



### **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.

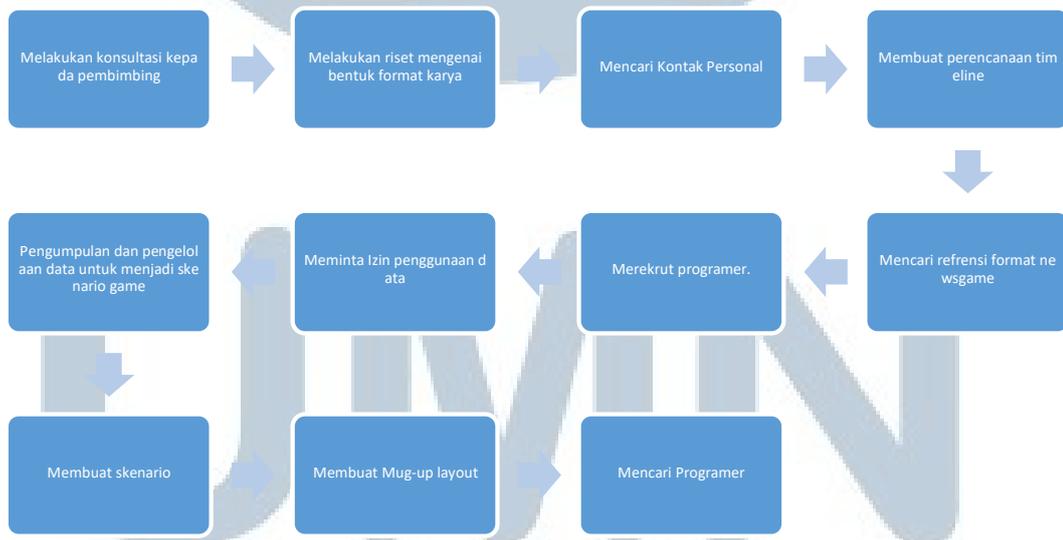
## BAB III

### RANCANGAN KARYA

#### 3.1 Tahapan Pembuatan

Dalam tahap pembuatan *newsgames* ‘Apakah kamu orang Indonesia asli?!’ ada tiga tahap yaitu, pra-produksi, produksi dan pasca produksi. Bagian ini akan menjelaskan secara rinci mengenai tahap pra-produksi yang telah dilakukan penulis.

Bagan 3.1 Proses pra produksi *Newsgames* ‘Orang Asli Indonesia, Kamu Orangnya?!’



UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Bagan akan dijelaskan lebih mendalam, dan berikut penjelasan mengenai proses pra produksi yang penulis lakukan.

1. Hal pertama yang penulis lakukan adalah melakukan konsultasi kepada pembimbing. Karena ini merupakan pengalaman pertama penulis dalam membuat *newsgames*. Penulis mendapatkan kendala saat pertama kali ingin membuat *newsgames*, sehingga penulis bermaksud untuk meminta kepada pembimbing untuk melakukan persetujuan terlebih dahulu mengenai *newsgames* apa yang akan dibuat nantinya.
2. Setelah mendapatkan persetujuan mengenai tema *newsgames* yang hendak penulis buat, penulis melakukan riset untuk mengetahui bentuk *newsgames* apa saja yang sudah pernah dibuat oleh media-media *online* di Indonesia, maupun di luar negeri.

Tidak hanya bentuk dari *newsgames*, penulis juga melakukan riset lebih mendalam lagi mengenai isu ‘pribumi’ yang sudah dimuat sebelumnya oleh media-media *online* untuk mendapatkan informasi serta membandingkan angle pemberitaan dari setiap media yang sudah mengunggah artikel mereka.

3. Mencari kontak atau data penelitian Prof. Herawati Sudoyo dan *Eijkman institute* bukan hal yang mudah. Walaupun semua media yang sudah pernah mengangkat isu ‘pribumi’ serta menggunakan penelitian Prof. Herawati Sudoyo sebagai salah

satu dari data penelitian mereka, mereka tidak memberikan kontak jelas bagaimana bisa menghubungi Prof. Herawati Sudoyo. Penulis mencoba untuk mengontak beberapa Dosen yang penulis kenal di media massa untuk bisa mendapatkan data, atau kontak Prof. Herawati Sudoyo. Setelah menunggu cukup lama sekitar dua minggu penulis dibantu dengan pembimbing mendapatkan hasil penelitian Prof. Herawati Sudoyo mengenai mDNA orang asli Indonesia.

4. Melakukan perencanaan atau membuat *timeline* merupakan hal yang sangat penting. Penulis membuat *timeline* tujuannya untuk menjadwalkan serta sebagai panduan untuk penulis mengerjakan proyek akhir dan tidak lari dari *deadline*. Serta mempermudah pembimbing dalam mengawasi kinerja penulis.

5. Sebelumnya penulis telah melakukan riset untuk membuat *newsgames*, penulis menggunakan referensi *games* dan *newsgames* yang sudah ada untuk mencari *template games* untuk mempermudah *programmer* untuk membuat *newsgames* yang hendak penulis buat. Namun mencari *template newsgames* bukanlah perkara yang mudah. Sangat sulit untuk di dapatkan. Akhirnya penulis mendapatkan program untuk membuat *newsgames* yang hendak penulis buat.

6. Sebelumnya, penulis sudah menghubungi Prof. Herawati Sudoyo untuk mendapatkan akses data. Setelah mendapatkan data mDNA orang Indonesia, penulis melakukan pengumpulan data dari data penelitian yang diberikan.
  7. Penulis melakukan pengumpulan data serta pengolahan data, kemudian penulis buat menjadi bentuk *Ms. Exel*. setelah itu, penulis rubah kembali menjadi narasi. Tujuannya untuk mempermudah penulis dalam melakukan pengelompokan data dan membuat skenario *games*.
  8. Setelah melakukan pengolahan data, penulis membuat skenario *games* yang hendak penulis buat. Dengan membuat tabel dan memberikan kode. Sehingga mempermudah proses penginputan data oleh *programmer*.
  9. Membuat mug-up atau sketsa kasar mengenai bentuk tampilan dari *newsgames* yang hendak penulis buat. Penulis membuat dengan bentuk digital. Sehingga mempermudah untuk melakukan *prototype games* nantinya.
  10. Tahap yang terakhir adalah merekrut *programmer*, sangat susah untuk mendapatkan *programmer* yang dapat membuat sebuah *games*. Dan *programmer* merupakan hal yang paling penting dalam proses pembuatan *newsgames* ini. Karena penulis tidak memiliki latar belakang membuat sebuah *games*.
- Berikut *timeline* kerja, pengerjaan *newsgames* oleh penulis.

Tabel 3.1 *Timeline* kerja

Timeline																																
Pra Produksi																																
Kegiatan	Maret																															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
Bimbingan pertama dan konsultasi mengenai tema proyek.																																
Melakukan riset mengenai <i>games interactive</i> sebagai referensi penulis.																																
Mencari kontak narasumber.																																
Melakukan perencanaan <i>timeline</i> .																																
April																																
Mengumpulkan data penelitian untuk bahan <i>games interactive</i> .																																
Melakukan <i>brainstorming</i> ide untuk <i>games interactive</i> .																																
Membuat cerita untuk alur <i>games interactive</i> .																																
Menetapkan alur cerita untuk <i>games interactive</i> .																																
Membuat <i>mug-up</i> untuk tampilan <i>games interactive</i> . Dan mencari orang untuk membuat <i>games interactive</i> .																																
Produksi																																



### 3.2 Anggaran Pengerjaan *Newsgames* ‘Orang Asli Indonesia, Kamu Orangnya?!

Dalam membuat *newsgames* ‘Orang Asli Indonesia, Kamu Orangnya?!’, ada anggaran yang harus penulis keluarkan selama kurang waktu enam bulan rincian sebagai berikut.

Table 3.2 Anggaran pembuatan *newsgames*

No.	Keterangan	Jumlah
1.	Perencanaan program	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penggunaan barang habis pakai: Kertas, dan Tinta</li> </ul>	Rp. 1.000.000
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Riset : Pengunaan internet, dan tempat untuk diskusi</li> </ul>	Rp.1.500.000
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Transport</li> </ul>	Rp. 500.000
	<b>Total</b>	<b>Rp. 3.000.000</b>
2.	Perencanaan Pembuatan website :	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sewa Hosting di hostinger (Enam Bulan)</li> </ul>	Rp. 1.000.000
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sewa Domain di hostinger (Enam Bulan)</li> </ul>	Rp. 150.000
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Perijinan penggunaan gambar (shutter stock /pinterest)</li> </ul>	Rp. 5.200.000 (\$ 379 / month)
	<b>Total</b>	<b>Rp. 6.350.000</b>

3.	Sewa jasa :	
	Designer website / per 2 minggu	Rp. 500.000
	Programer / per 2 minggu	Rp. 500.000
	<b>Total</b>	<b>Rp. 1.000.000</b>
	<b>Grand Total</b>	<b>Rp. 10. 350.00</b>

Tabel di atas merupakan perencanaan pengeluaran *budget* untuk membuat sebuah *newsgames* yang hendak dibuat oleh penulis sebagai dari skripsi berbasis karya. Perencanaan *budget* ini merupakan perkiraan sementara untuk pengerjaan projek selama enam bulan.

### 3.3 Target Luaran

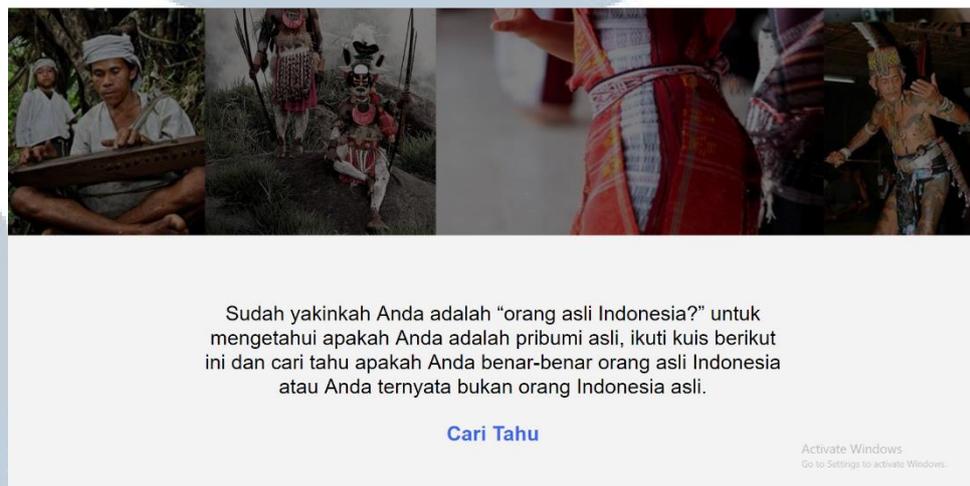
Dari hasil karya yang penulis buat berupa *newsgames* yang dapat di akses di Internet, dengan alamat situs <http://parameterpribumi.com/> ‘Orang Asli Indonesia, Kamu Orangnya?!’ sebuah *newsgames* mengenai test DNA, untuk mengetahui apakah Anda seorang pribumi asli Indonesia atau bukan. Melalui *newsgames* ini, Penulis mencoba untuk mengubah cara pandang pemikiran masyarakat Indonesia mengenai ‘pribumi’.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



*Sumber: Dokumen pribadi*

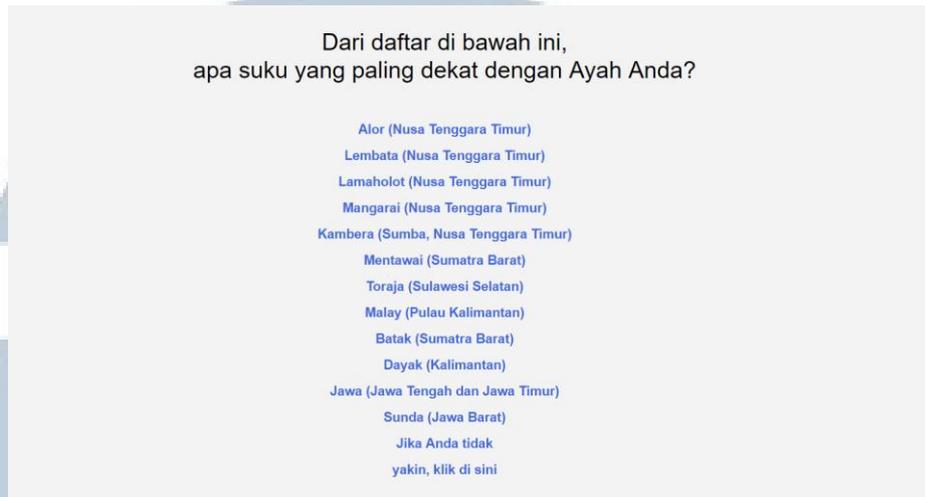
Gambar 3.1 Tampilan awal *newsgame* 'Siapa Orang Indonesia Asli'.



*Sumber : Dokumen Pribadi*

Gambar 3.2 Tampilan pertanyaan *Newsgame* 'Siapa Orang Indonesia Asli'

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 3.3 Salah satu tampilan pertanyaan untuk *user newsgames* ‘Siapa Orang Asli Indonesia’.



Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 3.4 Hasil dari pertanyaan *newsgame* ‘Siapa Orang Asli Indonesia’.