. Jenis teras dibagi menjadi lima.

1. Teras Ringkasan

Teras ringkasan memulai tulisan dengan meringkas keseluruhan cerita dalam beberapa kalimat. Lebih sederhana, teras ringkasan menggunakan inti cerita untuk membuat pembaca merasa penasaran akan alur cerita.

2. Teras Deskriptif

Teras deskriptif berfokus mendeskripsikan atau menggambarkan seorang tokoh atau suasana kejadian. Teras deskriptif membuat pembaca tertarik dan mencari tahu kelanjutan cerita.

3. Teras Kutipan

Teras kutipan menggunakan kutipan asli atau kutipan khas dari subjek. Teras kutipan memancing rasa penasaran akan tokoh dan cerita *feature*.

4. Teras Nyentrik

Teras nyentrik merupakan jenis teras yang menggunakan kutipan puisi, citraan, kata-kata mutiara, atau lirik lagu untuk menggambarkan topik yang dibahas.

5. Teras Gabungan

Teras gabungan merupakan jenis teras yang menyatupadukan beberapa jenis teras untuk membuat pembuka yang menarik.

2.2.1.3.3 Perangkai

Bagian perangkai merupakan bagian penghubung antar bagian dalam tulisan. Perangkai terdiri dari simpulan isi teras yang menjadi penghubung ke tubuh dan simpulan isi tubuh yang dihubungkan ke penutup. Perangkai bertujuan memuluskan peralihan jalan cerita dari bagian satu ke bagian lainnya. Cara membuat perangkai adalah dengan memetik satu kata yang sama dari bagian sebelumnya dan dirangkai halus dengan peralihan masuk ke bagian selanjutnya.

2.2.1.3.4 Tubuh

Penulisan tubuh dalam *feature* bersifat saling menyatu, koheren, dan terdapat penekanan tertentu di setiap paragraf. Karakteristik tersebut membentuk pengemasan *feature* sehingga tema pokok laporan dan materi penting tersampaikan, serta alur berjalan dengan mulus.

Tiap-tiap paragraf harus ditulis secara berkesinambungan antara satu dengan yang lain. Tak hanya paragraf, kalimat dalam sebuah paragraf juga harus berpadu agar inti bahasan dapat dicerna dan tidak terputus. Penanda hubungan dapat digunakan untuk memadukan kalimat dan paragraf dengan baik. Bentuk penanda hubungan dapat berupa pengulangan kata, kata ganti dan kata penghubung.

2.2.1.3.5 Penutup

Penutup perlu dibuat untuk membuat pembaca terkesan setelah membaca tulisan *feature*. Sejumlah jenis penutup yang dapat digunakan untuk membuat bagian penutup yang mengesankan sebagai berikut.

1. Penutup Ringkasan

Penutup ringkasan menyimpulkan kembali kisah yang menonjol dan berkesan. Dengan demikian, pembaca mendapatkan kesan inspiratif yang melekat pada dirinya.

2. Penutup Penyengat

Penutup penyengat adalah jenis penutup yang tidak terduga oleh pembaca. Penutup penyengat memberikan gambaran peristiwa yang kontras dengan yang diceritakan sebelumnya.

3. Penutup Klimaks

Penutup klimaks adalah penutup yang menggambarkan puncak dari suatu kejadian yang sebelumnya berkembang secara terus-menerus. Penutup klimaks dapat dengan jelas tersampaikan jika kisah yang disampaikan sudah terstruktur.

2.2.2 Long-Form Journalism

Long-form journalism adalah jenis karya jurnalistik berupa artikel yang ditulis, umumnya dengan jumlah 2.000 kata atau lebih. Karya *long-form journalism* dapat dijumpai dalam bentuk cetak dan digital. Penyajiannya seringkali dikaitkan dengan jurnalisme naratif dan jurnalisme sastra karena melaporkan kejadian nyata dengan penulisan yang menggunakan teknik bercerita naratif, layaknya cerita fiksi (Krieken, 2019: p.1).

Berbeda dengan pemberitaan konvensional, penulisan *long-form journalism* terkesan subjektif, emosional, dan imersif (Kurnia, 2024: p.10). Hal ini karena layaknya produk jurnalistik, *long-form journalism* menggunakan kisah berdasarkan peristiwa nyata, dengan data, fakta, dan unsur 5W+1H. Adapun, karya

long-form journalism berfokus pada isu *human interest* yang melibatkan emosi pembaca. Penulisan *long-form journalism* memanfaatkan unsur sastra seperti citraan, dialog, monolog, penokohan, gaya bahasa, alur, hingga pemanfaatan multimedia, baik melalui audio maupun visual. Pada intinya *long-form journalism* mengandung nilai keindahan, kebenaran, dan keharuan.

Long-form journalism menjadi produk jurnalistik yang marak digunakan pada tahun 1960 dan 1970-an karena pembawaan kisah yang imersif bagi pembaca (Krieken, 2019: pp. 1-2). Digitalisasi informasi ke media daring di kemudian waktu juga menjadi benturan yang besar pada media pers yang berbasis media cetak. Pers mengalami kesulitan bersaing dengan kecepatan penyebaran berita, seperti dengan media sosial. Oleh karena itu, jurnalis mulai mendengar suara rakyat yang sebelumnya kurang didengar dan membuat produk jurnalistik berdasarkan kisah mereka (Cox, 2022). Dalam praktiknya, *long form journalism* dihidupkan kembali dengan mengangkat kisah mendalam mengenai seseorang atau sebuah peristiwa dengan melibatkan aspek emosional dan kedekatan dengan kejadian di kehidupan sehari-hari.

Kini, di era digital, perkembangan multimedia justru mendorong jurnalis untuk mengamati publik dan merepresentasikan peristiwa nyata yang terjadi di tengah kehidupan masyarakat (Kurnia, 2024: p. 11). Melalui produk *long-form journalism*, jurnalis dan publik sama-sama diajak untuk menyadari situasi dan peristiwa dengan nilai *human interest* di sekitar kita. Perkembangan digital juga membantu produksi berita yang bersifat multimedia, mencakup tulisan, rekaman, foto, dan animasi interaktif. Perkembangan ini memberikan pengalaman yang lebih imersif bagi pembaca, menjadikan produk *long-form journalism* yang sukses mencapai tujuan dari karya *long-form journalism*, yaitu

sungguh-sungguh melibatkan pembaca dan menciptakan pengalaman membaca yang imersif.

2.2.3 Jurnalisme Kesehatan

Isu kesehatan merupakan isu yang nyata dialami dimanapun dan rumit. Isu kesehatan menjadi rumit bukan hanya karena persoalan medis, namun juga mengenai kebijakan lintas sektoral yang lekat dengan kehidupan sehari-hari manusia, meliputi edukasi, kebijakan pelayanan kesehatan, aspek ekonomi, dan dampak luas lainnya (Maftuchan, 2016). Poinnya bukan untuk menghasilkan tulisan seperti jurnal kesehatan yang berfokus pada teknis dan penjelasan medis, namun jurnalis menyuarakan kepentingan publik dan kebijakan pemerintah pada sektor kesehatan. Salah satu bentuknya adalah sudah terpenuhi atau belumnya hak publik untuk mendapatkan pelayanan kesehatan yang memadai. Jika masih terdapat kekurangan, jurnalis dapat turut menyuarakan suara kaum kecil atau publik untuk mendorong dilakukannya upaya pembenahan kebijakan atau membantu penyebaran edukasi.

Informasi, akibat, dan kedekatan termasuk sebagai kriteria umum nilai berita (Suherdiana, 2020). Dalam hal jurnalisme kesehatan, isu kesehatan berperan sebagai informasi umum yang perlu diketahui masyarakat, terutama karena dapat terjadi pada siapapun dimanapun, dekat dengan permasalahan sehari-hari yang berkenaan dengan kesejahteraan hidup dan ekonomi. Isu kesehatan juga dapat berdampak luas baik secara sosial, maupun ekonomi. Berita yang memiliki nilai akibat yang luas dapat menarik khalayak luas untuk terkena efek berita, seperti halnya dengan berita-berita COVID-19 pada masa pandemi. Isu kesehatan juga dialami oleh sekelompok masyarakat sehingga menciptakan kedekatan baik secara geografis, maupun psikologis.

2.2.4 Jurnalisme Empati

Jurnalisme empati adalah salah satu teknik jurnalisme baru yang didasarkan dari nilai empati atau belas kasih seorang wartawan (Suherdiana, 2020). Memposisikan diri sebagai orang yang diceritakan menjadi sangat penting. Dari situ, akan tumbuh rasa belas kasih terhadap orang tersebut dan apa yang dijalankan (Siregar, 2001). Oleh karena itu, jurnalisme empati dapat diartikan sebagai praktik dimana jurnalis dapat turun menempati posisi korban, merasakan, menerima, dan menanamkan belas kasih tersebut dalam pemberitaannya. Dengan menerapkan empati, jurnalis mampu memahami perspektif orang lain. Karakter yang dilibatkan dalam menjalankan jurnalisme empati meliputi rasa ingin tahu, kerendahan hati, kesabaran, dan keterbukaan (Libra, 2016). Dengan demikian, jurnalis mampu membangun hubungan dengan narasumber yang didasarkan jurnalis yang memahami dan membangun kedekatan dari empatinya terhadap orang yang diliput.

Dalam konteks kesehatan, prinsip jurnalisme empati adalah memberi empati terhadap penyintas. Beberapa caranya adalah dengan menerima penyintas, mematahkan stigma negatif, tidak melibatkan bentuk stigma dan diskriminasi dalam pemberitaan, serta membantu membangun kepercayaan diri penyintas (Wutun et al., 2023). Dalam hal lain, peliputan bertujuan untuk membuat masyarakat turut merasakan kondisi penyintas melalui kisah dan visualisasi kehidupan penyintas (Haqiki, 2022). Contoh umum penggunaan jurnalisme empati dalam ranah kesehatan adalah seperti untuk pemberitaan HIV/AIDS. Pemberitaan HIV/AIDS yang menerapkan jurnalisme empati memiliki fokus utama pada ODHA. Jurnalis harus memberanikan diri merasakan kehidupan korban untuk dapat menuliskan apa yang mereka alami melalui perspektif orang awam, yaitu jurnalis itu sendiri (Wutun et al., 2023). Jurnalisme empati tidak mengeksploitasi kisah dari korban.

Pemberitaannya juga tidak hanya berfokus pada penderitaan, tetapi juga bagaimana korban berupaya untuk bangkit.

2.2.5 *Web Design*

Di era digital, situs web menjadi sebuah bentuk media informasi baru yang bersifat menarik dan interaktif. Dalam prosesnya, ada proses desain web yang memerlukan pemahaman khusus dalam merencanakan dan menyatukan elemen-elemen dalam situs web. Elemen-elemen tersebut meliputi tata letak gambar, warna, font, dan grafik (Putri et al., 2022). Elemen-elemen tersebut akan menentukan bagaimana *output* situs web terlihat dan berfungsi secara baik untuk pengalaman pengguna atau pembaca.

Penerapan desain web harus memerhatikan *User Interface* (UI) yang berfokus pada visual dalam *website* meliputi warna, tipografi, gambar, tata letak, dan animasi yang dirancang menyenangkan untuk pengguna. Sementara *User Experience* (UX) merupakan kelancaran pengalaman pengguna selama menggunakan dan berinteraksi dengan *website* (Hidayat, 2024). Pada warna, salah satu elemen desain web adalah kontras. Kontras merupakan perbedaan warna atau bentuk. Kontras warna membantu mengarahkan perhatian pembaca terhadap konten dengan warna yang mencolok (Beaird, 2020). Sebagai contoh, jika warna latar berwarna gelap, maka warna teks berwarna kontras dan terang akan memudahkan pengguna membaca teks. *Dark mode* merupakan mode tampilan yang menggunakan latar belakang gelap dengan teks yang terang. Penggunaan *dark mode* meningkatkan kenyamanan membaca dengan mengurangi kelelahan mata menatap warna terang selama penggunaan digital (Maulana, 2026).

Tipografi adalah sarana untuk membuat seluruh kata-kata yang ditampilkan terbaca. Sejumlah aspek yang perlu diperhatikan untuk menampilkan tipografi yang baik adalah *legibility*,

readability, *visibility*, dan *clarity* (Albert et al., 2021). *Legibility* adalah pemaknaan kata yang jelas. *Readability* adalah keterbacaan sebuah kata. *Visibility* adalah penglihatan terhadap teks secara jelas. *Clarity* adalah adanya kejelasan di setiap kata. Pembuat karya harus dapat menyusun kata secara padat, jelas, dan bermakna, serta memilih *font* yang jelas dan mudah terbaca. Pemilihan *font* yang baik adalah *font* yang sederhana, mudah dibaca, dan tidak terlalu variatif untuk mencapai keempat kriteria tipografi tersebut.

Tata letak atau *layout* berkaitan dengan penempatan elemen sesuai skema estetika. Contohnya seperti peletakkan teks dan gambar dalam suatu desain (Albert et al., 2021). Peletakkan posisi yang baik akan meningkatkan kualitas pengalaman pengguna. Penggunaan gambar atau video sebagai bukti pendukung visual yang menarik juga dapat meningkatkan pengalaman pengguna. Fitur seperti *video backgrounds* dan gambar merupakan teknik dan tren baru dalam pengembangan website (Beaird, 2020). Melibatkan media lain seperti gambar dan video dapat meningkatkan interaktivitas konten pada *website*.

Animasi juga termasuk sebagai elemen interaktif UI *website*. Selain interaktif, animasi juga membantu memberi navigasi alur pengguna yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna, terutama untuk *website* informatif (Ramadhanti et al., 2025). Sebagai contoh, jika animasi diletakkan pada teks tiap paragraf, seiring pengguna *scroll*, animasi akan membantu mengarahkan pengguna/pembaca ke konten atau informasi selanjutnya dengan tampilan yang tidak terkesan datar.

2.2.6 Immersion Reporting

Immersion reporting adalah jenis pelaporan yang memasukkan kisah dan pengalaman pribadi jurnalis terlibat dalam kehidupan narasumber atau turut mengalami dan berperan sesuai

subjek atau isu yang diangkat. Untuk pelaporan berita *feature* yang lekat dengan pengalaman dan perasaan emosional, terkadang wawancara hanya memberikan informasi yang ada di permukaan tanpa jurnalis merasakan secara langsung perjuangan dan pengalamannya yang memberikan detail narasi yang lebih kuat. *Immersion reporting* termasuk salah satu gaya pelaporan yang muncul pada awal masa *new journalism* (Conover, 2016). Untuk memperdalam cerita jurnalis tidak hanya mengamati, namun juga berinteraksi dan melalui hal yang sama dengan narasumber dalam kurun waktu yang panjang.

Immersive reporting juga dapat berarti jurnalis memanfaatkan pengalaman pribadi mereka sebagai bentuk penelitian. Tulisan yang lahir dari proses seperti ini menjawab kritik terhadap dangkal dan kakunya dunia dan produk jurnanisme (Conover, 2016). Upaya lebih jurnalis untuk meluangkan waktu dan melalui hal yang sama membuat liputan memiliki bobot yang lebih kuat, menyentuh, dan terpercaya. Kedalaman proses tersebut juga menumbuhkan aspek empati. Dengan mengalami secara langsung, penulis memahami sudut pandang subjek tersebut, dirasakan secara mendalam (Conover, 2016).

Metode pelaporan ini seringkali diterapkan pada penulisan *feature* di Project Multatuli. Salah satu contohnya adalah *feature long-form* “Bak Diikat Tali Sehasta: Saya Wartawan, Saya Menjajal Jadi Kurir, Saya Ngos-ngosan” (Singgih, 2021). Jurnalis menerapkan *immersive reporting* dengan menyamar dan menaruh posisi sebagai orang yang berprofesi sesuai subjek yang diangkat, yaitu kurir. Adanya kedalaman dari cerita yang disampaikan karena berasal dari pengalaman pribadi jurnalis tersebut yang setara dengan orang atau pembaca yang awam. Dengan demikian, pembaca lebih terasa terhubung, jurnalis merasakan dan menuangkan peristiwa-peristiwa unik yang seringkali dianggap biasa jika

penggalan informasi hanya dilakukan melalui wawancara. Salah satu pelaporan *immersive reporting* pada *feature* isu kesehatan di *Project Multatuli* juga dapat ditemukan pada salah satu karya terdahulu laporan ini, “Memendam Gelisah, Meredam Amarah: Anak-Anak Dengan HIV Positif Hidup Dalam Stigma dan Diskriminasi” (Saputra, 2023). Penulisannya seperti menceritakan pengalaman pribadinya selama melakukan liputan isu ini. Seperti contoh sebelumnya, pelaporan ini memberikan kedekatan yang lebih dengan pembaca.

2.2.7 Narrative Storytelling

Berita di masa *new journalism* lekat dengan gaya pelaporan teknik *storytelling*, yaitu teknik bercerita. Hal yang membuat gaya pelaporan *storytelling* berbeda adalah mewawancarai banyak subjek untuk meneliti sebuah isu lebih dalam, hingga jurnalis merekonstruksi seluruh kejadian ke dalam produk jurnalistik yang dibuat (Gurning, 2024). Kemunculannya sendiri diawali dengan *narrative journalism* atau berita yang dikemas seperti sastra (Krieken, 2019). Dengan demikian, *narrative storytelling* dapat diartikan sebagai teknik bercerita menggunakan elemen seperti cerita fiksi, meliputi alur, kedalaman karakter, emosi, dialog, dan fokus pada nilai kemanusiaan dan pengalaman.

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