



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.

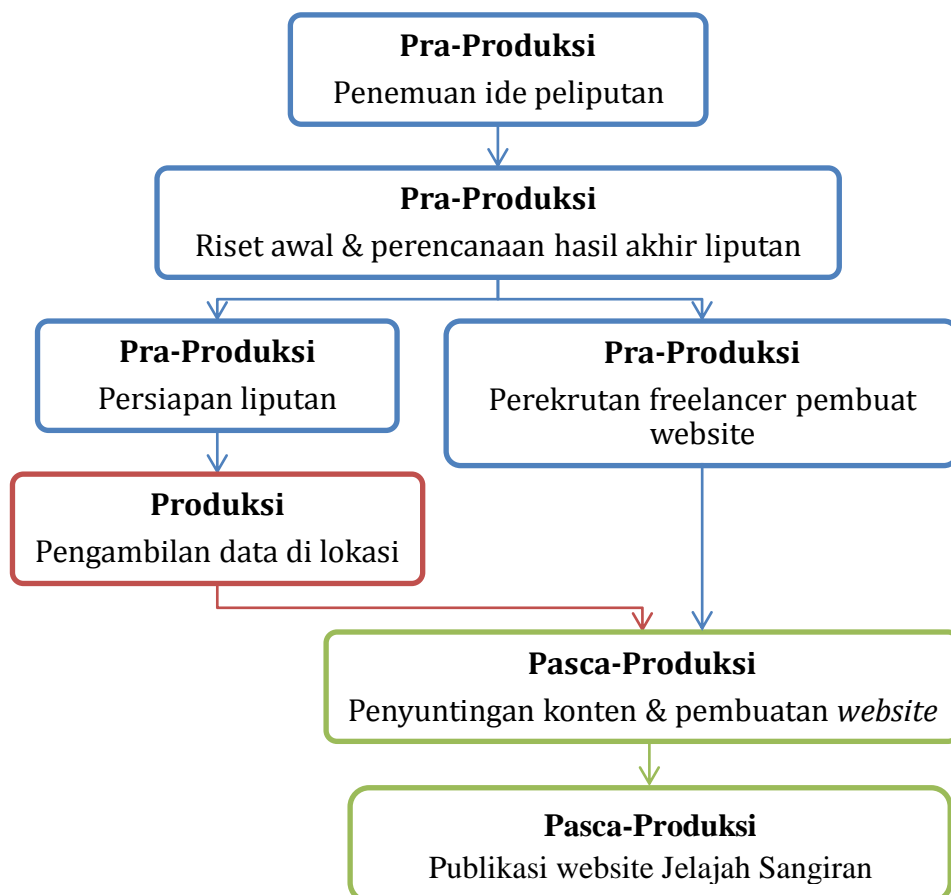
BAB III

RANCANGAN KARYA

3.1. Tahapan Pembuatan

Sesuai dengan konsep produksi yang penulis jelaskan di bab 2, penulis membagi proses pembuatan website Jelajah Sangiran ke dalam 3 langkah, yakni pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Secara singkat, proses pembuatan website Jelajah Sangiran dapat dijelaskan melalui bagan berikut.

Bagan 3.1. Proses Pembuatan Website Jelajah Sangiran



Secara lebih mendalam, berikut penjelasan dari proses tersebut.

1. Penemuan ide peliputan. Penulis memilih untuk membuat sebuah karya jurnalistik dengan menggunakan media website, karena menurut pendapat penulis, media website mampu memberikan lebih banyak pilihan dalam menyajikan hasil peliputan dibandingkan dengan media konvensional. Setelah itu, penulis menentukan topik menarik yang bisa dimaksimalkan peliputannya dengan menggunakan media internet.

Penulis kemudian menjatuhkan pilihan untuk mengambil tema mengenai peliputan terkait peninggalan purbakala yang ada di Indonesia, khususnya di Museum Purbakala Sangiran. Pemilihan topik ini berlandaskan atas kayanya daerah Sangiran atas peninggalan purbakala yang telah diakui oleh dunia, tetapi masih kurangnya minat masyarakat untuk mempelajari topik ini secara lebih mendalam.

Sebagai media utama yang digunakan untuk peliputan, penulis memilih untuk menggunakan media kamera 360 derajat. Pemilihan media ini karena masih kurangnya penggunaan media kamera 360 derajat dalam bidang jurnalistik di Indonesia, serta potensinya yang besar untuk menarik minat masyarakat atas konsep media yang relatif baru ini.

2. Riset awal & perencanaan hasil akhir liputan. Setelah melakukan finalisasi ide, penulis kemudian melakukan riset awal di lokasi

peliputan. Riset awal ini diperlukan untuk melihat medan tempat peliputan dan melakukan *mapping* awal lokasi peliputan, sehingga pada proses produksi, gambar dan data yang diambil dapat lebih baik dan memiliki arah yang jelas. Setelah riset awal selesai, penulis melakukan finalisasi hasil akhir liputan dan membuat *outline* website yang akan dibuat.

3. Persiapan liputan. Pada tahap ini, penulis melakukan seluruh pengurusan surat izin peliputan, persiapan peralatan yang diperlukan untuk melakukan peliputan, serta mempersiapkan akomodasi dan transportasi menuju ke Sangiran
4. Perekrutan *freelancer* pembuat website. Proses perekrutan *freelancer* akan dilakukan dalam waktu yang bersamaan dengan proses persiapan liputan. *Freelancer* yang diperlukan dalam pembuatan website Jelajah Sangiran adalah seorang pembuat website yang juga merangkap sebagai desainer website.
5. Pengambilan data di lokasi. Setelah proses pra-produksi selesai dilakukan, penulis mulai mengambil data di lokasi peliputan sesuai dengan rencana yang telah disusun. Pada proses ini, penulis sendiri yang melakukan peliputan di lokasi, dan melakukan pembuatan isi konten Jelajah Sangiran. Pada proses ini, penulis memperkirakan setidaknya membutuhkan dua kali peliputan ke lokasi, dengan asumsi apabila pada proses produksi pertama, data dan gambar yang diambil masih kurang lengkap ataupun masih

kurang memadai untuk digunakan sebagai konten utama website Jelajah Sangiran.

6. Penyuntingan konten dan pembuatan website. Setelah pengambilan data selesai dilakukan, penulis melakukan pemilihan dan penyuntingan data agar kualitas isi konten dapat maksimal. Selain penyuntingan konten, penulis melakukan koordinasi dengan *freelancer* dalam pembuatan website.
7. Publikasi website Jelajah Sangiran. Website yang telah selesai dibuat akan dipublikasikan dengan cara mengaktifkan website jelajahsangiran.com.

Tabel 3.1. Tahapan Pembuatan Karya

Tahap	Kegiatan	Waktu
Pra-Produksi	Penemuan Ide	2 minggu
Pra-Produksi	Riset awal & perencanaan hasil akhir liputan	21 Maret - 13 April 2018
Pra-Produksi	Persiapan liputan	20 April – 2 Mei 2018
Pra-Produksi	Perekrutan <i>freelancer</i> pembuat website	12 Mei 2018
Produksi	Pengambilan data di lokasi	14 Mei – 6 Juni 2018
Pasca-Produksi	Penyuntingan konten dan pembuatan website	4 Juni – 13 Juni 2018
Pasca-Produksi	Publikasi website Jelajah Sangiran	16 Juni 2018

3.2. Anggaran

Berikut merupakan perkiraan anggaran dalam pembuatan website Jelajah Sangiran.

Tabel 3.2. Perkiraan Anggaran

No	Kegiatan	Nilai (Rupiah)
1	Riset Awal	600.000
2	Persiapan liputan - Pembelian kamera 360	2.000.000
3	Biaya liputan - Transportasi - Akomodasi - Konsumsi	2.000.000 750.000 800.000
4	Pembuatan website	3.500.000
Total Biaya		9.650.000

3.3. Target Luaran

Jenis karya yang akan dihasilkan berupa website interaktif dengan format berupa *data visualization* yang menggunakan *medium* foto 360 derajat, dengan tambahan informasi pendukung yang dikemas dalam format teks, grafis dan foto.



Sumber: Google Maps

Gambar 3.1. Lokasi Situs Purbakala Sangiran

Homepage website akan di isi oleh grafis Pulau Jawa. Dalam sejumlah lokasi pada grafis Pulau Jawa akan terdapat sejumlah titik yang menandakan lokasi terdapatnya situs purbakala. Titik-titik tersebut merupakan sebuah hyperlink menuju ke halaman lainnya yang menjelaskan mengenai lokasi yang bersangkutan secara spesifik. Setidaknya, penulis akan menyediakan tiga lokasi yang akan diliput. Terdapat lima kanal dalam website interaktif yang akan penulis kembangkan ini. Adapun lima kanal tersebut masing-masing akan menunjukkan tempat berikut:

- a. Situs Purbakala Sangiran Klaster Dayu
- b. Situs Purbakala Sangiran Klaster Manyarejo
- c. Situs Purbakala Sangiran Klaster Krikilan
- d. Situs Purbakala Sangiran Klaster Bukuran
- e. Situs Purbakala Sangiran Klaster Dayu



Sumber: Dokumen Pribadi, 2018

Gambar 3.2. Lima Kanal Website Sangiran

Setelah salah satu titik tersebut di klik, pengguna akan dibawa menuju ke halaman lain yang memberikan seluruh informasi mengenai peninggalan sejarah yang ditemukan di lokasi tersebut. Informasi akan disampaikan ke pengguna dengan menggunakan foto dengan format 360 derajat dengan tujuan agar pengguna dapat merasakan suasana berada di dalam situs purbakala yang bersangkutan. Selain itu, penulis juga akan menambahkan sejumlah konten pendukung dengan menggunakan tulisan, foto, dan grafis dengan tujuan untuk memperjelas foto 360 yang disajikan. Berikut merupakan uraian fungsi dan pemanfaatan dari format yang akan penulis gunakan dalam menyajikan konten *multimedia* dalam website ini.

a. Foto 360 derajat

Penulis menginginkan pengguna untuk dapat merasakan suasana dan sensasi berada pada museum situs peninggalan purbakala. Oleh karena itu, foto dengan format 360 derajat penulis pilih sebagai fitur utama pada lokasi situs purbakala yang penulis pilih untuk dibahas. Foto 360 derajat ini akan membawa pengguna untuk berjalan-jalan di lokasi situs peninggalan purbakala, dan melihat-lihat lingkungan sekitar seolah-olah mereka benar-benar berada di lokasi tersebut.

Selain untuk membuat pengguna seakan-akan berada di lokasi museum tersebut, penulis juga berharap bahwa foto 360 derajat ini membuat pengguna untuk ingin mengunjungi museum tersebut secara langsung.

b. Teks

Teks akan digunakan sebagai format utama yang penulis pilih untuk menyampaikan informasi yang lebih lengkap mengenai hal yang sedang dibahas dalam halaman website tersebut. Sebagai contoh pada salah satu kanal, teks seperti “Klaster Manyarejo merupakan sebuah museum yang didedikasikan sebagai museum lapangan yang memperlihatkan preservasi hasil ekskavasi secara *in-situ*” akan muncul ketika pengguna men-*scroll* ke bawah foto 360.

Selain sebagai informasi pendukung di halaman utama, teks akan menjadi konten utama yang disajikan ketika pengguna telah memasuki suatu halaman yang secara spesifik membahas mengenai suatu situs purbakala. Sebagai contoh dalam halaman utama dari website tur virtual Museum

Purbakala Sangiran, akan terdapat sejumlah teks yang menjelaskan mengenai sejarah, lokasi, dan signifikansi museum purbakala tersebut.

Lebih lanjut, teks juga akan digunakan untuk menjelaskan hal-hal yang ditampilkan pada tiap-tiap ruang di kelima klaster yang disediakan oleh website ini. Sebagai contoh, teks akan digunakan untuk menjelaskan semua informasi mengenai suatu ruang di klaster Manyarejo, lengkap dengan hal-hal apa saja yang pengguna dapat lihat disana. Penulis akan menggunakan prinsip KISS (*keep it simple and short*) dalam penulisan tambahan informasi, dengan tujuan supaya materi ini tidak terlalu rumit untuk dipahami oleh orang awam.

c. Foto

Foto digunakan untuk memberikan gambaran dengan lebih jelas kepada pengguna mengenai hal-hal yang sedang dibicarakan. Foto nantinya akan digunakan untuk menampilkan informasi seperti contoh fosil yang ditemukan, lokasi situs purbakala, lokasi penemuan fosil atau artefak, rekonstruksi manusia purba menurut asumsi peneliti, penjelasan mengenai suatu topik yang memiliki prosedur panjang, dan sebagainya. Foto lebih berperan sebagai tambahan informasi yang akan mendukung pemahaman pengguna akan topik yang sedang dibahas.

Secara spesifik, foto akan memiliki peran yang lebih penting pada kelima kanal yang disediakan pada website ini. Foto akan memberikan citra gambar dan informasi lebih mendalam terhadap bukti peninggalan yang terdapat di Situs Purbakala Sangiran.

d. Grafis

Dalam pembuatan konten website ini, grafis akan digunakan untuk menampilkan interface utama dalam navigasi website. Sebagai contoh, di halaman utama grafis akan digunakan untuk menampilkan gambar peta kawasan Sangiran secara keseluruhan. Grafis ini menjadi hal yang terpenting dalam penyajian website, karena berperan sebagai wajah pertama yang ditampilkan oleh website yang akan penulis rancang, serta memberikan informasi mengenai lokasi dari kelima klaster di Museum Sangiran ini secara umum.



Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

Gambar 3.3. Logo Jelajah Sangiran

Elemen grafis juga digunakan dalam pembuatan logo dari website Jelajah Sangiran. Pada pembuatan logo ini, penulis memilih menggunakan kompas karena konotasinya yang selalu berkaitan dengan suatu penjelajahan dan petualangan. Pemilihan warna coklat juga sesuai dengan psikologi warna coklat yang telah dijelaskan oleh Nick Kolenda (2016), yang menjelaskan jika warna coklat memberikan kesan kealamian, kebumian, sensasi di luar ruangan, serta kesolidan (Kolenda, 2016, p. 27). Penggunaan warna putih dalam tulisan sendiri lebih menitik beratkan kepada keseimbangan palet

warna, dimana warna putih akan lebih mudah untuk dilihat dalam gambar yang sebagian besar memiliki elemen warna gelap, seperti warna coklat.

Karya ini menargetkan audiens dari semua kalangan yang memiliki minat pada bidang sejarah, khususnya di bidang arkeologi peninggalan purbakala di Indonesia. Lebih spesifik, karya ini juga memiliki target khusus, yakni audiens generasi Milenial dan generasi Z, yang selalu menggunakan media internet dalam kehidupan sehari-hari mereka. Karya ini juga diharapkan dapat meningkatkan daya minat masyarakat untuk mempelajari dan melestarikan peninggalan purbakala di Indonesia melalui media yang menarik dan mudah diakses.