

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Karya Terdahulu

Karya terdahulu menjadi landasan bagi penulis dalam pembuatan karya yang akan dibuatnya. Melalui beberapa karya yang sudah dipublikasikan menjadi inspirasi penulis dalam mencari kebaruan terhadap karya yang dibuat.

2.1.1 Visual Interaktif Kompas : Derita Penjaga Rimba



Gambar 2. 1 Derita Penjaga Rimba VIK

Karya Visual Interaktif Kompas yang berjudul “*Derita Penjaga Rimba: Kisah Tragis Orang utan*” menggambarkan penderitaan orang utan di Kalimantan yang menjadi korban dari keegoisan manusia. Cerita diawali dengan penyelamatan seekor orangutan bernama Grepy oleh tim BKSDA serta Yayasan BOS, yang ditemukan penuh luka tembak akibat dianggap hama di area Perkebunan. Kisah Grepy mencerminkan nasib serupa yang dialami orang utan lain seperti Choki, Kejora, Shelton, dan Koprul, yang kehilangan induk, disiksa, atau terluka parah karena pembakaran hutan, pembalakan liar, dan perluasan kebun sawit. Artikel ini juga menyoroti perjuangan para dokter hewan dan relawan di pusat rehabilitasi BOS Nyaru Menteng dan Samboja Lestari dalam merawat dan mendidik orangutan yatim agar bisa kembali ke alam liar. Melalui

kisah nyata yang menyayat hati, tulisan ini menegaskan bahwa manusialah sesungguhnya yang menjadi hama di bumi penghancur rumah bagi sang penjaga terakhir rimba Kalimantan.

Karya ini menjadi inspirasi bagi penulis untuk membuat *longform* yang menarik untuk dibaca. Dari adanya pembagian subjudul yang memudahkan pembaca dalam memahami topik yang diangkat. Selain itu, desain yang sederhana dapat menjadi acuan bagi penulis dalam merancang *longform* agar pembaca tidak terganggu oleh tampilan yang berlebihan atau pemilihan warna yang tidak nyaman. Unsur-unsur multimedia cukup lengkap seperti ada infografis, foto yang cukup banyak, serta beberapa video. Pada bagian akhir terdapat kutipan yang dapat menjadi referensi bagi penulis untuk menutup *longform* hal ini mampu menggugah emosi pembaca dan memberikan kesan mendalam terhadap keseluruhan cerita. Namun, tidak semua unsur-unsur yang ada pada karya tersebut penulis ikuti sepenuhnya. Hanya beberapa hal saja yang relevan akan penulis jadikan panduan dalam pembuatan *longform* untuk tugas akhir.

2.1.2 BBC Indonesia: Penyiksaan Hewan: Indonesia Juara Dunia Konten Siksa Binatang Dapatkah Kemenangan Kucing Tayo Mengakhiri Peringkat ini ?



Gambar 2. 2 Artikel “Penyiksaan Hewan: Indonesia Juara Dunia Konten Siksa Binatang Dapatkah Kemenangan Kucing Tayo Mengakhiri Peringkat ini” BBC Indonesia

Artikel dengan judul “*Penyiksaan Hewan: Indonesia Juara Dunia Konten Siksa Binatang Dapatkah Kemenangan Kucing Tayo Mengakhiri Peringkat Ini ?*.” Membahas mengenai kasus Tayo kucing yang dibunuh oleh orang tak dikenal yang berujung pada vonis 2,5 tahun. Kasus ini menjadi sorotan publik dianggap sebagai salah satu kemenangan penting dalam perjuangan penegakan hukum kepada hewan di Indonesia. Hadirnya advokasi seperti melalui organisasi Animal Defender Indonesia, kasus seperti ini diharapkan menjadi dorongan agar penegak hukum lebih serius dalam menangani kasus yang serupa. Artikel ini juga membahas mengenai laporan dari Asia for Animal Coalition tempat Indonesia sebagai salah satu pengunggah konten hewan terbanyak di media sosial. Kondisi ini juga dikaitkan dengan lemahnya regulasi dan edukasi.

Artikel tersebut dipilih karena mengangkat topik yang serupa dengan karya penulis serta membahasnya secara mendalam. Bermula dari menceritakan salah satu kasus kemudian membahas lebih mendalam mengenai permasalahan apa yang dihadapi di Indonesia dalam meningkatkan kesejahteraan hewan.

2.1.3 Kompas.id Mengapa Kesejahteraan Hewan Diatur dalam Undang-Undang



Gambar 2. 3 Artikel “Mengapa Kesejahteraan Hewan Harus Diatur dalam Undang-Undang” Kompas.id

Artikel ini membahas mengenai pentingnya kesejahteraan hewan dalam undang-undang karena interaksi manusia dengan hewan sudah berlangsung puluhan tahun lalu. Meskipun hubungan ini sudah lama khususnya anjing dan kucing melalui domestikasi, kesejahteraan hewan terutama peliharaannya masih belum terjamin. Populasi hewan peliharaan di Indonesia semakin banyak tetapi kasus penelantaran, penyiksaan, pengikatan yang tidak manusiawi masih terjadi hingga saat ini. Artikel ini menekankan bahwa pentingnya mengatur kesejahteraan hewan ke dalam bentuk undang-undang guna untuk melindungi hewan dari pemilik dan orang-orang yang tidak bertanggung jawab.

Artikel ini memberikan *angle* cerita yang cukup menarik. Hal ini terlihat dari memasukkan pembahasan mengenai asal mula manusia dan hewan berinteraksi atau yang kita kenal sebagai domestikasi. Kemudian, juga memberikan *angle* bagaimana kesejahteraan hewan berkaitan langsung pada kesehatan hewan tersebut serta menghadirkan contoh negara yang memperhatikan kesehatan dan kesejahteraan hewan. Dari berbagai *angle* tersebut, penulis dapat mengambil inspirasi untuk membangun *longform* yang kaya konteks, dengan menekankan hubungan sejarah antara manusia dan hewan sekaligus urgensi perlindungan hewan. Pendekatan ini tidak hanya memperkuat narasi, tetapi juga memungkinkan audiens memahami bahwa kesejahteraan hewan adalah tanggung jawab bersama, baik secara etika maupun kesehatan sehingga informasi yang disampaikan menjadi lebih bermakna dan mendalam.

Tabel 2. 1 Analisis Karya Terdahulu

Analisis Karya Terdahulu	Karya 1	Karya 2	Karya 3
Judul	<i>Visual Interaktif Kompas : Derita Penjaga Rimba</i>	<i>BBC Indonesia: Penyiksaan hewan: Indonesia 'juara dunia' konten siksa</i>	<i>Kompas.id Mengapa Kesejahteraan Hewan Diatur</i>

		<i>binatang, apakah 'kemenangan' kucing Tayo mengakhiri peringkat ini?</i>	<i>dalam Undang-Undang</i>
Deskripsi	Karya Visual Interaktif Kompas yang berjudul “Derita Penjaga Rimba: Kisah Tragis Orang utan” menggambarkan penderitaan orang utan di Kalimantan yang menjadi korban dari kegoisan manusia.	Artikel dengan judul “Penyiksaan hewan: Indonesia 'juara dunia' konten siksa binatang, apakah 'kemenangan' kucing Tayo mengakhiri peringkat ini?”. Artikel ini menjelaskan mengenai pembunuhan kucing Tayo di Medan yang berujung pada vonis 2,5 tahun bagi pelaku. Kasus ini mencuat di Tengah laporan dari Asian for Animals Coalition yang menyebut Indonesia menjadi salah satu pengunggaj konten kekejaman hewan	Artikel ini membahas mengenai pentingnya kesejahteraan hewan dalam undang-undang karena interaksi manusia dengan hewan sudah berlangsung puluhan tahun lalu.

		terbanyak di media sosial. Artikel ini menyoroti bahwa lemahnya penegakan hukum, pentingnya perbaikan regulasi dan edukasi dalam meningkatkan kesejahteraan hewan.	
Relevansi Karya	Penulis membuat karya serupa dengan karya terdahulu yaitu berupa <i>longform</i>.	Artikel ini membahas topik dengan mendalam sehingga membuat penulis tertarik untuk menjadikan artikel ini sebagai acuan dalam membuat karya <i>longform</i> yang mendalam.	Penulis turut mengangkat topik mengenai kesejahteraan hewan juga mengaitkan RUU
Kebaruan	Penulis menghadirkan unsur-unsur multimedia yang lebih lengkap seperti video, audio, infografis, foto.	Penulis akan memasukkan kasus-kasus mengenai kekerasan terhadap hewan khususnya hewan anjing. Artikel ini akan lebih fokus terhadap anjing serta membahas pentingnya RUU kesejahteraan hewan	Penulis memperdalam topik mengenai regulasi dan hukum khususnya pada hewan peliharaan terutama mengenai RUU kesejahteraan hewan.

		yang berfokus pada kesejahteraan hewan. Serta membahas mengenai makna dari Kesejahteraan hewan itu sendiri.	
--	--	---	--

2.2 Konsep yang Digunakan

2.2.1 Longform Journalism

Canavilhas & De Fatima (2024) menjelaskan bahwa *longform journalism* bentuk jurnalistik yang kompleks, hal ini terjadi karena menggabungkan teks dengan elemen seperti foto, infografik, serta video untuk menciptakan pengalaman yang menarik. Kehadiran elemen-elemen ini tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap, tetapi juga menjadi bagian penting dalam membangun pengalaman membaca yang imersif. Dengan demikian, format *longform* dipandang sesuai untuk menghadirkan cerita yang lebih mendalam sekaligus menarik perhatian audiens melalui tampilan visual yang interaktif.

Lebih lanjut, *longform* memiliki panjang artikel antara 1.000 hingga 20.000 (Thi & Hadzalic, 2023). Karakteristik teks panjang ini memberikan ruang bagi penulis untuk memberikan narasi yang lebih lengkap serta peristiwa secara detail dan menyeluruh, serta menghadirkan beragam perspektif atas isu yang diangkat. Dengan cara ini, pembaca tidak hanya memperoleh informasi, tetapi juga pemahaman yang lebih utuh mengenai konteks permasalahan yang sedang dibahas. Hal ini sejalan dengan *indepth reporting* yang melaporkan suatu isu secara mendalam dengan mencari fakta yang akurat dari berbagai sumber. Dengan menggabungkan *longform* dan *indepth reporting*, pembaca tidak hanya mendapatkan informasi, tetapi juga memahami konteks masalah dengan lebih jelas. *Longform journalism* juga memanfaatkan *storytelling* untuk membuat narasi lebih hidup dan menarik. Jurnalisme naratif menjadi semakin umum karena penggunaan

teknik *storytelling* dan narasi berbasis karakter membantu pembaca terlibat lebih dalam dengan cerita sehingga pengalaman membaca menjadi lebih mendalam.

Untuk membangun narasi yang kuat dan terarah dalam *longform journalism*, penulis perlu memahami struktur dasar dari sebuah cerita. Boyd et al. (2020) menjelaskan bahwa kerangka *narrative arc* terdiri atas tiga proses utama, yaitu *staging*, *plot progression*, dan *cognitive tension*. Tahap *staging* sendiri adalah bagian awal dengan penulis memperkenalkan latar, tokoh, serta hubungan antarkarakter untuk memberikan konteks kepada pembaca. Pada tahap selanjutnya ada, *plot progression* menggambarkan perkembangan alur cerita ketika konflik atau peristiwa mulai bergerak maju dan membawa pembaca pada inti permasalahan. Terakhir ada, *cognitive tension* muncul saat cerita mencapai puncak, ketika karakter dihadapkan pada konflik atau tantangan yang menuntut penyelesaian secara emosional dan kognitif.

2.2.2 Multimedia

Multimedia sendiri merupakan sebuah penggabungan dari berbagai macam media seperti teks, foto, audio, video serta bentuk informasi lainnya (Hu, 2024). Kehadiran berbagai elemen multimedia membantu untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan sehingga audiens dapat memahami isu yang disajikan secara mendalam serta menarik. Huang, et.al (2023) menjelaskan bahwa penggunaan elemen visual seperti gambar, video, infografis dan grafik interaktif mampu meningkatkan keterlibatan dan membangkitkan respons audiens. Rafeeq (2025) juga menyatakan hal yang sama bahwa penggunaan elemen multimedia mampu meningkatkan keterlibatan audiens dalam jurnalisme daring

Hal ini menunjukkan bahwa di era modern, jurnalisme tidak hanya mengandalkan teks untuk menyampaikan informasi, tetapi juga menghadirkan elemen-elemen multimedia lainnya seperti foto, audio, grafis dan video untuk menciptakan sebuah liputan yang lengkap. Dengan demikian, multimedia dapat memperkuat daya tarik berita sehingga audiens juga memahami serta mendalami

isu dari berita tersebut. Berikut adalah elemen-elemen multimedia yang ada di dalam sebuah karya *longform*.

1. Foto

Foto merupakan salah satu elemen dari multimedia yang ada dalam *longform* untuk memberikan visual mengenai topik yang diangkat. Melalui foto, audiens memperoleh gambaran nyata serta emosional mengenai isu atau topik yang diangkat dengan harapan untuk membantu memahami konteks cerita lebih mendalam. Vasconcelos & Barbosa (2024) menjelaskan bahwa praktik fotografi jurnalistik di era digital lebih mudah disebarluaskan, melimpah, serta berfungsi untuk komunikasi dalam menyampaikan pesan serta emosi secara langsung kepada audiens.

Agar pesan yang disampaikan melalui foto dapat diterima secara utuh sehingga keterangan pada foto memainkan peran untuk menjelaskan konteks dari gambar tersebut. Romadhoni (2023) menjelaskan bahwa keterangan foto memudahkan pembaca untuk memperoleh informasi serta menangkap makna dengan baik.

2. Video

Salah satu elemen yang penting dalam multimedia adalah video terkhusus sebagai elemen penting dalam melengkapi visual yang ada di dalam *longform*. Video sendiri merupakan media yang memadukan gambar bergerak dan suara untuk menyampaikan informasi, hiburan, dan dokumentasi. (Bonafix, 2011) menjelaskan bahwa posisi kamera pada objek memengaruhi makna yang akan disampaikan. Berikut adalah sepuluh *angle* kamera dalam videografi yang membantu dalam memengaruhi makna (Kumparan, 2024).

a. *Low Angle Shot*

Low angle shot merupakan pengambilan gambar dari bawah dengan kamera menghadap ke atas. Biasanya shot ini dipakai untuk menampilkan karakter yang dominan atau menampilkan objek Gedung atau patung.

b. *Eye Level Shot*

Eye level shot sendiri merupakan pengambilan gambar yang sejajar dengan level mata. Pengambilan shot ini sering digunakan untuk vlog dan wawancara.

c. *Shoulder Level Shot*

Shoulder level shot merupakan pengambilan gambar yang diambil sedikit lebih tinggi dari eye level atau tepat di atas bahu subjek.

d. *Hip Level Shot*

Hip level shot merupakan pengambilan gambar di mana kamera ditempatkan setinggi pinggul subjek.

e. *Knee Level Shot*

Knee level shoot adalah pengambilan gambar yang diambil dari ketinggian lutut.

f. *Ground Level Shot*

Ground level shot merupakan pengambilan gambar yang sejajar dengan permukaan tanah.

g. *Dutch Angle Shot*

Dutch angle shot adalah pengambilan gambar dengan cara kamera dimiringkan secara diagonal.

h. *High Angle Shot*

High angle shot merupakan pengambilan gambar ditempatkan lebih tinggi dari subjek dan diarahkan kebawah.

i. *Pov Shot (Point of View Shot)*

Pov shot sendiri merupakan pengambilan shot dimana kamera menjadi mata subjek.

j. *Bird,s Eye View Shot*

Shot ini diambil dari atas atau lebih tinggi dari objek dengan kamera di arahkan ke bawah. Biasanya shot ini digunakan untuk memberikan gambaran secara keseluruhan terhadap suatu lokasi.

3. Teks

Teks sendiri merupakan bentuk dari komunikasi yang paling mendasar, dengan menggunakan simbol seperti huruf, angka, dan tanda baca untuk menyampaikan sebuah informasi.

4. Audio

Audio merupakan salah satu bentuk komunikasi yang menggunakan suara untuk menyampaikan informasi kepada pendengar. Melalui hadirnya elemen-elemen seperti suara ucapan, nada, dan intonasi, audio dapat membantu audiens untuk memahami pesan yang disampaikan. Shoemaker & Werner (2020) menjelaskan bahwa proses mendengarkan audio bukan sekadar kegiatan pasif, melainkan juga untuk terlibat dan memahami dunia dengan lebih bermakna.

5. Infografis

Infografis merupakan representasi visual dari data atau informasi yang dirancang untuk mempermudah dan tentunya menarik perhatian audiens.

2.2.3 Indepth Reporting

In depth reporting adalah salah satu bentuk jurnalistik yang menitikberatkan pada menggali informasi secara mendalam, sehingga tidak melaporkan fakta permukaan saja. Bentuk peliputan ini menekankan untuk mencari cerita dari sebuah peristiwa yang ada (*Tempo institute*, 2021).

Dalam praktiknya, *indepth reporting* tidak hanya mengandalkan informasi dari satu sumber, tetapi melakukan riset mendalam, wawancara dengan berbagai narasumber, serta analisis data untuk menyajikan gambaran yang utuh dan objektif. Tujuannya adalah agar publik memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang isu yang dilaporkan, bukan sekadar mengetahui apa yang terjadi.

2.2.4 Nilai Berita

Nilai berita merupakan dasar utama yang digunakan jurnalis dalam menentukan apakah peristiwa atau kejadian layak untuk diliput dan disiarkan. Cheema et al. (2023) menjelaskan bahwa nilai berita menjadi sebuah wawasan yang penting bagi media berita dalam menyajikan peristiwa. Setiap harinya banyak peristiwa yang terjadi tetapi, tidak semuanya mempunyai nilai untuk diberitakan kepada masyarakat.

Dilansir dari Tempo Institute (2021), terdapat sepuluh nilai berita yang menjadi acuan dalam menilai kelayakan sebuah peristiwa, yaitu *magnitude* (pengaruh), *timeliness* (aktualitas), *significance* (penting), *proximity* (kedekatan), *Impact* (dampak), *prominence* (ketokohan), *conflict* (konflik), *currenncy* (kekinian), *unusualness* (keanehan), *human interest* (ketertarikan manusia). Kesepuluh nilai tersebut membantu jurnalis dalam mengidentifikasi apakah peristiwa tersebut memiliki daya tarik atau nilai informasi bagi masyarakat. Namun, dalam penentuannya setiap peristiwa tidak harus memenuhi seluruh nilai-nilai berita untuk dapat dipublikasikan.

Dalam pemilihan topik yang dipilih mengenai kesejahteraan pada hewan anjing, penulis merasa topik ini sesuai dengan nilai *proximity* atau kedekatan. Menurut Tempo Institute (2021), *proximity* merupakan nilai yang menunjukkan tingkat kedekatan suatu peristiwa dengan masyarakat baik dari lokasi, emosi, dan nilai. Berdasarkan pengertian tersebut, penulis menilai topik yang diangkat sesuai dengan nilai tersebut. Permasalahan mengenai kesejahteraan hewan anjing menjadi permasalahan yang dekat dengan kita baik dari jenis hewan yang dipelihara dan dijumpai di sekitar lingkungan. Namun, sering sekali mendapatkan perlakuan yang merendahkan kesejahteraan mereka, baik dari kekerasan maupun perdagangan daging anjing yang masih ada hingga sekarang.

Permasalahan tersebut juga berkaitan dengan kesehatan masyarakat terutama berkaitan pada perdagangan daging anjing. Hal ini dapat berpotensi meningkatkan penyebaran penyakit *zoonosis* seperti rabies. Kesejahteraan juga

berkaitan terhadap pemenuhan kesehatan anjing, seperti pemberian vaksin, pemeriksaan kesehatan, dan perawatan yang baik. Pemenuhan aspek tersebut dapat menjaga kondisi anjing tetap sehat sekaligus mengurangi risiko penyebaran penyakit *zoonosis*, seperti rabies. Oleh karena itu, peningkatan kesejahteraan hewan tidak hanya bermanfaat bagi anjing, tetapi juga berkontribusi dalam melindungi kesehatan masyarakat. Keterkaitan tersebut menjadikan topik ini sesuai dengan nilai berita *proximity* karena isu yang dekat dengan masyarakat.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA