



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

Sebuah karya bisa tercipta tentu saja melalui beberapa tahapan produksi yang jelas dan efisien. Ada tiga tahapan produksi yang sesuai dengan *standard operation procedure* SOP (Wibowo, 2007, p. 39). Penulis menggunakan tiga tahapan produksi dalam bagan berikut ini:

Bagan 3.1. Tahapan Produksi



Berikut rincian tahapan produksi yang Penulis lakukan dalam menyusun karya ini:

3.1.1. Pra-Produksi

Menurut Wibowo (2007), tahapan pra-produksi merupakan tahapan yang penting karena sebagai tahap perencanaan dan persiapan agar proses produksi berjalan dengan lancar. Tahap pra-produksi ini terdiri dari tiga bagian (Wibowo, 2007, p. 39), yaitu:

- a. Penemuan ide

Tahap ini dimulai bila produser menemukan ide atau gagasan untuk karyanya. Ide tersebut akhirnya dilanjutkan dengan riset dan membuat naskah (Wibowo, 2007, p. 39).

Dalam tahap ini, Penulis pertama menemukan ide untuk membuat sebuah karya *interactive multimedia story* karena karya dalam bentuk ini adalah karya yang menarik dan juga menantang bagi Penulis. Selain itu, konsep ini adalah konsep yang pas bila digunakan di era peningkatan penetrasi internet di Indonesia dan sesuai dengan karakter topik yang Penulis angkat.

Lalu, Penulis menemukan tema tentang gangguan kepribadian. Hal ini Penulis temukan saat berbicara dengan salah satu mantan dosen Penulis yang menyarankan untuk mengangkat sesuatu yang humanis.

Akhirnya Penulis mengerucutkan tema menjadi salah satu gangguan kepribadian, yaitu *Borderline Personality Disorder* (BPD). Hal ini dikarenakan BPD merupakan gangguan kepribadian yang dekat dengan kehidupan Penulis.

Setelah itu, Penulis mencari *support group* BPD yang ada di Indonesia. Tujuan Penulis untuk mencari *support group* adalah Penulis ingin lebih tahu tentang BPD dari

para penyintas. Akhirnya Penulis menemukan akun Instagram @bpdindonesia.

b. Perencanaan

Tahap perencanaan meliputi penetapan jangka waktu kerja, penyempurnaan naskah, termasuk juga estimasi biaya, dan lokasi (Wibowo, 2007, p. 39).

Dalam tahap ini, Penulis sering berkoordinasi dengan admin dan *founder* @bpdindonesia untuk bertemu dan mengobrol. Penulis juga membuat estimasi dalam menyelesaikan karya ini agar tepat waktu dengan waktu pengumpulan.

Penulis mulai menyusun pertanyaan, lebih mendalami tentang BPD, dan juga berusaha mencari informasi tentang bagaimana cara berkomunikasi dengan orang BPD agar mereka mau terbuka dengan kita. Bahkan, Penulis membuat rancangan pengemasan konten. Berikut rancangan pengemasan konten Penulis:

Tabel 3.1. Rancangan Pengemasan Konten

No.	Keterangan	Pengemasan Konten
1	Perkenalan narasumber	Dalam bentuk video singkat narasumber yang memperkenalkan diri

		sebagai penderita BPD sekaligus pendiri dari <i>support group</i> BPD Indonesia.
2	Tentang <i>Borderline Personality Disorder</i> (BPD)	a. Narasi tentang pengertian BPD menurut DSM V oleh APA. b. <i>Hover</i> tentang BPD
3	Latar belakang narasumber	a. Narasi tentang latar belakang keluarga dan kehidupan narasumber b. Foto keluarga atau foto masa lalu narasumber
4	Cerita saat didiagnosis BPD	a. Narasi tentang cerita narasumber saat didiagnosis BPD, apa saja yang dilalui sebagai penderita BPD, dengan akhir saat ia mendirikan BPD Indonesia b. Timeline yang saat

		diklik oleh pembaca dapat keluar rangkuman cerita narasumber.
5	Komunitas BPD Indonesia	<p>a. Narasi tentang apa itu BPD Indonesia</p> <p>b. <i>Maps photo</i> para pengurus BPD yang saat diklik fotonya muncul keterangan tentang orang tersebut dan jabatannya di BPD Indonesia</p> <p>c. <i>Slider</i> foto kegiatan saat BPD Indonesia berkumpul.</p> <p>d. Audio suara narasumber yang menjelaskan tentang BPD Indonesia sangat berarti bagi hidupnya. Audio ini dimainkan saat pembaca melakukan <i>swipe</i> foto.</p>

6	Rencana narasumber ke depan	<p>a. Narasi tentang rencana apa yang ingin dilakukan oleh narasumber</p> <p>b. Ditutup dengan <i>quote</i> dari narasumber</p>
7	<i>Support</i> untuk penderita BPD	<p>a. Foto-foto orang yang saat diklik dapat muncul pesan dan kesan mereka tentang BPD</p>

Penulis juga menyusun anggaran karena lokasi

Penulis dengan narasumber jauh, dan Penulis mencoba mempersiapkan *plan B* bila terjadi hal yang tidak diinginkan, seperti misalnya narasumber yang tiba-tiba tidak bisa dihubungi karena kambuh.

c. Persiapan

Tahap ini merupakan tahap saat semua perencanaan sudah selesai dan siap untuk melakukan proses produksi (Wibowo, 2007, p. 39).

Dalam tahapan ini, Penulis sudah membuat janji dan jadwal untuk bertemu dengan narasumber dan

memastikan kalau narasumber sanggup untuk bekerja sama dengan Penulis. Penulis juga mempersiapkan peralatan yang Penulis butuhkan untuk keperluan pengumpulan data.

3.1.2. Produksi

Setelah semua perencanaan dan persiapan matang, Penulis melakukan proses produksi. Proses produksi Penulis mulai dengan cara mengobrol santai dengan admin @bpdindonesia. Penulis belum membawa kamera dan *voice recorder* karena dari yang Penulis baca, penderita BPD merupakan orang yang sensitif dan melakukan sesuatu tergantung *mood*. Benar saja, dari pembicaraan tersebut, Penulis tahu bila saat itu Penulis membawa peralatan merekam, admin tersebut tidak akan mau berbicara dengan Penulis.

Setelah itu, Penulis akhirnya bertemu dengan *founder* @bpdindonesia di rumahnya. Penulis juga belum membawa alat perekam. Pertama cukup sulit untuk menghubungi narasumber utama Penulis ini karena narasumber utama selain sibuk bekerja juga *moody*. Apalagi Penulis adalah orang baru.

Saat bertemu dengan *founder* @bpdindonesia pertama kali juga terlihat bahwa ia sangat menutup diri dari Penulis dan sangat berhati-hati dalam memilih kata-kata. Butuh waktu sekitar satu jam untuk akhirnya ia bisa membuka diri dan bercerita secara lepas. Dari situ narasumber berkata kalau Penulis dapat mengambil

gambar, rekaman, dan data lain saat ada pertemuan perdana komunitas @bpdindonesia pada awal Desember 2018.

Setelah pertemuan pertama tersebut, Penulis dan narasumber membuat janji untuk bertemu lagi sebelum acara tersebut. Namun, Penulis kesulitan untuk menemui narasumber karena kesibukan narasumber dan juga ada kerabat narasumber yang meninggal. Namun, Penulis tetap bisa menghubungi narasumber lewat telepon.

Pertemuan selanjutnya dengan narasumber, Penulis melakukan wawancara dengan alat perekam. Penulis juga mengambil video untuk keperluan *stock shoot* untuk video. Penulis juga bertemu dengan para anggota BPD Indonesia dan melakukan wawancara *off the record* dengan mereka yang semakin menambah wawasan Penulis tentang apa yang dialami oleh penderita BPD.

Selanjutnya, Penulis membuat *website*. Penulis membeli *domain* dan melakukan *hosting* lewat godaddy.com. Penulis menamai *domain* dengan nama *atsilverlining.com*. Penulis tidak memberi nama *domain* hanya terbatas pada topik yang Penulis buat saat ini, yaitu BPD. Hal itu disebabkan Penulis ingin melanjutkan *website* ini sebagai sarana pengetahuan tentang hal-hal yang inspiratif.

Terakhir, dari data yang Penulis dapat dari wawancara dan hasil riset lainnya, Penulis akhirnya mulai membuat karya berdasarkan rancangan pengemasan konten.

3.1.3. Pascaproduksi

Setelah mendapatkan data, Penulis melakukan pengolahan data. Pertama, Penulis membuat narasi yang digunakan dengan menggunakan Microsoft Word.

Untuk video, Penulis mengedit dengan menggunakan Adobe Premier. Sementara untuk foto, Penulis mengedit dengan menggunakan Adobe Photoshop. Saat data sudah siap, Penulis mulai memasukkan satu per satu ke dalam susunan tampilan *web* dengan acuan rancangan pengemasan konten yang sudah Penulis buat.

3.2. Anggaran

Berikut adalah total anggaran Penulis saat melakukan proses produksi karya ini:

NO	Keterangan	Jumlah
1.	Pra-Produksi	
	Riset	Rp2.000.000,00
2.	Produksi	
	Akomodasi	Rp5.000.000,00
	Transportasi, Bensin, dan lain-lain	Rp5.000.000,00
	<i>Domain</i>	Rp5.000.000,00
	<i>Hosting</i>	Rp5.000.000,00
	<i>Security Domain</i>	Rp2.000.000,00
	TOTAL	Rp24.000.000,00

3.3. Target Publikasi

Selain sebagai proyek tugas akhir untuk memenuhi standard kelulusan, Penulis ingin karya Penulis bisa menjadi inspirasi orang yang membaca. Situs ini akan Penulis kembangkan sebagai wadah bercerita orang-orang yang memiliki masalah dalam hidupnya, tetapi tetap menemukan cara untuk bertahan dan menemukan kebahagiaan. Karya ini dikemas dalam bentuk *interactive multimedia story* dan bisa diakses lewat PC dan telepon genggam dengan tujuan memudahkan pembaca untuk mengakses.

Hingga saat ini, belum ada media yang bekerja sama dengan Penulis untuk mempublikasikan karya *interactive multimedia story* ini. Namun, Penulis menargetkan media *online* seperti Vik Kompas, Tirto.id, dan juga Kumparan untuk bisa mempublikasikan karya Penulis ini.

Untuk sementara, Penulis mempublikasikan karya Penulis lewat media sosial Penulis. Penulis membagikan *link* karya Penulis di media sosial dan dicantumkan di Instagram, Facebook, dan Twitter pribadi Penulis. Penulis juga membagikannya secara personal lewat *chat*, juga membagikannya di grup *messenger* yang Penulis miliki.

Selain media sosial pribadi Penulis, Penulis juga membuat media sosial khusus untuk *atsilverlining.com* yang nantinya akan membagikan tentang karya selanjutnya. Media sosial tersebut adalah Instagram, Twitter, dan Facebook.