

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Karya Terdahulu

Dalam perencanaan pembuatan karya *longform* ini penulis membutuhkan referensi karya terdahulu yang pernah diterbitkan oleh berbagai macam media. Penelitian referensi karya itu sangat penting karena dengan penulis mempelajari karya-karya terdahulu, penulis dapat mengembangkan ide-ide untuk karya *longform* yang dibuat oleh penulis.

2.1.1 *Recalling the history of the gamelan*



Gambar 2.1 *screenshot* artikel *Recalling the history of the gamelan*

Sumber: *screenshot* dari website The Jakarta Post

Karya pertama yang menginspirasi penulis untuk membuat karya *longform* adalah artikel yang berjudul “*Recalling the history of the gamelan*” yang diterbitkan oleh The Jakarta Post. Secara garis besar artikel ini menjelaskan bahwa alat musik gamelan sudah menjadi sebuah alat musik yang sudah mempunyai minat oleh pemain-pemain di luar negeri. Artikel ini juga membahas sejarah singkat terbentuknya alat musik gamelan dan makna mengenai alat musik tersebut.

Artikel ini menjadi sebuah inspirasi buat penulis karena membahas mengenai pelestarian alat musik di Indonesia. Kekurangan dalam artikel ini adalah mini penggunaan elemen-elemen visual, seperti foto dan video. Kekurangan selanjutnya adalah artikel tersebut tidak terlalu detail dalam menceritakan topik tersebut.

2.1.2 Gaung Sunyi Bengkel Gong Terakhir di Kota Bogor



Gambar 2.2 *Screenshot* artikel Gaung Sunyi Bengkel Gong Terakhir di Kota Bogor

Sumber: *screenshot* dari website *Channel News Asia*

Karya selanjutnya yang menginspirasi penulis untuk membuat karya *longform* mengenai gong adalah sebuah artikel yang berjudul “Gaung Sunyi Bengkel Gong Terakhir di Kota Bogor” yang diterbitkan oleh *Channel News Asia*. Artikel ini menceritakan mengenai sejarah dan keseharian pembuat gong yang ada di *Gong Factory*, serta dampak dari adanya COVID-19 yang mempengaruhi jumlah pembelian gong. Penulis memilih artikel ini untuk menjadi inspirasi karena penulis juga mewawancarai pembuat gong dan mendokumentasikan kinerja mereka di *Gong Factory*, Bogor. Artikel ini sudah sangat lengkap dari aspek mulai dari pembahasan sejarah dan opini dari pembuat gong, serta banyak foto-foto agar pembaca paham mengenai suasana di *Gong Factory*. Sebaiknya dalam artikel ini ditambahkan cuplikan-cuplikan video agar lebih variatif.

2.1.3 Foto Cerita Perajin Terakhir “Gong Factory” di Kota Bogor, Provinsi Jawa Barat

Factory” dalam membuat gong berkualitas terbaik. Keterampilan ini telah diwariskan dari generasi pertama hingga generasi ketujuh, dan tidak hanya menghasilkan gong tetapi juga alat musik Gamelan Jawa lainnya seperti bonang dan saron yang terbuat dari logam dan kuningan.



Suasana di halaman depan pabrik “Gong Factory”, Pancasan, Kota Bogor, Provinsi Jawa Barat, Selasa, 28 November 2023. Halaman depan “Gong Factory” disewakan kepada pedagang kaki lima agar “Gong Factory” bisa mendapatkan penghasilan tambahan. Abdullah Syamil Iskandar.

Bangunan pabrik telah menjadi saksi perjalanan waktu sejak awal didirikannya, saat masih terletak di

Gambar 2.3 *Screenshot* artikel Foto Cerita Perajin Terakhir “Gong Factory” di Kota Bogor, Provinsi Jawa Barat

Sumber: *Screenshot* dari Kumparan

Karya ketiga yang menginspirasi penulis untuk membuat karya *longform* adalah artikel yang berjudul “Foto Cerita Perajin Terakhir “Gong Factory” di Kota Bogor, Provinsi Jawa Barat” yang diterbitkan oleh Kumparan. Artikel ini membahas mengenai sejarah *Gong Factory* dan suasana pembuatan gong di tempat tersebut. Artikel ini menjadi inspirasi karena penulis juga mewawancarai pembuat gong dan mendokumentasikan kinerja mereka di *Gong Factory*, Bogor. Kelebihan dari artikel ini adalah mempunyai banyak foto di *Gong Factory* dengan variasi gambar yang banyak, hanya gambar-gambar tersebut menggunakan warna hitam dan putih. Dalam karya *longform* yang dibuat oleh penulis, ditambahkan banyak foto yang lebih bervariasi agar pembaca tidak bosan untuk melihat *longform* penulis dan dapat melihat suasana foto yang lebih beragam.

2.1.4 Gamelan, Kesenian Adiluhung dari Jawa



Gambar 2.4 *screenshot* artikel Indonesia Kaya

Sumber: *screenshot* dari *website* Indonesia Kaya

Karya terakhir yang menginspirasi penulis untuk membuat karya *longform* adalah artikel yang berjudul “Gamelan, Kesenian Adiluhung dari Jawa “ yang dibuat oleh Indonesia Kaya. Artikel ini menjadi inspirasi untuk penulis karena artikel ini membahas mengenai budaya musik dari kebudayaan tradisional yang berasal dari Indonesia, yaitu gamelan. Dalam artikel ini terdapat foto-foto yang menambahkan informasi untuk pembaca mengenai kesenian gamelan. Artikel ini mempunyai sebuah kekurangan, yaitu artikel ini terlalu pendek. Artikel ini dari segi User Interface sudah terlihat teratur, tetapi masih kurang dari segi elemen-elemen visual. Artikel ini akan terlihat lebih menarik, jika ditambahkan elemen visual yang lain, seperti foto yang lebih banyak, cuplikan video, dan ilustrasi. Dalam *longform* penulis, ditambahkan elemen visual yang lain, seperti ilustrasi dan video agar *website* penulis mempunyai banyak variasi dalam elemen visual.

Tabel 2.1 Karya Terdahulu

Karya Terdahulu	Ringkasan Karya	Relevansi Karya	Keunikan	Kekurangan
<i>Recalling the History of Gamelan</i>	Artikel ini membahas mengenai alat musik gamelan sudah banyak diminati oleh pemain-pemain luar negeri.	Kesamaan dari artikel ini dengan proyek karya penulis adalah membahas mengenai pelestarian alat musik tradisional Indonesia.	Artikel ini ditulis dengan menggunakan bahasa Inggris.	Artikel ini kurang dalam menggunakan elemen-elemen visual, seperti foto, video, dan ilustrasi.
Gaung Sunyi Bengkel Gong Terakhir di Kota Bogor	Membahas mengenai sejarah dan keseharian pembuat gong yang ada di <i>Gong Factory</i> , serta dampak dari adanya COVID-19 yang mempengaruhi jumlah pembelian gong.	Kesamaan dari artikel ini dengan proyek penulis adalah membahas mengenai <i>Gong Factory</i> yang ada di Bogor.	Artikel ini mempunyai banyak variasi foto.	Sebaiknya dalam artikel ini ditambahkan cuplikan-cuplikan video di <i>Gong Factory</i> agar mempunyai banyak variasi.

Foto Cerita Perajin Terakhir “ <i>Gong Factory</i> ” di Kota Bogor, Provinsi Jawa Barat	Membahas mengenai sejarah <i>Gong Factory</i> dan suasana pembuatan gong di tempat tersebut.	Kesamaan dari artikel ini dengan proyek penulis adalah membahas mengenai <i>Gong Factory</i> yang ada di Bogor.	Artikel ini menggunakan banyak foto dengan banyak variasi.	Foto dalam artikel tersebut hanya hitam dan putih.
Gamelan, Kesenian Adiluhung dari Jawa	Membahas mengenai filosofi alat musik gamelan.	Kesamaan dari artikel ini dengan proyek penulis adalah dalam proyek tugas akhir penulis akan membahas mengenai sejarah dan makna dari alat musik gong, artikel ini membahas mengenai filosofi dari alat musik gamelan yang ada di	Dalam artikel ini terdapat beberapa foto dengan <i>angle</i> yang unik.	Artikel ini dari segi penulisan terlihat pendek.

		Keraton Yogyakarta dan masyarakat Jawa.		
--	--	---	--	--

2.2 Konsep yang Digunakan

Untuk lebih memahami cara pembuatan dan perancangan karya yang berbentuk *longform* ini, penulis mempunyai beberapa konsep untuk merealisasikan karya tersebut.

2.2.1 *Narrative Journalism*

Narrative Journalism atau jurnalisme naratif merupakan sebuah bentuk jurnalistik yang menceritakan sebuah peristiwa dengan menggunakan *storytelling techniques* atau teknik-teknik penceritaan. Dalam teknik-teknik penceritaan jurnalisme naratif terdapat beberapa aspek, seperti sudut pandang (*point of view*), karakter, latar (*setting*), alur (*plot*), dan kronologi. Aspek-aspek dalam jurnalisme naratif ini digunakan untuk menyampaikan suatu peristiwa dengan gaya bahasa yang menceritakan suasana secara detail dan kronologis (van Krieken & Sanders, 2019).

Naratif adalah sebuah cara manusia untuk memahami keadaan sekitat di dunia dengan berbagai rangkaian peristiwa yang disebut kronologi. Rangkaian tersebut disusun secara rapi untuk membentuk makna, emosi, dan pesan kehidupan (Hart, 2021).

Penulis ingin menggunakan konsep jurnalisme naratif dalam karya *longform* karena dengan menggunakan konsep ini penulis dapat menceritakan lebih detail mengenai perspektif-perspektif narasumber mengenai alat musik gong. Dengan menggunakan konsep jurnalisme naratif, penulis dapat menceritakan sejarah dan terbentuknya alat musik gong dengan secara detail.

2.2.2 *Multimedia Storytelling*

Multimedia storytelling merupakan sebuah bentuk dari jurnalisme yang berbentuk digital. Dalam bentuk jurnalisme ini, *Multimedia storytelling* menggabungkan berbagai macam aspek dari berbagai macam jenis media yang ada, seperti audio, teks, ilustrasi, video, foto, dan berbagai macam elemen yang lain untuk menampilkanya ke masyarakat. Dalam *multimedia storytelling* semua aspek

tersebut juga digabungkan untuk terlihat lebih menarik kepada konsumen berita (Rafeeq, 2025).

Penulis menggunakan konsep *multimedia storytelling* karena dalam karya *longform* yang dibuat, penulis tidak hanya menceritakan perspektif- perspektif narasumber melalui bentuk tulisan saja, tetapi penulis menggabungkan unsur-unsur foto, video, audio, dan ilustrasi. Dalam karya *longform* tersebut penulis mencantumkan video karena dengan menggunakan elemen tersebut, penulis dapat memperlihatkan audiens mengenai bagaimana alat musik gong itu dimainkan. Penulis juga mencantumkan unsur audio karena gong merupakan alat musik dan penulis ingin audiens untuk mendengarkan suara- suara tersebut. Elemen foto dan ilustrasi dalam karya *longform* tersebut digunakan untuk menarik perhatian audiens.

2.2.3 Longform

Longform merupakan sebuah jurnalisme yang berbentuk secara naratif dan menceritakan sebuah peristiwa secara kronologis dengan gaya bahasa yang lebih natural. Yang membedakan artikel *longform* dengan artikel pada umumnya adalah artikel yang dibuat pada umumnya itu berbentuk piramida terbalik yang berarticara penyajiannya terlalu ringkas, kaku, dan hanya berfokus pada informasi utama, sedangkan artikel *longform* disajikan dengan bentuk naratif dan kronologis serta menggunakan gaya bahasa yang tidak kaku atau lebih santai (Kulkarni et al., 2023).

Penulis menggunakan format *longform* dalam menceritakan topik mengenai sejarah alat musik gong dan maknanya bagi berbagai masyarakat di Nusantara karena dalam format tersebut penulis dapat menggunakan berbagai macam elemen untuk menceritakan topik tersebut. Penulis dapat menceritakan sejarah terbentuk dan datangnya alat musik dong dengan penulisan naratif, penulis juga akan mengambil *footage* video supaya audiens lebih imersif dalam mendapatkan informasi tersebut dan agar *website* longform tersebut terlihat lebih menarik di mata audiens.

2.2.4 Jurnalisme Budaya

Budaya merupakan sebuah hal yang sangat integral dengan kehidupan sehari-hari masyarakat. Indonesia sendiri memiliki banyak sekali adat dan budaya yang terdapat di setiap daerah, mulai dari baju adat, makanan tradisional, alat musik, bahasa dan masih banyak lagi (Nahak, 2019). Jurnalis mempunyai peran yang sangat penting untuk menjaga kearifan lokal yang ada di Indonesia karena jurnalis mempunyai tanggung jawab untuk memberikan ilmu/informasi kepada masyarakat luas.

Penulis menggunakan konsep jurnalisme budaya karena dalam proyek ini, penulis menulis berbagai informasi mengenai sejarah dan makna alat musik gong diberbagai budaya di Indonesia. Dengan menggunakan pratik ilmu jurnalistik penulis dapat menggali informasi lebih dalam mengenai alat musik gong di berbagai budaya di Nusantara untuk dibuat menjadi sebuah karya *longform multimedia storytelling* yang dapat diakses oleh masyarakat.

Penulis ingin membuat sebuah karya yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran mengenai budaya-budaya tradisional yang ada di Nusantara untuk generasi muda Indonesia. Pelestarian budaya tradisional itu sangat penting karena sebuah budaya itu merupakan identitas dari suatu masyarakat yang ada. Oleh karena itu dengan menggunakan konsep jurnalisme budaya, penulis dapat menceritakan secara detail mengenai perspektif alat musik gong dari berbagai budaya yang terdapat di Nusantara. Penulis juga menggunakan konsep jurnalisme budaya karena dengan mendalami konsep ini pembaca artikel dapat lebih memahami bahwa artikel ini merupakan sebuah upaya untuk melestarikan budaya yang ada di Indonesia.

2.2.5 Website

Website merupakan sebuah kumpulan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi dengan berbagai macam elemen, seperti video, foto, ilustrasi, dan masih banyak lagi (Ahmad et al., 2024). Penulis ingin

menggunakan format *website* dalam pembuatan proyek karya ini karena dengan menggunakan format *website* pembaca secara mudah dapat mengakses informasi-informasi mengenai topik karya penulis, yaitu alat musik gong. Dengan menggunakan format *website* penulis juga bisa menggunakan video, foto, dan ilustrasi untuk menjelaskan informasi mengenai karya penulis, dengan bantuan elemen-elemen ini pengunjung website yang mempunyai kurang peminatan dalam membaca tetap bisa mendapatkan ilmu dan informasi mengenai alat musik gong.

Penulis membuat *website* karena dengan menggunakan format *website* untuk proyek ini penulis juga bisa menulis artikel *longform multimedia storytelling* dengan cara yang lebih detail, hal ini sangat penting karena penulis ingin menceritakan berbagai perspektif dari budaya-budaya yang menggunakan alat musik gong di Nusantara dan dengan menggunakan format *website* penulis dapat membuat beberapa halaman yang berbeda mengenai tiap budaya yang akan dibahas agar terlihat lebih terstruktur dan teratur. *Longform multimedia storytelling* yang dibuat oleh penulis itu sangat tepat jika dimasukkan ke dalam sebuah format *website* karena dengan menggunakan format ini pembaca dapat mengakses sebuah informasi secara mudah hanya dengan satu klik.

Penulis menyadari topik yang dipilih, yaitu mengenai sejarah dan makna budaya dari alat musik gong itu sangat tepat jika dimasukkan ke dalam format *website* karena penulis dapat meliputi topik tersebut dari berbagai aspek, seperti dari visual dengan menggunakan fotografi dan videografi, dari aspek penulisan agar pembaca bisa mendapatkan informasi-informasi mengenai gong dengan cara *narrative storytelling*, dan dari segi audio karena gong juga merupakan sebuah alat musik yang digunakan dalam berbagai macam budaya di Nusantara. Oleh karena itu dengan menggunakan format *website* penulis dapat menggabungkan semua aspek itu dalam sebuah karya yang unik dan informatif.

2.2.6 Maskot dan Ilustrasi

Maskot merupakan sebuah karakter yang merepresentasikan suatu produk atau sebuah identitas. Maskot merupakan sebuah konsep yang lahir dari ideologi antropomorfisme, yaitu sebuah fenomena dimana manusia mengaitkan atribut-atribut manusia kepada sebuah hewan, tumbuhan, dan objek mati lainnya (Reddy B & Sathish, 2024). Maskot merupakan sebuah alat yang efektif untuk membuat orang-orang lebih mudah untuk mengidentifikasi suatu produk atau identitas. Selain untuk membuat *website* lebih unik dan lucu, penulis menggunakan maskot dalam *website* agar pembaca mudah untuk mengidentifikasikan *website* penulis sebagai *website* yang berbeda. Selain itu penulis juga menggunakan maskot untuk memudahkan pembaca dalam mengidentifikasikan suatu budaya yang dibahas dalam *longform* penulis.

Ilustrasi karakter adalah sebuah bentuk dari cara untuk menceritakan sebuah kisah dengan menggunakan gambar dari sebuah karakter, sebuah ilustrasi karakter bisa berupa manusia atau hewan. Ilustrasi karakter membutuhkan waktu yang lebih untuk dibuat dibanding dengan ilustrasi objek mati karena dalam membuat ilustrasi karakter itu bukan hanya saja menggambar sebuah karakter, tetapi dalam membuat ilustrasi karakter seorang seniman harus menambahkan sebuah cerita atau *personality* dalam ilustrasinya agar dapat menceritakan sebuah kisah dan membuat *audience* peduli terhadap karakter tersebut (Osaigbovo, 2022).

Penulis menambahkan elemen ilustrasi dalam *website* penulis karena dengan adanya ilustrasi karakter atau maskot *website* penulis terlihat lebih istimewa. Penulis juga menambahkan elemen ilustrasi atau maskot karena dengan adanya elemen tersebut pembaca jika memasuki halaman *website* akan tidak bingung untuk mengeksplorasikan *website* penulis karena ilustrasi atau maskot ini mempunyai fungsi sebagai jembatan informasi untuk pembaca dan untuk mengajak pembaca untuk mengeksplorasi halaman-halaman *website* dan elemen-elemen yang lain yang terdapat dalam *website* penulis.