

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Tim redaksi kanekabe mempunyai beberapa dasar yang telah menjadi pedoman pada saat melakukan kegiatan jurnalistik selama ini. Pandangan dan juga pemikiran setiap anggota juga memiliki keterbatasan apabila dijadikan suatu pedoman dalam pembuatan tugas akhir karya ini. Tim kanekabe mendapatkan beberapa pandangan pemikiran atau pedoman berdasarkan penelitian yang terdahulu. Berikut yang menjadi beberapa pandangan dalam setiap anggota tim kanekabe termasuk penulis yang memiliki peran sebagai *web development* untuk mengoptimiliasi *Content Management System* dan reporter:

2.1 **Jurnalistik Online**

Dalam munculnya media *online* atau berita *online* merupakan bukti nyata yang menunjukkan pesatnya perkembangan dalam segi teknologi informasi. Situasi dan kondisi manusia pada jaman ini menjadi daya tarik untuk menciptakan atau berinovasi terhadap segala yang bisa menikmati secara cepat atau instan menjadi salah satu faktor berdampak peradaban media menjadi lebih cepat dari sebelumnya. Perkembangan internet juga menjadi salah satu faktor yang cukup berdampak terhadap proses jurnalistik sehingga menjadi pergeseran pada media cetak lambat laun. Pergeseran tersebut menjadikan semua kegiatan pada saat ini harus dilakukan dengan *online*. Perubahan yang signifikan dari media online menjadi proses suatu karya jurnalistik keluar dari beberapa kendali dan keluar dari Batasan-batasan objektivitasnya (akurasi, *fairness*, kelengkapan dan imparialitas). Pada dasarnya bukan lagi akurasi yang dijadikan pedoman melainkan kecepatan proses jurnalistik (Judhita, 2013).

Jurnalistik *online* sendiri yang berasal dari dua kata yang digabungkan ialah “jurnalistik” dan “*online*”. Kata jurnalistik dapat diartikan proses pembuatan, pengolahan, dan penyebaran suatu peristiwa yang sedang terjadi dalam sebuah media massa. *Online* dapat dipahami dengan keterkaitan suatu sistem pada yang sudah terprogram dengan baik atau yang dapat dikenal dengan *world wide web* (www). Dua arti kata tersebut bisa dipahami sebagai karya jurnalistik yang telah diproses yang kemudian dihubungkan atau didistribusikan ke dalam suatu program dalam internet. Menjadi sorotan yang sangat penting ialah suatu informasi atau berita yang dapat dinikmati kapanpun dimanapun menggunakan perangkat yang tersedia dengan adanya hubungan perangkat dengan internet. (Romli, 2015).

Dorongan baru dalam perkembangan teknologi digital ialah suatu karya jurnalisme *online*. Media *online* sebelumnya dapat dikenali dalam bentuk karya tulisan atau foto, dengan perkembangannya saat ini dapat ditampilkan dalam berupa karya video atau gambar yang bergerak. Penulisan judul pada karya jurnalistik *online* sangat berbeda telah terjadi banyak perubahan yang mendasarinya. Ketentuan dalam penulisan judul berita terdahulu yang sangat memperhatikan jumlah kata, tanda baca sudah tidak lagi sepenuhnya pedoman dalam penulisan judul karya jurnalistik. Ragam dalam penulisan judul berita untuk saat ini sangat beragam. Penggunaan kata-kata yang mudah dipahami bagi pembaca, penggunaan kata-kata yang trend, serta kata bombastis, bisa juga kata yang menyimpulkan isi berita. Menjadi tuntutan bagi para pembuat karya jurnalistik judul yang menarik menjadikan para pembaca atau penikmat menjadi lebih tertarik untuk mengunjungi atau membaca. (Nurrahmi et al, 2019:30).

Berbagai redaksi mulai melakukan pergeseran dalam proses pembuatan karya berita, model pemberitaannya tidak hanya sekedar judul dan bentuk saja. Bagi para reporter dahulu menulis berita membutuhkan waktu yang sangat cukup mengurus, penguasaan informasi dan wawasan setiap reporter harus sangat luas dan mendalam sebelum karya jurnalistiknya dikirimkan kepada para redaktur. Jurnalisme *online* memiliki model pemberitaannya sendiri, *flash news* atau pemberitaan secara cepat menjadi pedoman pada jurnalistik *online*. Penulisan karya jurnalistik untuk data ini tidak memiliki keterbatasan dari segi waktu kapanpun bisa membuat suatu karya jurnalistik, prasa yang ditentukan juga tidak memiliki batasan, reporter yang sedang membuat karya jurnalistik tidak haru menggunakan informasi dari pihak pertama atau narasumber.

2.2 Creative Writing

Ragam jenis menulis memiliki banyak ragamnya, menulis secara kreatif merupakan jenis dari ragam teknik menulis. Menulis kreatif dapat diartikan dengan suatu kegiatan yang berdasarkan pengembangan kreatifitas dan bentuk dari pribadi yang dituangkan kedalam tulisan yang baik dan memberikan sentuhan menarik. (Yunus, 2015). Menulis kreatif ialah dipahami sebagai kegiatan seorang penulis yang diungkapkan melalui pikiran serta gagasan dengan cara yang unik atau dengan memberikan sentuhan-sentuhan karya yang berbeda, baik, dan menarik, seperti sebuah karya jurnalistik.

Karakteristik dari seorang penulis tentunya selalu menggunakan atau milih Bahasa yang baik, pemilihan Bahasa atau kata tersebut memberikan imajinasi kehidupan setiap katanya. Kegiatan menulis yang memilih proses dengan kreatif disebut sebagai *creative writing* (Pranoto, 2004). Pembuatan sebuah artikel, bagi seorang penulis tentunya tidak hanya soal kreatif atau tidak selalu agar setiap tulisan menarik pembacanya, dalam karya jurnalistik juga suatu berita memiliki kredibilitas untuk sang pembaca, dan tepat akurat dengan apa yang sedang dibahas mengandung dengan data yang ada di lapangan.

2.3 SEO (*Search Engine Optimization*)

Setiap *website* pada proses pencairan tentunya menginginkan dalam posisi teratas atau sebagai bentuk rekomendasi kepada para pengguna laman pencarian. SEO menjadi faktor yang penting dalam menempatkan sebuah *website* pada proses pencarian (Hernawati, 2013). SEO (*Search Engine Optimization*) memiliki beberapa ragam jenisnya (Kumar, et al., 2011) yaitu:

a. *On Site*

Penggunaan atau penerapan kata kunci, format kata kunci, dan penempatan kata kunci halaman seperti judul *tag*, *tag* deskripsi meta, meta *tag* kata kunci, dan lainnya. Pada halaman web dalam beberapa situs harus memiliki *tag* judul yang berbeda-beda.

b. *Off Site*

SEO juga bukan terdapat dalam *website* saja melainkan bisa terdapat pada luar halaman *website*. Dengan memberikan *hyperlink* atau dapat diartikan dengan menambahkan link dari *website* lain. Dengan memberikan kualitas pada link yang telah diarahkan pada halaman *website* lain, hal tersebut menjadi faktor banyaknya peningkatan dalam pencarian suatu *website*.

2.3.1 Indikator Utama SEO

Pada laman pencarian seperti *google* memperbarui algoritmanya, penunjukkan SEO dapat berubah-ubah. Beragam indicator dalam SEO yang dapat digunakan untuk menentukan ialah:

a. Struktur URL

Struktur pada halaman *website* menjadi faktor untuk *website* dapat menjadikan posisi teratas dalam laman pencarian. Struktur URL pastinya terdapat nama domain dan beberapa judul artikel di dalamnya.

b. Penerapan SSL/TLS

Memiliki SSL/TLS pada semua pengiriman data yang terdapat pada halaman web menjadikan *website* lebih aman untuk data para pengguna atau pengunjung.

c. Topik Konten

Dalam membangun *website* tentunya hal yang sangat penting adalah suatu topik atau pembahasan yang memiliki kaitannya dengan *website*. Dengan memiliki banyak topik yang saling berkaitan membuat kemunculan *website* pada laman pencarian menjadi teratas.

d. *Search Intent*

Search intent merupakan bagian yang selalu digunakan oleh para pengguna untuk menemukan kata kunci pada laman pencarian. Pemilihan kata kunci dapat memberikan hasil yang baik untuk *website* pada laman pencarian.

e. *Meta Tags*

Meta tags berisikan *title tag* dan *meta description*. *Title tag* dapat diartikan dengan judul yang memiliki struktur ringkas akan dapat membantu dalam proses pencarian di laman pencarian. *Meta description* dapat diartikan dengan sebuah *headline* atau kumpulan kata yang memberikan penjelasan secara singkat dalam sebuah artikel. *Meta description* sering terlihat berada pada teks didalam judul dan URL artikel.

f. Kecepatan *Website*

Setiap *website* memiliki kecepatan yang berbeda-beda, proses akses dalam *website* dengan cepat menjadikan faktor *website* menjadi prioritas dalam mendapatkan urutan yang teratas dalam laman pencarian.

2.4. *News Value*

Karya jurnalistik dalam proses penciptaannya yang dilakukan oleh seorang jurnalis memiliki pedoman nilai-nilai dalam setiap pembuatan karyanya. Karya yang akan dipublikasikan juga harus bisa membuat para pengunjung atau pembaca untuk lebih tertarik lagi. Kriteria umum dalam proses pembuatan karya berita jurnalistik memiliki 10 kriteria menurut Menchers dalam (Jenks, 2020) meliputi:

- a. Kedekatan (*proximity*): sentuhan dari seorang jurnalis untuk membuat para pembaca lebih merasa terjalin kedekatan baik dengan lokasi atau suasana.
- b. Aktual (*timeliness*): setiap karya berita memiliki unsur aktual dapat diartikan dengan sedang terjadi atau baru terjadi. Poin dalam aktual adalah ketepatan waktu dalam proses penulisan dan publikasi berita.
- c. Konflik (*conflict*): Perselisihan antara manusia satu dengan yang lainnya sehingga menimbulkan ketertarikan untuk melihat suatu karya berita.
- d. Ketertarikan manusia (*human interest*): karya berita memiliki keterikatan dengan suasana dan kondisi nilai sosial yang tinggi.
- e. Keterlibatan (*involvement*): membuat para pembaca atau pengunjung untuk mempunyai rasa keterlibatan dalam setiap membaca karya berita.
- f. Relevansi (*relevance*): setiap karya berita memberikan rasa yang sama dengan perasaan atau kondisi seorang pembaca dan sesuai dengan kebutuhannya.
- g. Kejadian sensasional (*sensationalism*): mempunyai karakter untuk membuat pembaca menjadi lebih tertarik dalam membaca sebuah karya berita, kriteria ini tidak harus diterapkan dan juga perlu kewaspadaan dalam penerapannya.
- h. Unik (*unique*): karya berita yang unik akan lebih menarik perhatian pembaca dengan merasakan sesuatu hal yang diluar nalar seorang pembaca.
- i. Kejadian yang menghibur (*entertainment*): memberikan rasa hiburan pada pembaca, berita yang bersifat ringan akan menjadi pilihan untuk memasukkan unsur entertainment.
- j. Kejadian baru (*newsness*): karya berita yang baru saja sedang terjadi, dan juga bukan pengulangan dari kejadian yang telah berlalu.

Brand journalism dalam setiap pemahaman ialah dengan penulisan berita memiliki *news value* di portal berita online kanekabe.com. Menurut Aruman (2017), Bentuk atau wujud dari *brand journalism* bukan tentang suatu produk saja. Perkembangan konten dalam ketrampilan penulis untuk memberikan sentuhan-sentuhan yang menarik pada karya jurnalistik. *Brand journalism* dapat diartikan sebagai kumpulan suatu berita yang dapat memberikan kemudahan bagi seluruh pengguna internet dalam mencari atau membaca sebuah berita, opini, serta beberapa informasi dalam bentuk produk karya jurnalistik dengan fungsi *branding*. Bukan sekedar memberikan kemudahan bagi pembaca, *brand journalism* ialah strategi dalam

kemudahan bagi para reporter untuk membuat dan mencari berita. (Puspita, et al., 2020).

2.5 Gastronomi dan *Food Journalism*

Gastronomi adalah pedoman dalam berbagai hal yang berkaitan dengan makanan dan minuman. Penelitian yang sangat interdisipliner yang melibatkan refleksi sejarah, dampak budaya dan kondisi lingkungan dalam kaitannya dengan “*How, where, when, and why*”. Kuliner dapat diartikan sebagai seni atau ilmu makan enak (Santich B, 2004). Pengertian menurut Rao, Monin & Durand (2003), Gastronomi mencerminkan dampak lingkungan geografis, iklim, sejarah budaya, dan etnis terhadap karakteristik aroma, tekstur, dan rasa makanan dan minuman. Identitas kuliner mencerminkan kepentingan suatu wilayah atau negara dalam mengekspresikan keragaman budaya dan seni kuliner.

Food Journalisme atau Jurnalisme makanan dapat didefinisikan sebagai bidang jurnalisme yang spesifik mencakup fotografi dan narasi terkait makanan serta kemampuan dalam memasak. Berdasarkan Jones dan Taylor (2013), Makanan dan gastronomi merupakan kebutuhan dasar terpenting manusia dalam kehidupan sosial, budaya dan waktu luang. Juga dapat didefinisikan sebagai alat utama guna mengidentifikasi karakter dan momen sejarah.

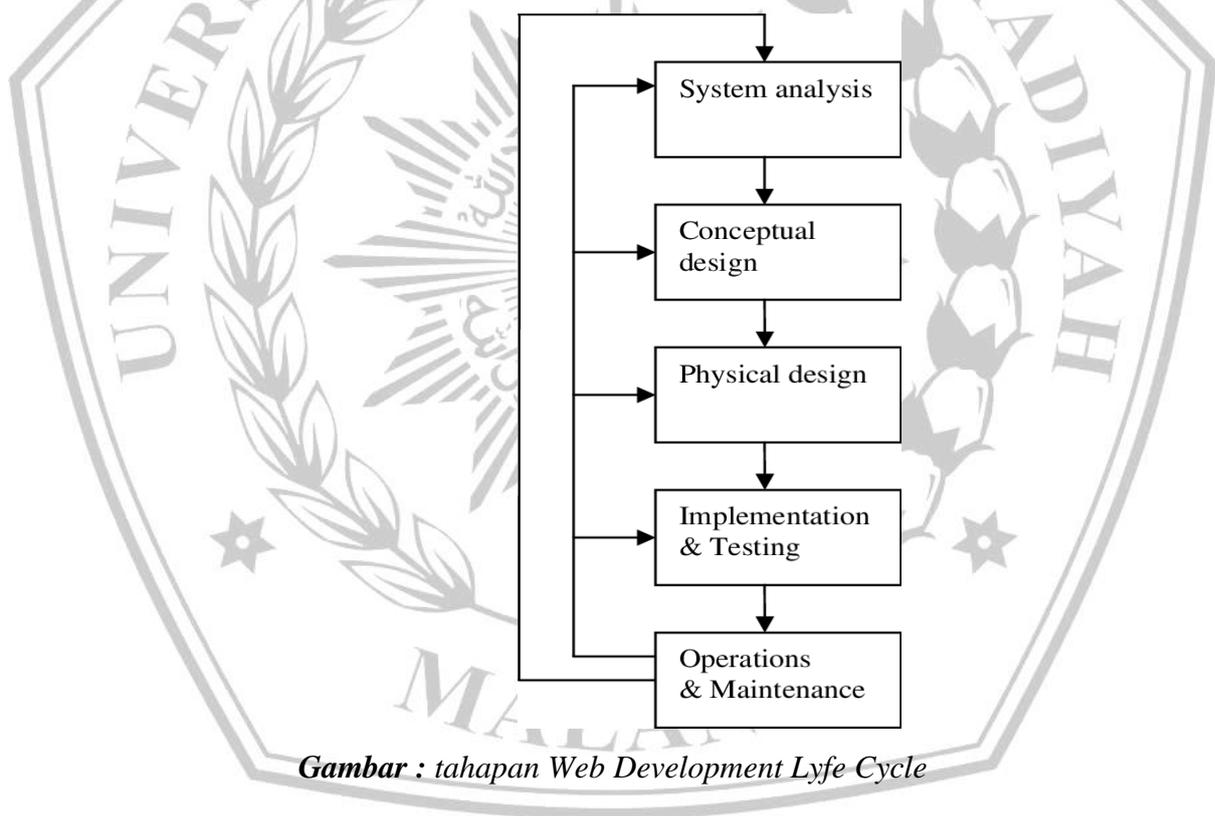
Tidak mengherankan jika banyak yang mengartikan gastronomi sebagai sarana terbaik untuk menunjang, mengeksplorasi dan mengetahui transfigurasi dalam kehidupan bermasyarakat. Makanan dijadikan sebagai alat (representasi serta legenda) untuk membuat kultur dan jati diri dalam suatu kelompok. Meskipun demikian, saat ini keterampilan semakin dianggap sebagai ekspresi gaya hidup. Masakan juga diartikan seolah sebagai harta karun dari seluruh warisan terdahulu. Defisini secara luas, menulis mengenai topik makanan dianggap mempengaruhi kehidupan masyarakat, kultur, dan ingatan masyarakat (Smith,1995).

Menurut Jones dan Taylor (2013, p.103), pemahaman tentang *food journalism* seorang jurnalis harus bisa memahami tentang dua elemen transendental, yaitu, gaya hidup dan *entertaint*. *Food journalism* dipahami dengan sebuah dasar dalam seorang jurnalis untuk membuat karya berita informasi dalam ruang lingkup makanan dan tentunya nanti akan dipublikasikan kepada publik.

2.6 Web Development

Menurut (Kamatchi *et al.*, 2013), *Web development lyfe cycle* adalah sebuah organisasi yang mengembangkan dan mengelola sebuah *website*. *Web development* memiliki struktur yang meliputi berbagai pedoman demi memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan persoalan dalam sebuah sistem. Hal ini diadopsi seluruh jenis proses pengembang aplikasi *website* dan juga bisa memodifikasi dengan memasukkan prototype dan struktur secara berulang untuk meningkatkan kualitas pada sistem.

Menurut (Sarkar, 2018) melalui jurnal penelitian yang berjudul “*Overview of Web Development Life Cycle in Software Engineering.*” WDLC mempunyai kelebihan dalam pembuatan sebuah *website* yang sederhana maupun *website* yang lebih kompleks dan lebih mudah dalam mempersiapkan model uji atau desain. Ada 5 tahapan yang harus dilakukan dalam pembuatan suatu sistem *website*. Penjelasan tahapan-tahapan dalam penggunaan *Web development lyfe cycle*.



Gambar : tahapan Web Development Lyfe Cycle

a. Planning

Perencanaan adalah langkah awal dalam proses pembuatan suatu *website* dengan *Web development lyfe cycle*. Langkah perencanaan merupakan langkah yang penting sebelum pengembang membuat sebuah *website*. Tahapan ini mulai dari identifikasi tujuan, sasaran para pengguna *website* yang

akan dibangun sehingga sistem akan terbentuk sesuai dengan apa yang diinginkan.

b. Analysis

Proses analisis kebutuhan dari pengguna dengan mendapatkan informasi dari pengguna, mulai dari analisis secara sistematis fungsi sistem yang akan dibuat. Data hingga hasil yang didapatkan dari sistem membantu proses analisis dalam suatu sistem *website*.

c. Design dan Development

Pengembang terlebih dahulu menyiapkan *blueprint* dari *website* yang nantinya akan dibuat. Proses persiapan representasi dari objek logis dan fisik juga telah disiapkan untuk dikembangkan selama perancangan. Objek-objek utama mulai dari model data, model proses, dan model penyajian.

d. Testing

Proses testing adalah proses bagaimana pengembang menunjukkan hasil dari pembuatan sebuah *website*. Dalam hal ini, dapat dilihat apakah hasil dari proses pengembangan *website* tersebut sesuai dengan apa yang diharapkan para pengguna. Hal yang dapat diuji terhadap sistem ini adalah mencakup konten, fungsi, *usability*, dan akurasi sistem.

e. Implementation dan Maintenance

Proses ini merupakan proses paling akhir dalam *Web development life cycle*. Sistem *website* selanjutnya diserahkan kepada para pengguna dan ditempatkan kedalam device pengguna. Hal ini merupakan interaksi langsung antara sistem dengan pengguna untuk bisa menggunakan *website* sesuai dengan apa yang ditujukan sebelumnya.

2.7 Content Management System

Content Management System (CMS) merupakan sebuah elemen perangkat lunak yang mengizinkan pengguna untuk mengatur dan mengelola konten portal web dinamis tanpa adanya pengetahuan teknis. CMS dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis konten di *website*, seperti web untuk profil perusahaan, *blog*, forum, halaman arahan, dan lain-lain. Dengan CMS, pengguna dapat dengan mudah mengelola konten situs web tanpa harus memiliki pengetahuan teknis yang mendalam.

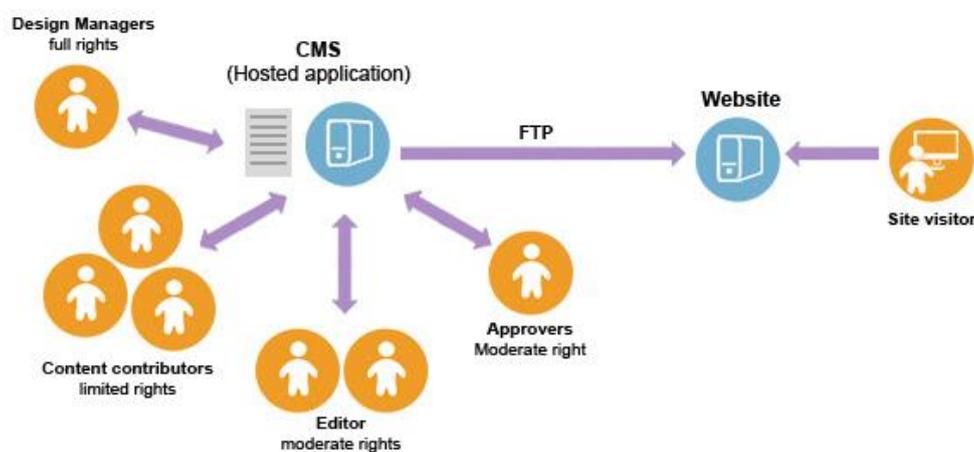
Tak hanya itu, Content Management System mempunyai dua elemen penting yang berbeda fungsi, yakni CDA (*Content Delivery Application*) yang berfungsi untuk

memperbaharui konten portal web terdahulu, dan CMA (*Content Management Application*) dengan fungsi guna mengoperasikan dan mengelola konten sesuai keinginan. Penggunaan CMS dimaksudkan guna mempermudah penciptaan sebuah portal web serta memudahkan untuk mengatur dan memodifikasi konten atau pola format tanpa wajib mempelajari berbagai bahasa pemrograman portal website yang akan memakan banyak waktu seperti HTML, PHP, MySQL dan lain-lain (Risdato, 2014).

Content Management System atau sistem manajemen konten ialah sebuah software yang memperbolehkan pengguna menambah dan/atau memodifikasi isi dari sebuah portal web tanpa intervensi dari portal utama dan perancang web tersebut (Nurrosat, 2009).

2.7.1 *Workflow Content Management System*

Content Management System merupakan software yang mendukung pengguna profesional maupun non-profesional dalam membangun website dengan praktis dan mudah. Pengaplikasian yang user friendly memudahkan para *user* untuk menggunakannya.



Gambar : *Workflow Content Management System*

Web development mengatur jalannya *Content Management System* agar berjalan dengan apa yang menjadi tujuan. Alur kerja *Content Management System* seperti gambar diagram terlampir. *Content Management System* menjadi titik temu dari *design, content contributors, editor, approvers*. Dengan begitu dilanjutkan menuju *File Transfer Protocol* untuk diolah dari komputer menuju jaringan mengaplikasi perangkat lunak secara online.

2.7.2 *Content Management Application*

Content Management Application merupakan Program komputer yang menyediakan proses gabungan untuk membuat, mengelola, dan mengedit konten. Fungsi utama *Content Management Application* menyediakan alat untuk membuat konten dan mengatur kolaborasi, konten manajemen: penyimpanan, kontrol versi, manajemen aliran dokumen, mempublikasikan konten, menampilkan informasi dalam bentuk yang memudahkan navigasi dan pencarian.

Content Management Application dapat berisi semua jenis data dokumen, foto, data ilmiah, nomor telepon. Aplikasi semacam itu biasanya digunakan untuk menyimpan, meninjau, mengelola, dan menerbitkan dokumen. Kontrol versi adalah salah satu keuntungan utama ketika sekelompok orang mengakses konten.

2.7.3 *Content Delivery Application*

Content Delivery Application merupakan backend yang mendukung proses pengelolaan dan penyampaian user-generated content di *Content Management Application* agar dapat dilihat oleh pengunjung website. Dengan *Content Management Application* dan *Content Delivery Application*, Proses yang terjadi di *backend website* tersebut akan dilakukan oleh *Content Delivery Application* dan *Content Management Application*. *Content Delivery Application* akan mengambil konten yang telah dimasukkan ke dalam *Content Management Application* lalu mengumpulkan kodenya dan menampilkannya kepada pengunjung. *Drag and drop* dan menggunakan berbagai tools yang tersedia.

Meningkatkan kecepatan *website* atau aplikasi adalah fungsi *Content Management Application* yang paling dicari. Namun ternyata menggunakan *Content Management Application* memiliki keuntungan yang lainnya.

a. Memastikan ketersediaan konten

Ini sebenarnya merupakan hasil otomatis dari penggunaan *Content Management Application*. Demi kesederhanaan, ketersediaan yang dimaksud dapat dianggap sebagai *metrik* sederhana yang mengukur berapa lama *website* dan fitur-fiturnya tetap dapat diakses selama periode tertentu. Biasanya saat menggunakan server, perlu menambahkan lebih banyak server seiring dengan

peningkatan lalu lintas situs *website*. Soalnya, jika ada masalah yang tidak terduga seperti masalah server atau database, jelas bisa membuat situs down.

Pada saat yang sama, *Content Management Application* dapat melakukan dua hal. Pertama, sebagian besar lalu lintas tidak langsung menuju ke server. Server tepi dari *Content Management Application* akan menerima banyak lalu lintas. Kedua, meskipun konten tersedia di cache *Content Management Application* dan server mengalami masalah, *Content Management Application* masih dapat menyajikan konten tersebut.

b. Keamanan situs web

Fitur canggih yang biasa digunakan oleh perusahaan besar. PoP atau server edge adalah lapisan pertama sistem yang menerima lalu lintas, maka ini juga merupakan garis pertahanan terluar terhadap situs *website*. *Content Management Application* dapat mengisolasi lalu lintas buruk dari lalu lintas baik, *Content Management Application* juga dapat mencegah lalu lintas buruk memasuki server. Server hanya akan merespon *traffic* yang baik dari pengunjung *website*.

2.7.4 Database Management System

Definisi sistem manajemen basis data (DBMS) mengikuti Connolly, TM, dkk. (2010), merupakan software yang mengizinkan pengguna dapat menentukan, menciptakan, memelihara, dan mengelola akses ke basis data.

Menurut Laudon, K.C. & Laudon, Jane. P. (2004), sistem manajemen basis data (SGBD) yakni software yang mengizinkan suatu kelompok dapat memfokuskan, mengatur, dan mendistribusikan akses ke data yang telah tersimpan oleh program tersebut secara efisien.

Menurut Hall, J.A. (2011), manajemen basis data sistem yaitu perangkat lunak dengan sistem spesifik yang diatur guna memahami berbagai elemen data yang dapat diakses oleh seluruh pengguna.

2.8 Wordpress

WordPress memiliki arti sebagai salah satu program perangkat dengan sumber terburai atau terbuka. Aplikasi ini sangat tersohor sebagai alat blogging. WordPress dibentuk dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL. PHP bersama dengan MySQL, merupakan aplikasi perangkat lunak dengan sumber

terburai. Tidak hanya dijadikan *blog*, WordPress semakin banyak dimanfaatkan menjadi CMS (*Content Management System*) yang berarti Sistem Manajemen Konten sebab keahliannya yang dapat cepat berubah, beradaptasi, dan bermodifikasi sesuai dengan urgensi penggunaannya (Risianto, 2014).

WordPress merupakan web developer dengan sifat CMS (*Content Management System*) yang dapat dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, serta bersifat *open source*. Hal ini memungkinkan pengguna untuk bebas menggunakan pengelola konten. WordPress dibangun di atas MySQL, database, dan bahasa pemrograman PHP (Ferina, 2017).

2.8.1 Plugin Wordpress

Plugin ialah salah satu cara untuk memperlebar dan menyinambungkan fungsionalitas telah tersedia di wordpress. Inti dari WordPress dibentuk tipis dan ringan, guna mengoptimalkan fleksibilitas dan meminimalisir pengkodean. Plugin selanjutnya juga menyediakan manfaat dan karakteristik khas yang dapat mengizinkan seluruh penggunaannya untuk memodifikasikan portal web sesuai urgensi spesifiknya mengenai petunjuk dan informasi pengunduhan, penginstalan, perbarui, atasi masalah, dan kelola plugin wordpress.