



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

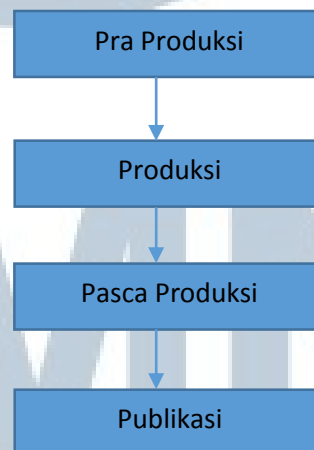
BAB III

RANCANGAN KARYA

3.1. TAHAPAN PEMBUATAN

Pada perancangan karya ini, penulis membaginya ke dalam empat tahap pembuatan, yakni :

Bagan 3.1 Tahapan Produksi



Di dalam empat tahapan produksi itu, terdapat beberapa langkah – langkah di setiap tahapannya yang penulis lakukan untuk merancang karya ini, yakni :

3.1.1. Pra Produksi

Tahap pra produksi merupakan tahapan pertama dalam perancangan karya *Interactive Multimedia Storytelling* yang berjudul ‘*Inside The Shelter*’ ini. Wibowo (2007) menyatakan bahwa proses atau tahapan pra produksi ini merupakan tahap perencanaan dan persiapan yang dibagi ke dalam tiga bagian, yakni (Wibowo, 2007, p. 39) :

3.1.1.1. Penemuan Ide

Langkah pertama dalam tahapan pra produksi ini adalah brainstorming ide. Di dalam langkah ini, penulis mencari beberapa kemungkinan ide cerita yang dapat penulis angkat dalam karya penulis. Dari langkah ini, penulis mendapatkan ide untuk mengangkat cerita mengenai *shelter* anjing. Setelah mendapatkan ide atau topik besarnya, penulis pun melakukan riset terkait topik tersebut untuk menentukan angle yang akan penulis angkat beserta beberapa kemungkinan narasumber yang akan penulis angkat dalam karya penulis. Riset – riset yang penulis lakukan berupa riset melalui internet dan juga media sosial. Pada riset ini, penulis menitikberatkan pada *shelter* yang memiliki keunikan tersendiri dan juga yang belum pernah diangkat oleh media – media *mainstream* di Indonesia. Dari

hasil riset tersebut, penulis pun menentukan untuk mengangkat *angle* besar mengenai *shelter* anjing dan permasalahannya. Melalui riset tersebut juga penulis menentukan dua kemungkinan *shelter* yang akan penulis angkat dalam karya penulis, yakni Pejaten *Shelter* dan juga *Shelter* Pak Johan (SPJ). Setelah menentukan dua kemungkinan lokasi itu, penulis kemudian melakukan riset lebih mendalam terkait dua lokasi itu. Riset yang paling banyak penulis lakukan adalah melalui media sosial yang mereka miliki dan juga beberapa informasi atau pemberitaan yang penulis temukan di internet. Riset yang lebih detail tersebut dilakukan guna merancang *outline* dari karya ini.

3.1.1.2. Perencanaan

Setelah mendapatkan informasi yang cukup, penulis pun mulai membuat rancangan garis besar atau *outline* untuk karya penulis. Di dalam tahap ini, penulis memilih untuk mengemas karya ini dalam sebuah laman *multimedia interactive stoyrtelling* yang berbentuk *Longform Scrollytelling*. Alasan penulis untuk mengemas karya ini dalam sebuah laman *multimedia interactive storytelling* adalah untuk mengikuti perkembangan jurnalisme modern yang juga sudah menggunakan berbagai *platform* untuk memberikan berita. Selain itu, penulis juga berpendapat bahwa dengan penggunaan *multimedia interactive storytelling* ini dapat memberikan informasi yang lebih

fleksibel dan bervariasi dengan menggunakan beberapa *platform* yang berbeda sekaligus. Tang (2016) berpendapat bahwa sifatnya yang fleksibel merupakan sebuah ciri khas tersendiri dalam *multimedia interactive storytelling* atau *digital storytelling*, sehingga perancang karya bebas menggunakan media apapun untuk menyampaikan ceritanya (Tang, 2016, p. 574 – 575). Tidak hanya itu, penggunaan *multimedia interactive storytelling* ini juga didasari keinginan penulis agar dapat lebih dipahami oleh audiens – audiens yang sudah melek teknologi *Net Generations*. Tang (2016) mendefinisikan *Net Generations* sebagai orang – orang yang terlahir saat segala informasi sudah bisa diakses dari berbagai teknologi, seperti televisi, radio, internet, dan bentuk – bentuk media lainnya (Tang, 2016, p. 574). Maka dari itu, Tang (2016) berpendapat bahwa penggunaan *multimedia* atau *digital interactive storytelling* lebih dapat menjangkau para *Net Generations* yang notabene semua orangnya sudah bisa mengakses informasi – informasi dari berbagai teknologi yang mereka miliki. Tidak hanya itu, dengan bentuk *multimedia* atau *digital storytelling* ini juga dapat memudahkan *Net Generations* tersebut untuk menghafal dan memahami isi keseluruhan berita (Tang, 2016, p. 574).

Sedangkan, untuk pemilihan bentuk *Longform scrollytelling* dinilai penulis dapat menceritakan karya ini secara detail dan lengkap dengan perpaduan berbagai elemen multimedia. Tidak hanya itu,

dengan bentuk ini juga maka audiens juga dilibatkan langsung dengan bentuk interaktivitas *scroll* dan klik untuk membaca cerita tersebut.

Di dalam karya ini, penulis menggunakan struktur cerita *circular*. Pemilihan struktur cerita *circular* didasari dengan keinginan penulis untuk menceritakan inti permasalahan dari karya ini terlebih dahulu. Filak (2015) menjelaskan bahwa struktur cerita *circular* diawali dengan *lead* yang meringkas inti dari cerita yang diangkat dan harus bisa memikat audiens (Filak, 2015, p. 73). Di dalam karya ini penulis mengawalinya dengan *lead* yang menceritakan tentang permasalahan yang dihadapi oleh *Shelter* Pak Johan (SPJ). *Lead* tersebut penulis rangkum dengan menggunakan elemen teks yang menceritakan tentang permasalahan yang dihadapi oleh *Shelter* Pak Johan. Untuk elemen audio pada *lead* tersebut, penulis menggunakan *natural sounds* gonggongan anjing – anjing yang ada di *shelter*. Tujuan dari pengeemasan *lead* ini adalah untuk memikat para audiens. Setelah *lead*, cerita dilanjutkan dengan menceritakan kisah dari *shelter* itu lalu dilanjutkan dengan cerita mengenai permasalahan – permasalahan yang dihadapi oleh *shelter* itu secara mendetil. Tidak hanya itu, cerita juga dilanjutkan ke kisah aktivitas yang dilakukan di *shelter* itu dan juga kisah tentang para relawannya. Sedangkan untuk bagian terakhir akan ditutup dengan teks yang bersifat menggantung dengan kembali menyinggung *lead* cerita tersebut. Sebelum masuk ke bagian penutup, penulis akan menyematkan *side story* yang

mengisahkan tentang keadaan jika *shelter* itu tidak ada dari sudut pandang pemilik atau pengurus *shelter*.

Bagan 3.2 Struktur Cerita '*Inside The Shelter*'



Setelah penyusunan struktur cerita, penulis pun menentukan penggunaan – penggunaan elemen multimedia yang cocok untuk menceritakan cerita – cerita yang akan diangkat itu dan juga bentuk interaktivitasnya. Sesuai dengan komponen atau elemen – elemen multimedia yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya, penulis pun mendapatkan hasil seperti ini :

a) Grafis

Pada karya ini penulis menggunakan dua bentuk grafis, yakni *bitmap graphic* yang berupa foto dan juga *vector graphic* yang dikemas dalam sebuah infografis. Di dalam karya ini, penulis menuangkan dua elemen foto, yakni *single photo* dan *photo story*. *Single photo* yang digunakan adalah foto – foto terkait dengan *profile shot* beberapa pengurus shelter dan juga beberapa anjing yang ada di dalam shelter itu. Tidak hanya itu, penulis juga menambahkan beberapa *single photo* yang digunakan untuk mempertegas cerita dalam bentuk teks yang penulis muat pada karya ini. Sedangkan untuk *photo story*, penulis mengangkat tentang keadaan *shelter* tersebut yang dahulu merupakan tempat usaha pengolahan limbah plastik milik Pak Johan. *Photo story* itu akan dikemas dalam sebuah bentuk *photo slideshow* yang diikuti dengan *caption* masing – masing foto. *Photo story* ini membutuhkan interaktivitas dari pembacanya yakni berupa klik agar pembaca bisa melihat foto – foto selanjutnya.

Sedangkan untuk bentuk *vector graphic*, penulis menggunakannya untuk menggambarkan denah dari *shelter* itu. Selain itu juga, penggunaan bentuk *vector graphic* ini digunakan untuk membuat sebuah infografis untuk

mengemas cerita yang sulit dikemas dalam bentuk teks, salah satunya adalah mengenai dana operasional *shelter* itu.

b) Video

Penulis juga menggunakan beberapa elemen video yang ada di dalam karya milik penulis ini. Penulis menggunakan beberapa jenis video yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya, yakni *explainer video* dan juga *interactive media*. Bentuk *explainer video* digunakan penulis untuk menjelaskan permasalahan – permasalahan yang ada di *shelter* itu. Di dalam *explainer video* itu juga terdapat beberapa cuplikan wawancara penulis dengan pemilik atau pengurus *shelter* itu terkait dengan permasalahan – permasalahan yang dihadapi oleh *shelter* itu. Selain itu, penulis juga menambahkan *interactive media*, yakni video yang juga berisi elemen *vector graphic* dan juga VO untuk menceritakan hal – hal yang sulit diceritakan dalam bentuk teks. Seluruh komponen video ini membutuhkan interaksi dari pembacanya agar video tersebut bisa dimainkan.

c) Audio

Di dalam karya ini, penulis menggunakan lima macam jenis audio, yakni *natural sounds* (suara alamiah yang direkam di lokasi), *interview clips* (audio yang berisikan konten wawancara), *ambience sounds* (suara suasana di lokasi) ,

voice over atau VO (audio narasi), dan *background music*.

Natural sounds yang penulis gunakan adalah *natural sound* yang berisikan sebuah lagu instrumental mandarin yang selalu diputarkan di dalam *shelter* itu. *Natural sound* ini digunakan untuk memberikan nuansa tersendiri bagi para pembacanya seperti seakan – akan berada di *shelter* itu ketika sedang membaca narasi teks tentang *shelter* itu. Selain itu, penulis juga menggunakan *ambience sound* yang berisikan gonggongan – gonggongan anjing yang ada di *shelter* itu. *Ambience sound* ini dipergunakan di dalam bagian pembuka karya ini, sehingga pembacanya seolah – olah juga seperti memasuki *shelter* itu ketika mulai membaca karya ini.

Sedangkan itu, penulis juga menambahkan beberapa *interview clips*, seperti *interview clips* yang berisikan wawancara dengan pemilik atau pengurus *shelter*. Sedangkan untuk *background music*, penulis menggunakannya untuk di beberapa video yang penulis buat. Penulis juga menggunakan VO untuk menambahkan penjelasan pada video *interactive media*.

d) Teks

Elemen teks yang penulis gunakan dalam karya ini tidak sebatas penggunaan pada *title*, *menu*, dan *navigation* saja.

Penulis juga menggunakan teks untuk bercerita melalui sebuah *feature* dan juga *caption* pada *photo story*.

Di dalam proses perencanaan ini juga, penulis mendata keperluan alat – alat yang digunakan dalam perancangan karya ini. Beberapa alat yang penulis gunakan dalam perancangan karya ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1 Tabel Kebutuhan Peralatan

No.	Nama Alat	Keterangan Alat	Jumlah	Kegunaan
1.	Sony A7ii	Kamera <i>mirrorless</i>	1 buah	Untuk merekam video dan memotret
2.	Sony FE 50mm F1.8	Lensa <i>fix</i> normal	1 buah	Untuk merekam video dan memotret dengan sudut pengambilan <i>medium close up</i>
3.	Minolta MD 28mm F2.8	Lensa <i>fix</i> <i>wide angle</i>	1 buah	Untuk merekam video dan memotret dengan sudut pengambilan yang lebar (<i>wide angle</i>)

4.	Minolta MD 135mm F2.8 Tele Rokkor PF	Lensa <i>fix</i> <i>medium</i> <i>telephoto</i>	1 buah	Untuk merekam video dan memotret dengan sudut <i>close</i> <i>up</i> dan <i>extreme close</i> <i>up</i> .
5.	Sony NP FW50	Baterai kamera	4 buah	Sebagai baterai kamera
6.	Sandisk SDHC Extreme Pro 32GB	Memori kamera	1 buah	Sebagai tempat penyimpanan <i>file</i> foto dan video
7.	Sandisk SDHC Ultra 32GB	Memori kamera	1 buah	Sebagai tempat penyimpanan <i>file</i> foto dan video
8.	Sandisk SDHC Ultra 16GB	Memori kamera	1 buah	Sebagai tempat penyimpanan <i>file</i> foto dan video
9.	Sennheiser NW100 G3	<i>Clip on</i> <i>microphone</i>	1 pasang	Sebagai alat perekam audio <i>interview clips</i>
10.	iPhone 5	<i>Smartphone</i>	1 buah	Sebagai alat perekam <i>natural sounds</i> , <i>ambience sounds</i> , <i>interview clips</i> , dan

				<i>voice over</i> . Alat cadangan untuk memotret dan merekam dan juga untuk mencatat beberapa hal yang penting
11.	Sony MH1 & Sony MH750	<i>Earphone</i>	2 buah	Sebagai alat cadangan pengganti <i>clip on microphone</i> dan juga untuk <i>monitoring</i> audio
12.	Tripod Excell Victory	Tripod	1 buah	Sebagaiudukan kamera
13.	<i>Powerbank</i> VIVAN 1000mAh	<i>Powerbank</i>	1 buah	Sebagai pengisi daya cadangan
14.	Asus A451LN	Laptop	1 buah	Untuk mengedit foto, video, teks, dan juga laman karya

15.	Transcend <i>Storejet</i> 2TB	<i>Harddisk</i> <i>Drive</i> <i>External</i>	1 buah	Sebagai tempat penyimpanan <i>file</i> foto, video, teks, dan audio
-----	-------------------------------------	--	--------	---

3.1.1.3. Persiapan

Proses persiapan adalah proses terakhir pada tahapan pra produksi karya ini. Di dalam proses ini, penulis melakukan persiapan dari segi alat dan juga waktu untuk berkunjung ke *shelter* itu. Persiapan dari segi alat yang dilakukan penulis adalah melakukan *backup* data – data yang ada di semua kartu memori ke dalam *harddisk drive external*, lalu mengosongkan semua isi kartu memori itu. Tidak hanya itu, penulis juga mengisi daya semua baterai dari semua peralatan yang akan digunakan dalam liputan. Penulis juga membersihkan seluruh lensa yang digunakan dan juga sensor kamera agar hasilnya lebih optimal. Sedangkan dari segi persiapan waktu, penulis selalu menghubungi salah satu pengurus SPJ melalui aplikasi pengirim pesan *Whatsapp* untuk janji waktu berkunjung ke *shelter*

3.1.2. Produksi

Yusuf (2016) menyatakan bahwa tahapan produksi merupakan tahapan pengumpulan semua bahan dan gagasan yang sudah dirancang dalam tahap pra produksi (Yusuf, 2016, p. 103). Tahap produksi ini membutuhkan waktu sekitar 3 hingga 5 kali datang ke lokasi untuk mengumpulkan semua bahan yang diperlukan.

Dalam proses produksi grafis berbasis foto atau *bitmap graphics*, penulis memiliki target tersendiri. Untuk proses *photostory* yang menggambarkan lingkungan *shelter*, penulis memiliki target untuk membuat minimal enam buah foto. Di dalam prosesnya, penulis menerapkan metode EDFAT (*Entire, Detail, Framing, Angle, and Timing*). Menurut Irwandi (2017), metode EDFAT ini bertujuan untuk mendapatkan hasil foto yang komprehensif dan juga variatif baik dari sisi teknik fotografi atau pun peristiwa (Irwandi, 2017, p. 2). Lebih lanjut, Irwandi (2017) mendefinisikan metode EDFAT sebagai berikut (Irwandi, 2017, p. 32) :

- a) *Entire* atau *established shot* adalah jenis foto yang mengabadikan sebuah kejadian secara keseluruhan. Untuk foto *entire*, penulis menargetkan untuk memotret keseluruhan suasana *shelter* dan juga kandang – kandangnya untuk menggambarkan bahwa *shelter* itu dulunya adalah tempat pengolahan limbah plastik. Jenis

foto ini penulis potret dengan menggunakan lensa *fix wide angle* agar bisa tercakup seluruhnya.

b) *Detail* adalah jenis foto yang merupakan bagian detil dari *entire*. Untuk foto *detail*, penulis menargetkan untuk memotret foto mesin pengolah limbah plastik, bekas – bekas biji plastik, dan juga beberapa ekor anjing. Foto ini penulis potret dengan menggunakan lensa *fix wide*, lensa *fix medium telephoto*, dan juga *fix normal*. Dalam foto ini, hampir semua foto yang penulis targetkan menggunakan *angle medium close up*, *close up*, dan juga *extreme close up* untuk mendapatkan detil – detil tersebut.

c) *Frame* merupakan jenis foto yang terdapat bingkai di dalamnya sehingga seolah – olah objek tersebut berada dalam bingkai itu. Foto jenis *frame* yang penulis targetkan adalah foto beberapa ekor anjing dan juga *kennel boys* atau relawan di *shelter* itu dengan menggunakan kawat kandang sebagai *frame* untuk membingkai objek utama itu. Untuk foto jenis ini, penulis menggunakan lensa *fix normal*.

d) *Angle* adalah sebuah foto yang mengandalkan sudut pengambilan foto. Foto jenis ini penulis gunakan untuk beberapa foto – foto pelengkap lainnya, seperti suasana *shelter* dari atas (*high angle*), foto fasilitas di *shelter* (*eye*

level), dan juga beberapa kandang *shelter (low angle)*.

Untuk proses pengambilan foto ini, penulis menggunakan lensa *fix wide angle* dan juga *fix normal*.

- e) *Timing* merupakan jenis foto yang mengandalkan kombinasi antara penggunaan diafragma dan juga kecepatan rana kamera untuk membekukan suatu peristiwa atau gerakan. Dalam hal ini, penulis menargetkan untuk memotret kegiatan – kegiatan para *kennel boys* dan juga pengurus *shelter* ketika sedang mengurus anjing – anjing yang ada di *shelter* itu.

Seperti yang sudah penulis sebutkan pada tahap pra produksi, penulis juga memotret beberapa *kennel boys* sebagai foto untuk bagian cerita yang menceritakan tentang mereka. Jenis foto yang penulis ambil lebih condong menggunakan jenis *portrait* atau berorientasi vertikal dengan memanfaatkan *eye level angle* atau sejajar dengan mata. Penulis menargetkan minimal lima foto *portrait* dari para *kennel boys* beserta cerita mereka.

Sedangkan untuk grafis berbasis vektor atau *vector graphic* seperti denah *shelter* dan juga beberapa infografis lainnya, penulis mengumpulkan data terlebih dahulu dan menggambar sketsanya dalam *notebook*. Pembuatan sketsa ini penulis rasa penting karena merupakan gambaran untuk membuat grafis aslinya pada tahap pasca produksi.

Selain grafis, penulis juga mengumpulkan bahan – bahan audio yang penulis perlukan. Untuk *natural sound* penulis merekam suara gonggongan anjing – anjing yang ada di *shelter* selama kurang lebih dua menit dengan menggunakan iPhone 5. Sedangkan untuk *interview clips*, penulis menargetkan wawancara audio bersama dengan beberapa *kennel boys*, pengurus, dan juga pemilik *shelter*. *Interview clips* penulis rekam dengan menggunakan iPhone 5 dan juga *clip on microphone*.

Sedangkan untuk elemen video, penulis merekam seluruh produksi elemen video dengan kamera dan semua lensa. Elemen – elemen video tersebut penulis rekam dengan menggunakan teknik *panning* (menggerakkan kamera secara horzional), *tilting* (menggerakkan kamera secara vertikal), dan juga *still* (perekaman video dengan tidak menggerakkan kamera sama sekali). Untuk *explainer video*, penulis menargetkan untuk merekam keseluruhan wawancara penulis dengan pengurus atau pemilik *shelter*. Hal tersebut dilakukan agar penulis bisa leluasa memilah mana video yang cocok untuk dimasukkan ke dalam karya penulis. Sedangkan untuk *interactive media*, penulis menargetkan durasi video paling lama dua menit untuk setiap videonya.

Meskipun demikian, penulis tidak hanya mengumpulkan bahannya saja, tetapi di tahap ini penulis juga sudah mulai menuliskan transkrip hasil wawancara dan juga cerita yang dikemas dalam bentuk

teks. Elemen teks ini penulis dapat melalui hasil rekaman wawancara atau pun mencatat omongan – omongan yang diceritakan oleh narasumber. Dalam hal ini, penulis menargetkan untuk memproduksi cerita mengenai kisah para *kennel boys* yang rela menjadi relawan di SPJ. Selain itu juga cerita mengenai keadaan *shelter* itu sendiri dan juga permasalahan – permasalahan yang dihadapi oleh *shelter* itu. Untuk elemen cerita teks, penulis menargetkan agar bisa menulis minimal tiga bagian cerita dengan menggunakan teks yang terdiri dari tiga hingga lima paragraf.

3.1.3. Pasca Produksi

Tahapan pasca produksi adalah tahapan ketiga dalam proses perancangan karya ini. Di dalam tahapan ini, penulis melakukan pemilahan dan penyuntingan semua bahan – bahan yang sudah diambil dalam tahap produksi. Penulis memilah bahan yang layak untuk digunakan dan tidak. Setelah itu, penulis menyuntingnya sesuai dengan bahan tersebut. Selain penyuntingan elemen multimedia, di dalam tahap ini penulis juga akan melakukan *layouting* atau penempatan tata letak laman karya ini.

Dalam tahapan pasca produksi ini, penulis membaginya ke dalam tiga proses, yakni :

a) Penyuntingan elemen multimedia

Dalam proses penyuntingan elemen multimedia ini, penulis menggunakan beberapa perangkat lunak yang dikhususkan untuk menyunting elemen – elemen multimedia itu. Untuk elemen grafis yang berbentuk *bitmap graphic* atau foto, penulis menggunakan perangkat lunak Adobe *Lightroom* CC. Penggunaan perangkat lunak tersebut dikarenakan penulis hanya membutuhkan penyuntingan foto yang sederhana hanya sebatas perbaikan pencahayaan, penajaman foto, perbaikan warna, dan juga perbaikan dimensi foto.

Sedangkan untuk grafis berbentuk *vector graphic*, penulis menggunakan perangkat lunak Adobe *Illustrator* CS6 yang memang dikhususkan untuk membuat grafis berbasis vektor. Sedangkan untuk semua elemen video, penulis menggunakan perangkat lunak Adobe *Premiere Pro* CC. Penggunaan perangkat lunak tersebut didasari dengan fitur – fitur yang dibutuhkan oleh penulis untuk menyunting semua bahan video. Di dalam penyuntingan video ini, penulis tidak hanya sekedar menggabung potongan – potongan video atau *footage* menjadi satu video yang utuh, tetapi penulis juga memperbaiki dan menyesuaikan pencahayaan dan juga

warna dari video itu. Tidak hanya itu, perangkat lunak tersebut merupakan satu – satunya perangkat lunak yang bisa menyunting secara langsung video dengan format .MTS milik Sony A7ii tanpa harus melalui proses konversi video terlebih dahulu. Sedangkan untuk elemen audio, penulis menggunakan perangkat lunak Adobe *Audition* CS6 yang memang dikhususkan untuk menyunting *file* audio. Di dalam penyuntingan bahan – bahan audio itu, ada beberapa hal yang dilakukan oleh penulis, yakni *cutting* atau pemotongan, pengurangan *noise*, dan juga penyelarasan volume atau *gain* audio itu.

b) Pengunggahan bahan

Proses ini merupakan proses setelah semua penyuntingan bahan telah selesai. Dalam proses ini, penulis mengunggah seluruh bahan – bahan itu ke beberapa situs tertentu untuk disematkan pada laman karya milik penulis. Untuk elemen video, penulis mengunggahnya ke dalam media YouTube. Sedangkan untuk seluruh elemen grafis, penulis akan mengunggahnya ke dalam situs flickr.com. Untuk komponen audio, penulis mengunggahnya ke dalam situs soundcloud.com. Sedangkan untuk elemen teks langsung disematkan dalam laman karya milik penulis.

c) *Layouting* laman

Pada proses ini, penulis mengatur tata letak dari semua elemen – elemen multimedia itu dalam sebuah laman. Dalam proses ini, penulis mengurutkannya sesuai dengan rancangan awal cerita penulis.

3.1.4. Publikasi

Ini merupakan tahap terakhir dari perancangan karya milik penulis ini. Di tahap ini, penulis secara resmi mempublikasikan laman yang sudah dibuat kepada khalayak umum dalam domain www.insidetheshelter.com. Selain itu penulis juga mempublikasikannya melalui media sosial yang dimiliki oleh SPJ. Tidak hanya itu di tahap ini penulis juga akan melakukan *Search Engine Optimization* agar karya milik penulis ini bisa masuk ke lima halaman pertama mesin pencari Google, sehingga karya ini dapat dicari dengan mudah.

3.2. ANGGARAN

Dalam perancangan karya ini, penulis menanggarkan dana yang terperinci dalam tabel berikut :

Tabel 3.2 Tabel Rincian Anggaran Pengeluaran

No	JENIS PENGELUARAN	JUMLAH PENGELUARAN
1.	Transportasi	
	Commuter Line	Rp 350.000,00
	Moda Transportasi Lainnya	Rp 300.000,00
	Ojek <i>Online</i>	Rp 300.000,00
2.	Konsumsi	Rp 500.000,00
3.	Biaya Domain dan Hosting	Rp 400.000,00
	Total	Rp 1.850.000,00

3.3. TARGET LUARAN/PUBLIKASI

Penulis merancang karya ini dalam bentuk *Interactive Multimedia Storytelling*, yakni sebuah karya liputan yang menggabungkan antara komponen multimedia dan juga interaktivitas. Karya ini akan dikemas dan dipublikasikan dalam sebuah laman yang dapat diakses oleh setiap orang melalui komputer yang tersambung dengan koneksi internet. Tidak hanya itu, penulis juga akan bekerjasama dengan pengurus dari *Shelter* Pak Johan (SPJ) untuk mempublikasikannya melalui akun media sosial yang mereka miliki, seperti Instagram dan juga *Facebook*. Tidak hanya itu, penulis juga menargetkan karya ini untuk bisa bekerjasama dengan Virtual Interaktif Kompas (VIK) dan dimuat di dalam laman vik.kompas.com.