



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.

INSIDE THE SHELTER
NASKAH AKADEMIK
SKRIPSI BERBASIS KARYA



Diajukan guna Memenuhi Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I. Kom.)

Alberdi Ditto Permadi

14140110150


PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
KONSENTRASI MULTIMEDIA JOURNALISM
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2018

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah karya ilmiah saya sendiri, bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain atau lembaga lain, dan semua karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dirujuk dalam skripsi ini telah disebutkan sumber kutipannya serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah Skripsi yang telah saya tempuh.

Tangerang, Rabu 11 Juli 2018



Alberdi Ditto Permadi

UIN
VERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Naskah Akademik

Skripsi Berbasis Karya

dengan Judul

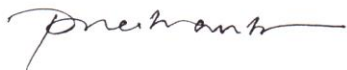
“INSIDE THE SHELTER”

Oleh

Alberdi Ditto Permadi

Telah diujikan pada hari Kamis, tanggal, 26 Juli 2018,
pukul 10.00 s.d. 11.30 dan dinyatakan lulus
dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



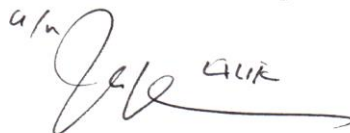
Albertus Magnus Prestianta, S.Ikom., M.A.

Penguji Ahli



Wisnu Nugroho, M.Si.

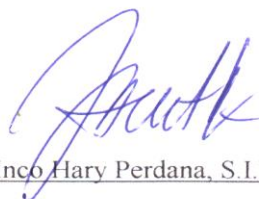
Dosen Pembimbing

u/n


F.X Lilik Dwi Mardjianto, S.S., M.A.

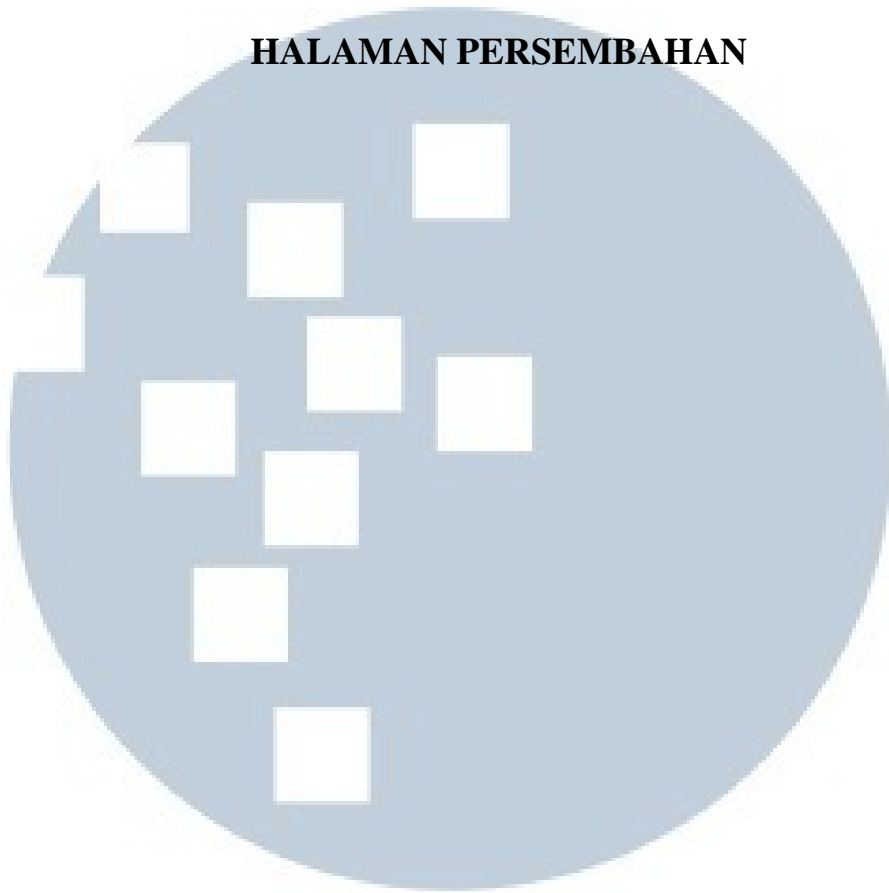
Disahkan Oleh

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



Inco Hary Perdana, S.I.Kom., M.Si

HALAMAN PERSEMBAHAN



Kapan pun telah kau luangkan,

Apa pun telah kau berikan,

Berapa pun telah kau keluarkan.

Berbagai batasan telah kau lewati,

Berbagai cacian telah kau terima.

Tanpa henti kau terus mengejar cita – cita mereka.

Ya, cita – cita untuk hidup sejahtera.

Para aktivis pejuang kesejahteraan anjing,

Ku persembahkan karya ini untuk kalian.

UMMNI
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas bimbingan dan penyertaanNya selama penulis berproses mengerjakan skripsi berbasis karya yang berjudul “*INSIDE THE SHELTER*”. Sungguh besar anugerahNya hingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini tepat pada waktu yang penulis inginkan. Skripsi berbasis karya ini diajukan kepada program Strata 1 (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Multimedia Nusantara.

Tidak hanya itu, penulis juga mendapatkan banyak dukungan dari berbagai pihak hingga pada akhirnya penulis bisa sampai pada tahap penyelesaian skripsi berbasis karya ini. Rasa terima kasih sebanyak – banyaknya ini penulis dedikasikan kepada :

1. Orang tua penulis yang selalu memberikan semangat, doa, dan bimbingan tiada henti dari awal penulis mengenyam jenjang pendidikan hingga pada akhirnya bisa sampai pada tahap ini.
2. Pak Johan beserta seluruh pengurus *Shelter* Pak Johan (SPJ) yang telah mengizinkan penulis untuk meliput SPJ sebagai objek karya penulis.
3. Bapak F.X Lilik Dwi Mardjianto S.S., M.A. selaku dosen pembimbing penulis. Tanpa bimbingan bapak dari awal proses pra produksi hingga karya ini dipublikasikan, karya ini bukan apa – apa.

4. Kepada seluruh tenaga pengajar yang pernah mengajar penulis. Ilmu yang kalian ajarkan sangat berguna di penyusunan karya ini.
5. Kepada para pengurus *shelter* anjing dan aktivis pecinta anjing. Terima kasih telah menginspirasi penulis untuk membuat karya ini.
6. Kepada sahabat – sahabat penulis, Agustinus Galih Permadi, Benedictus Himawan Sugiarto, Putu Widy Anggara, Michael Davit Lee, Bisma Aviantara, Bernardinus Rieva Sadewa, Ernesto Dwitama, Frans Lochanata, dan Septyan Nugraha. Meski sebenarnya kalian sedikit mengganggu, tapi motivasi dan semangat kalian sangatlah berarti.
7. Kepada rekan penulis, Stefanus Hosea yang rela ditanyai terus menerus tentang *coding* dan pembuatan *website*. Juga kepada Varian Anora yang telah meminjamkan *wireless clip – on microphonenya*.
8. Kepada anjing peliharaan penulis, Chiki yang juga menjadi salah satu sumber inspirasi ide penulis untuk membuat skripsi berbasis karya ini.
9. Terima kasih juga kepada pembuat, pengembang, dan kontributor lama w3schools.com dan juga knightlab.com. Tanpa kedua laman ini, karya penulis akan menjadi tawar.

Tangerang, 11 Juli 2018

Alberdi Ditto Permadi

INSIDE THE SHELTER

ABSTRAK

Oleh : Alberdi Ditto Permadi

Hewan anjing merupakan salah satu hewan yang cukup banyak dipelihara oleh masyarakat DKI Jakarta. Meski begitu, hal tersebut tidak menjamin kesejahteraan anjing itu. Tidak sedikit juga kasus penelantaran anjing yang dilakukan oleh pemiliknya. Hal tersebut membuat para aktivis pecinta anjing, khususnya pemilik *shelter* anjing tergerak untuk menyelamatkan anjing – anjing itu. Meski dengan berbagai keterbatasan, mereka tidak berhenti berjuang untuk mewujudkan kesejahteraan bagi para anjing terlantar itu. Salah satunya adalah *Shelter* Pak Johan yang berada di Jakarta Barat. Dengan keterbatasan tempat, mereka terus mencoba mewujudkan kesejahteraan bagi para anjing terlantar. Cerita tersebut mendorong munculnya karya berjudul “*Inside The Shelter*” ini. Karya ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan *awareness* masyarakat terhadap *shelter* anjing. Selain itu karya ini juga dapat memberikan sumbangsih bagi dunia jurnalistik Indonesia berupa karya *multimedia interactive storytelling* yang belum terlalu banyak diaplikasikan di Indonesia.

Proses pembuatan karya ini dilandasi pada konsep multimedia dan interaktivitas. Kedua konsep itu merupakan esensi utama dari sebuah karya *multimedia interactive storytelling*. Pembuatan karya yang memakan waktu selama kurang lebih lima bulan ini memerlukan keterampilan penguasaan aspek multimedia dan juga pembuatan *website*.

Karya *multimedia interactive storytelling* yang mengadopsi bentuk *longform scrollytelling* ini menceritakan kisah tentang *Shelter* Pak Johan (SPJ). Di dalam karya ini bercerita mengenai sejarah, kisah, dan juga program untuk menyejahterakan anjing yang dijalankan oleh SPJ dalam menyejahterakan anjing meski terkendala tempat yang kurang bersih.

Kata Kunci : *Shelter* anjing, multimedia, interaktif, *multimedia interactive storytelling*, *longform scrollytelling*

INSIDE THE SHELTER

ABSTRACT

By : Alberdi Ditto Permadi

Dogs are one of the animal that are mostly become pet by the people of special region of Jakarta. Somehow, it does not ensure the dog's welfare. It is not a small amount that dogs are abandoned by their owner. This makes dogs activist, especially the shelter owners are moved to rescue them. Although there are limitations, they do not stop fighting for the welfare of the abandoned dogs. One of the shelter is Shelter Pak Johan located at West Jakarta. With limited space, they continue to try to bring welfare to the abandoned dogs. The story leads to the creation of the work entitled "Inside the Shelter". In addition, this work can give contribution to the Indonesian journalism in an interactive multimedia storytelling which is still not widely applied in Indonesia.

The process in making this work is based on the concept of multimedia and interactivity. Both concepts are the main essence of an interactive multimedia story telling. The work takes about five months which requires multimedia and website creation skills.

The interactive multimedia story telling work that adopts the form of longform storytelling tells the story of Shelter Pak Johan (SPJ). Inside the work, it tells about the history of SPJ and their story fighting the welfare for dogs despite constrained by dirty places

Keywords : Dog shelter, multimedia, interactive, multimedia interactive storytelling, longform scrollytelling

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Karya	11
1.3 Kegunaan Karya	12
BAB II KERANGKA KONSEP	13
2.1 Tinjauan Karya Sejenis	13
2.1.1 Karya 1	13
2.1.2 Karya 2	18
2.1.3 Karya 3	22
2.1.4 Perbandingan Karya.	26
2.2 Teori Atau Konsep – Konsep Yang Digunakan	29
2.2.1 Multimedia atau <i>Digital Storytelling</i>	29
2.2.1.1 Audio	30
2.2.1.2 Teks	35

2.2.1.3	Grafis	36
2.2.1.3.1	<i>Still or Static Graphic</i>	37
2.2.1.3.2	<i>Animated Graphic/Animation</i>	38
2.2.1.4.	Video	38
2.2.2	Interaktivitas dalam <i>Digital Storytelling</i>	47
2.2.3	Elemen Visual <i>Website User Interface (UI) Design</i>	50
2.2.3.1	<i>Contrast</i>	50
2.2.3.2	<i>Color/Color Palette</i>	51
2.2.3.3.	<i>Typography</i>	53
BAB III RANCANGAN KARYA		56
3.1	Tahapan Pembuatan	56
3.1.1	Pra Produksi	57
3.1.1.1	Penemuan Ide	57
3.1.1.2	Perencanaan	58
3.1.1.3	Persiapan	68
3.1.2	Produksi	69
3.1.3	Pasca Produksi	73
3.1.4	Publikasi	76
3.2	Anggaran	76
3.3	Target Luaran Atau/Publikasi	77
BAB IV HASIL		78
4.1	Pelaksanaan	78
4.1.1	Pra Produksi	78
4.1.2	Produksi	82
4.1.2.1	Produksi Pertama	83
4.1.2.2	Produksi Kedua	97
4.1.2.3	Produksi Ketiga	107



4.1.3	Pasca Produksi	116
4.1.3.1	<i>Content Editing</i>	116
4.1.3.2	<i>Layouting Website</i>	129
4.1.4	Publikasi	143
4.1.5	Evaluasi	143
BAB V SIMPULAN		145
DAFTAR PUSTAKA		151
Tabel Matriks Perencanaan Karya		154
Dokumentasi Proses Pembuatan Karya		158
Laporan Realisasi Anggaran		160
LAMPIRAN A		
LAMPIRAN B		
LAMPIRAN C		

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Tinjauan Karya – Karya Sejenis Terdahulu Dengan Karya Penulis	28
Tabel 3.1 Tabel Kebutuhan Peralatan	65
Tabel 3.2 Tabel Rincian Anggaran Pengeluaran	77
Tabel 4.1 Daftar Pertanyaan Untuk Para Relawan	105
Tabel 4.2 Daftar Pertanyaan Untuk Wawancara Dengan Pengurus <i>Shelter</i> ...	109

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Tahapan Produksi	56
Bagan 3.2 Struktur Cerita ' <i>Inside The Shelter</i> '	61
Bagan 4.1 Struktur Laman	131

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Survei Pendataan Pemilik Anjing oleh YPSJ	2
Gambar 1.2 Salah Satu Kasus Penanganan Oleh <i>Animal Hope Shelter</i> Terhadap Anjing yang Ditelantarkan	3
Gambar 1.3 Infografis Mengenai Jumlah Perkiraan Keturunan Anjing dan Kucing	5
Gambar 2.1 Tampilan Muka <i>Interactie Multimedia Storytelling</i> Yang Berjudul “Diplomasi Para Gajah”	14
Gambar 2.2 <i>Slideshow Photo</i> yang Berjudul “Cara Lama Mengusir Gajah”	17
Gambar 2.3 Salah Satu Komponen Video yang Digunakan Dalam Karya <i>Multimedia Interactive Storytelling</i> Berjudul “Diplomasi Gajah”	18
Gambar 2.4 Tampilan Awal Karya Liputan <i>Softnews</i> yang Berjudul “Pejaten <i>Shelter</i> dan 700 ‘Sahabat’ yang Menanti Kasih Sayang”	19
Gambar 2.5 Penggunaan <i>Quote</i> Pada Liputan Milik Kumparan	20
Gambar 2.6 Salah Satu Komponen Video yang Digunakan Dalam <i>Feature</i> Milik Kumparan	22
Gambar 2.7 Hasil Pencarian Program <i>People and Inspiration</i> milik Berita Satu TV Dengan Judul “Doni dan Empati Pada Satwa”	23
Gambar 2.8 Cuplikan Segmen Kedua	25
Gambar 4.1 Bahan Riset Berupa Foto Unggahan Akun Media Sosial <i>Shelter</i> Pak Johan	87
Gambar 4.2 Salah Satu Contoh Foto Dengan Lensa Lebar Ketika Pak Johan Memberi Makan Anjing – Anjingnya	92
Gambar 4.3 Salah Satu Contoh Foto Anjing di <i>Shelter</i> yang Menggunakan Lensa 50mm	93

Gambar 4.4 Salah Satu Contoh Foto Kondisi Lingkungan <i>Shelter</i>	95
Gambar 4.5 Salah Satu Contoh Foto <i>Entire</i> Untuk <i>Photo Story</i>	98
Gambar 4.6 Salah Satu Contoh Foto <i>Detail</i> Untuk <i>Photo Story</i>	99
Gambar 4.7 Salah Satu Contoh Foto <i>Frame</i> Untuk <i>Photo Story</i>	100
Gambar 4.8 Contoh Foto <i>Angle</i> Untuk <i>Photo Story</i>	101
Gambar 4.9 Contoh Foto <i>Timing</i> Untuk <i>Photo Story</i>	102
Gambar 4.10 Salah Satu Contoh Foto <i>Medium Close Up</i> Para <i>Kennel Boys</i> ..	103
Gambar 4.11 Foto Saat Penulis Melakukan Wawancara Dengan Rosalin	113
Gambar 4.12 Foto Kondisi <i>Shelter</i> Dengan <i>Foreground</i> Kertas Bertuliskan Huruf Mandarin	115
Gambar 4.13 Tampilan Awal Program Adobe <i>Lightroom</i> CC	118
Gambar 4.14 Salah Satu Contoh Foto yang Penulis Sengaja Digelapkan Sedikit	119
Gambar 4.15 Perbandingan Warna Foto RAW Sebelum Diedit (Kiri) dan Foto RAW Setelah Diedit (Kanan)	120
Gambar 4.16 Proses Penambahan Komponen Multimedia Pada Denah Interaktif Melalui Thinglink.com.....	122
Gambar 4.17 Penggunaan Fitur Pembuat Linimasa Dari Laman <i>Timeline.Knightlab.com</i>	123
Gambar 4.18 Proses Pembuatan Video <i>Interactive Media</i>	122
Gambar 4.19 Tampilan Awal Laman <i>Insidetheshelter.com</i>	128
Gambar 4.20 Contoh Kombinasi Pengemasan Grafis dan Teks Pada Laman Karya	135
Gambar 4.21 Interaktivitas Kalkulator dalam Laman Karya Penulis	137
Gambar 4.22 <i>Color Palette</i> yang Penulis Gunakan	139
Gambar 4.23 Penggunaan <i>Color Palette</i> di Laman Karya Penulis	140
Gambar 4.24 Penggunaan Tipografi di Laman Karya Penulis	141
Gambar 4.24 Penggunaan Prinsip Kontras di Laman Karya Penulis	142