



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.

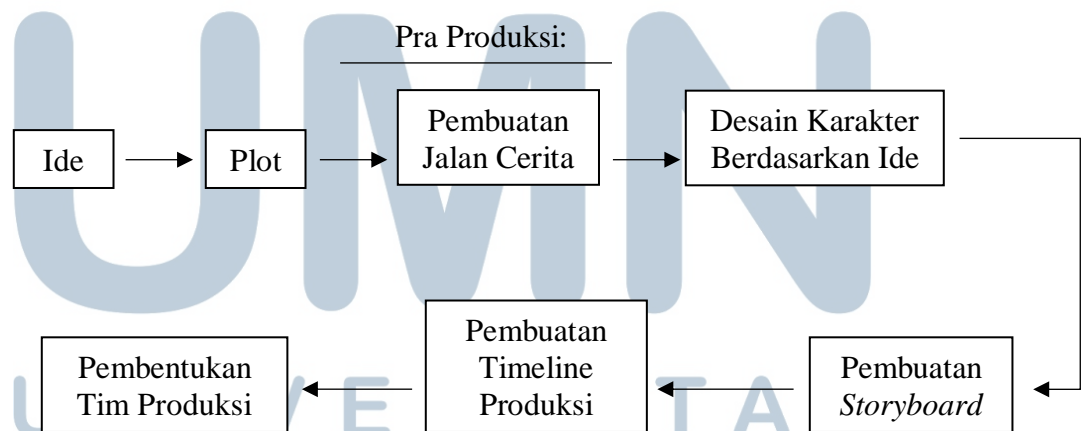
BAB III

RANCANGAN KARYA

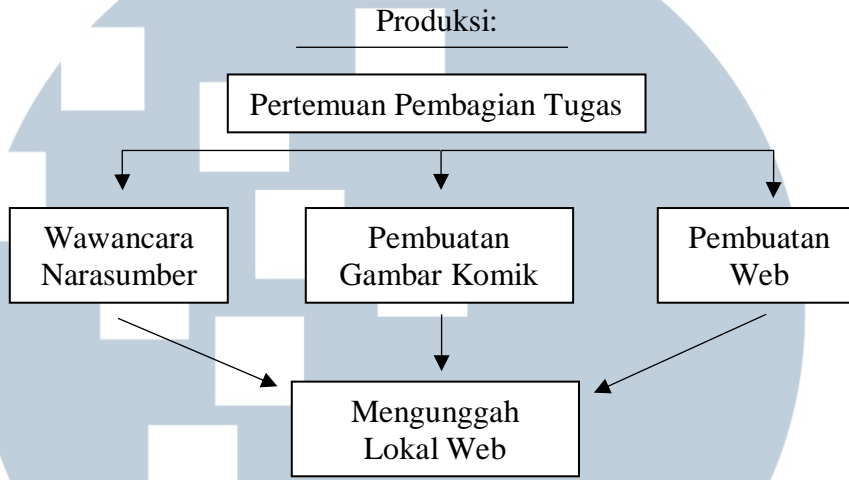
3.1 Tahapan Pembuatan

Karya yang akan dibuat merupakan komik web dengan format *scrollytelling*. Karya ini akan mengangkat isu lingkungan, khususnya pemanasan global mulai. Hal-hal yang akan menjadi sorotan tidak hanya sebatas pada penyebab dan dampak, tetapi juga dari sejarahnya, proses terjadinya, pada tingkat dunia, peristiwa yang terjadi di Indonesia, dan lainnya. Untuk membuat komik web tentang pemanasan global dengan format *scrollytelling*, penulis akan membuat beberapa perencanaan dan melewati beberapa tahap pelaksanaan. Berikut merupakan gambar 3.1 sampai 3.3, yaitu alur produksi komik *scrollytelling* tentang pemanasan global:

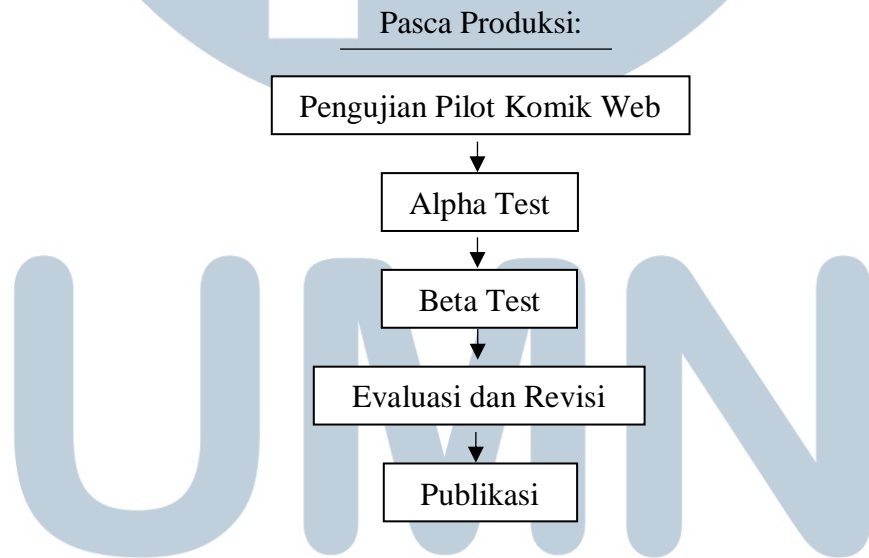
Bagan 3.1 Proses Pra Produksi Komik Web Scrollytelling



Bagan 3.2 Proses Produksi Komik Web Scrollytelling



Bagan 3.3 Proses Pasca Produksi Komik Web Scrollytelling



U M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.1.1 Pra Produksi

3.1.1.1 Ide

Ide tidak selalu berupa cerita yang akan dijadikan sebuah komik, tetapi juga bisa berupa karakter, gambar, kata-kata, atau imajinasi. Seorang pembuat komik dapat mendapatkan ide membuat komik dari berbagai hal yang tidak selalu terpaku dengan cerita. Jika mendapatkan sudah mendapatkan ide, akan lebih baik jika cepat untuk dieksekusi, karena sangat besar kemungkinan orang lain mendapatkan ide yang sama dan merealisasikan idenya dengan cepat. (Gumelar, 2011, p. 40). Penulis mendapat ide cerita, dari isu pemanasan global pada beberapa media.

Berdasarkan teori dan konsep manajemen proyek pada bab dua, tahap awal dari manajemen redaksi suatu media adalah dengan menentukan nilai berita pada suatu peristiwa. Isu pemanasan global yang akan dikemas dalam komik, memiliki beberapa nilai berita. Yang pertama adalah nilai berita “bencana”. Berdasarkan hasil riset, pemanasan global dapat mengakibatkan bencana alam seperti kondisi cuaca yang sulit diprediksi, hujan asam, dan lainnya. Selain itu, laporan IPCC juga mengatakan bahwa manusia memiliki sisa 12 tahun, untuk mencegah berbagai bencana alam ekstrem karena pemanasan global. Nilai berita yang selanjutnya adalah “dampak”. Pemanasan global merupakan isu lingkungan yang tidak dapat diabaikan, hal ini menuntut sorotan dan tindakan dari pemerintah dan berbagai lapisan masyarakat. Selanjutnya, nilai berita yang terakhir adalah “kedekatan”. Komik web dapat membahas perkembangan isu pemanasan global yang terjadi di Indonesia, sehingga memiliki nilai berita kedekatan

bagi masyarakat Indonesia. Dengan ketiga nilai berita tadi, penulis menentukan penggunaan isu pemanasan global sebagai topik pembahasan dalam komik web.

Penulis juga melihat perkembangan komik strip yang beredar di medial sosial, sehingga tertarik untuk mengemas isu pemanasan global dalam bentuk komik. Selain melihat isu dan populernya komik strip, penulis juga melihat perkembangan web *scrollytelling* pada beberapa media. Dengan demikian, penulis melihat adanya potensi penggabungan komik dengan format *scrollytelling* dalam mengemas isu pemanasan global.

3.1.1.2 Plot

Dalam proses pengembangan cerita (*story development*), hal yang dilakukan setelah membuat ide adalah membuat plot dari cerita (Johnston, 2014, para. 26). Plot adalah kerangka dari cerita yang akan dibuat, sehingga menjadi panduan dan memudahkan penyusunan cerita. Plot terdiri dari unsur-unsur 5W + H + S, yaitu *What* (Apa), *When* (Kapan), *Where* (Dimana), *Why* (Mengapa), *Who* (Siapa), *How* (Bagaimana), dan *Solution* (Solusi) (Gumelar, 2011, pp. 56-58). Unsur-unsur yang berbentuk pertanyaan harus dijawab terlebih dahulu sebelum membuat suatu cerita. Berikut merupakan jawaban dari plot cerita yang penulis buat:

1. Apa

Komik menceritakan isu tentang pemanasan global yang menjadi topik perdebatan dua karakter dalam komik.

2. Kapan

Komik menceritakan isu pemanasan global yang sudah dimulai sejak masa revolusi industri, sampai langkah-langkah yang harus diambil saat ini.

3. Dimana

Isu ini terjadi dalam skala global atau seluruh dunia, namun komik juga akan menceritakan perkembangan isu pemanasan global di Indonesia pada masa-masa tertentu.

4. Mengapa

Pemanasan global terus terjadi sejak masa revolusi industri, sehingga harus dikurangi. Selain itu, perbedaan pendapat membuat kedua karakter memiliki pandangan yang berbeda tentang isu pemanasan global.

5. Siapa

Perdebatan terjadi di antara karakter protagonis dan juga karakter antagonis.

6. Bagaimana

Karakter protagonis menyadari bahwa isu pemanasan global tidak bisa dibiarkan, sedangkan karakter antagonis tidak mengetahui tentang isu pemanasan global dan tidak perlu melakukan sesuatu. Oleh karena itu karakter protagonis menjelaskan tentang pemanasan global, namun karakter antagonis mengambil simpulan yang subjektif.

7. Solusi

Karakter protagonis menyadarkan karakter antagonis dengan mengatakan, bahwa manusia tidak punya banyak waktu untuk terus membiarkan isu pemanasan global.

3.1.1.3 Pembuatan Jalan Cerita

Jalan cerita memiliki dinamikanya tersendiri yang dapat memengaruhi pembaca untuk tertarik dalam membaca komik (Gumelar, 2011, p. 41). Penulis membuat jalan cerita dengan menentukan urutan sub topik pembahasan yang disesuaikan dengan temuan riset data. Berikut merupakan sub-sub topik yang penulis urutkan dalam membuat keseluruhan jalan cerita komik:

1. Bagian Awal

Bagian ini merupakan dua halaman pertama yang akan memperlihatkan keadaan bumi. Halaman pertama memuat judul dan subjudul komik. Pada halaman ini, gambar yang akan disajikan adalah bagian atas bentuk bumi. Selain itu juga ada tombol untuk layar penuh, agar pembaca dapat menikmati komik melalui berbagai gadget dan juga berbagai jenis *browser* (mesin penjelajah). Pada halaman kedua, gambar yang akan disajikan adalah bagian bawah bentuk bumi yang meleleh. Dengan demikian, bagian awal komik menggambarkan keadaan bumi kepada pembaca sebelum membaca keseluruhan cerita.

2. Perkembangan Isu Pemanasan Global

Bagian ini menjelaskan perkembangan isu pemanasan global mulai dari masa revolusi industri, masa pemerintahan Soeharto, Indonesia memecahkan

rekor dunia deforestasi, sampai rencana strategis yang dibuat oleh KLHK pada tahun 2015. Dengan demikian, pembaca dapat mengetahui beberapa perkembangan isu pemanasan global yang dimulai dari skala global dan disempitkan pada Indonesia.

3. Faktor Pemanasan Global

Setelah mengetahui perkembangan isu pemanasan global, bagian ini mengajak pembaca untuk mengetahui hal-hal yang menyebabkan pemanasan global terjadi. Bagian ini membagi faktor pemanasan global menjadi dua, yaitu faktor alam dan juga faktor manusia. Bagian ini memfokuskan faktor yang dibuat oleh manusia, sehingga pembaca mengetahui kegiatan yang dapat dikurangi dalam mengurangi pemanasan global.

4. Dampak Pemanasan Global

Selanjutnya, pembaca akan diberikan penjelasan mengenai dampak akan terjadi, jika manusia membiarkan dan tetap melakukan berbagai kegiatan yang menjadi penyebab pemanasan global. Dalam bagian ini, akan terdapat dialog satir dari karakter protagonis yang mengatakan bahwa dampak pemanasan global terlalu banyak, sampai tidak muat di layar pembaca.

5. Hasil Penelitian IPCC

Bagian ini akan menjelaskan hasil penelitian IPCC. Bagian ini juga menjadi puncak perdebatan antara karakter protagonis dan karakter antagonis. Dengan demikian, pembaca disajikan informasi bahwa manusia harus sadar dan peduli dalam mengurangi pemanasan global.

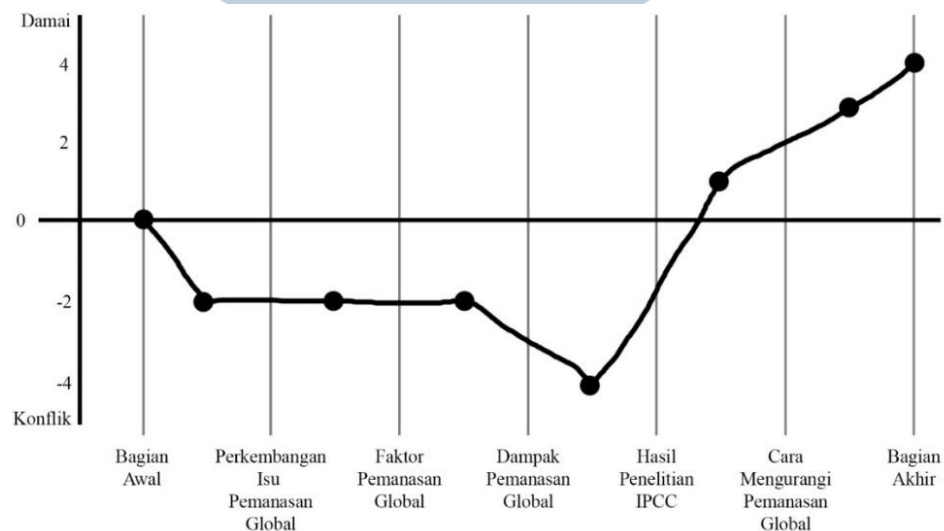
6. Cara Mengurangi Pemanasan Global

Setelah mengetahui dampak dan juga hal-hal penting untuk mengurangi pemanasan global, karakter protagonis mengajak karakter antagonis untuk mengurangi pemanasan global melalui berbagai pencegahan. Dengan demikian, pembaca dapat mengetahui cara-cara untuk mengurangi pemanasan global.

7. Bagian Akhir

Bagian ini terdiri dari ajakan untuk mencegah pemanasan global oleh kedua karakter. Selain itu, juga disusul dengan referensi dan juga tim yang membuat karya.

Dengan alur cerita di atas, maka berikut adalah diagram cerita dari komik:



Sumber: Timotius, 2019.

Gambar 3.1 Diagram Alur Cerita

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

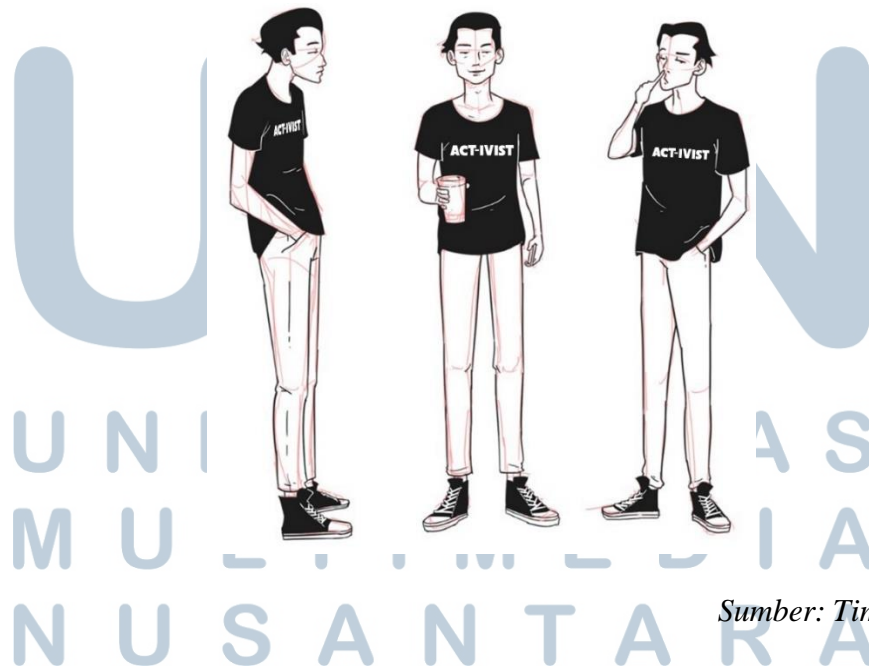
Berdasarkan teori dan konsep diagram jalan cerita pada bab dua, diagram di atas menunjukkan jalan cerita yang memiliki akhir bahagia. Cerita diawali dengan perbedaan tanggapan dari karakter protagonis dan karakter antagonis. Perbedaan tanggapan ini yang digolongkan dalam konflik pada diagram alur cerita. Perbedaan pendapat terus berjalan sampai karakter antagonis membaca laporan penelitian IPCC. Hal tersebut menyadarkan karakter antagonis, sehingga memiliki pendapat yang sama dengan karakter protagonis. Jalan cerita terus berlanjut sampai kedua karakter membahas pencegahan pemanasan global, dan memberikan ajakan kepada pembaca.

Dengan ide dan alur cerita di atas, maka komik yang akan dibuat dapat digolongkan kedalam tema atau genre Nonfiksi atau laporan. Tema ini merupakan komik yang bertujuan untuk edukasi melalui fakta yang disajikan atau berita (Gumelar, 2011, p. 47).

3.1.1.4 Desain Karakter Berdasarkan Ide

Dalam membuat komik, seseorang dapat memulai tahap awal dengan membuat satu atau beberapa karakter terlebih dahulu. Hal tersebut dapat membantu dalam menentukan ide jalan cerita yang dapat terjadi dengan karakter yang sudah dibuat. Dalam proses pembuatan, sangat mungkin untuk menambahkan karakter-karakter lain dalam cerita (Gumelar, 2011, p. 69). Menurut Hasbi Ilman belum ada teori yang sudah rampung yang membedakan komik biasa dengan komik jurnalisme sebagai produk jurnalistik, seperti penggunaan karakter fiktif dalam komik. Pembatas yang jelas diantara keduanya adalah pesan yang disampaikan komik jurnalisme, dapat

dipertanggungjawabkan dan berdasar pada data dan wawancara. Tirto.id adalah salah satu media yang menggunakan karakter fiktif dalam produk jurnalistik yang dibuatnya (GetCraft, 2019, para. 26-29). Dalam pembuatan komik web, penulis menentukan dua karakter yang memiliki sifat dan juga pemikiran yang berlawanan. Kedua karakter tersebut dihadirkan untuk mewakili dua perspektif terhadap pemanasan global. Karakter pertama adalah karakter protagonis yang peduli dengan isu pemanasan global. Karakter ini memiliki sikap malas kepada orang-orang yang tidak peduli lingkungan. Walaupun demikian, karakter protagonis tetap memiliki keinginan untuk memberikan edukasi kepada orang-orang yang acuh dengan isu pemanasan global. Seperti gambar 3.2, karakter ini merupakan seorang laki-laki yang memiliki perawakan tinggi dan juga berambut hitam. Memiliki gaya yang sederhana, karakter ini menggunakan kaus hitam, celana panjang, sepatu, dan sesekali membawa botol minum.



Sumber: Timotius, 2019.

Gambar 3.2 Karakter Protagonis

Atribut botol minum dan juga kaus bertuliskan “ACT-IVIST” merupakan cara penokohan karakter. Atribut tersebut menggambarkan bahwa karakter peduli dengan lingkungan, yaitu dengan tidak menggunakan botol minum yang terbuat dari plastik. Penggunaan kaus dengan tulisan “ACT-IVIST” menggambarkan bahwa karakter adalah seorang aktivis.

Wajah adalah cerminan dari kepribadian karakter. Melalui ekspresi pada wajah, pembaca dapat melihat sifat karakter. Sebagai contoh, karakter yang memiliki sifat pendiam maka ia tidak terlalu sering tertawa lebar, tetapi hanya memiliki senyum kecil. Setelah membahas sifat dan juga gaya pada karakter protagonis dengan komikus, berikut adalah ekspresi wajah pada karakter protagonis.

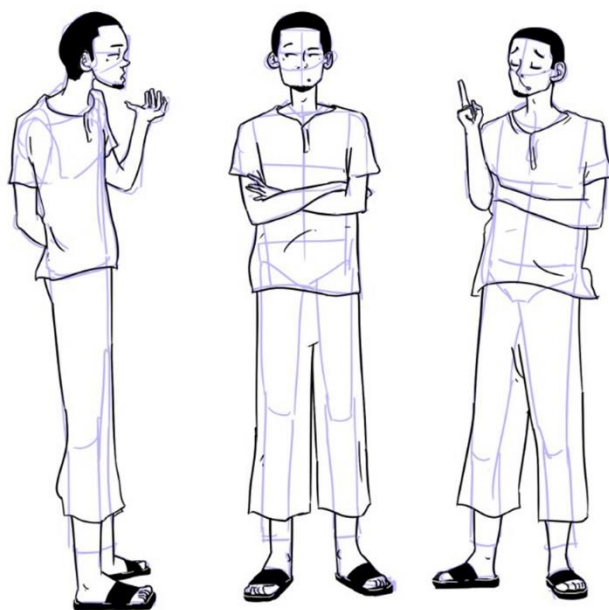


Sumber: Timotius, 2019.

Gambar 3.3 Ekspresi Wajah Karakter Protagonis

Selain karakter protagonis, penulis dan komikus juga memutuskan untuk menghadirkan karakter antagonis. Karakter antagonis berguna untuk memberikan

pandangan yang berlawanan dari karakter utama, mengenai isu pemanasan global. Bersifat menganggap remeh dan cepat mengambil simpulan, karakter ini mewakili pandangan masyarakat yang bersikap apatis ataupun tidak mendukung pencegahan pemanasan global. Seperti gambar 3.4 karakter antagonis merupakan seorang laki-laki yang suka mengkritik sesuatu berdasarkan pemahamannya sendiri.

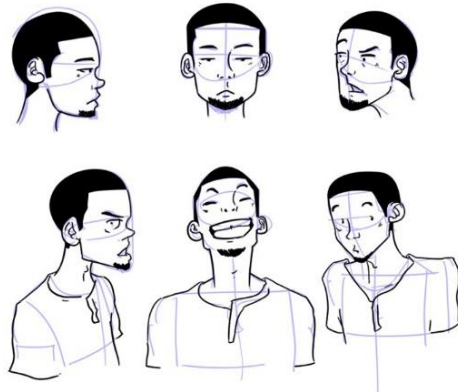


Sumber: Timotius, 2019.

Gambar 3.4 Karakter Antagonis

Setelah membahas sifat dan juga gaya pada karakter antagonis dengan komikus, berikut merupakan gambar 3.5, yaitu contoh-contoh ekspresi wajah pada karakter antagonis.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Sumber: Timotius, 2019.

Gambar 3.5 Karakter Antagonis

Berdasarkan fungsi dari peran kedua karakter, penulis dan komikus sepakat untuk tidak memberikan karakteristik yang tidak berhubungan dengan jalan cerita, seperti warna kulit, tinggi badan, masa lalu karakter, dan lainnya. Hal ini dikarenakan penulis memiliki fokus untuk membahas isu pemanasan global, sehingga tidak mengeksplorasi karakter lebih jauh dalam komik web.

3.1.1.5 Pembuatan *Storyboard*

Proses selanjutnya adalah pembuatan *storyboard* yang berguna menentukan visualisasi dari jalan cerita yang sudah dibuat. *Storyboard* sendiri adalah penyajian visual pertama dari cerita yang akan dibuat (Widjaja, 2008). Dalam karya yang akan dibuat, *storyboard* berguna untuk menempatkan visual dan penentuan transisi yang akan dibuat dalam situs web. Selain itu, *storyboard* juga berguna untuk mengomunikasikan ide dari penulis kepada *programmer* dan juga komikus. Penulis membuat *storyboard* menggunakan perangkat lunak Adobe Photoshop, yaitu

perangkat lunak yang biasa digunakan untuk pengeditan foto/gambar. Setiap halaman yang sudah selesai akan dimasukkan kedalam perangkat lunak Microsoft PowerPoint. Hal tersebut agar memudahkan urutan halaman. Selain itu, beberapa transisi perpindahan halaman pada Microsoft PowerPoint dapat digunakan untuk visualisasi *storyboard* secara sederhana.

Pembuatan komik web disesuaikan dengan ukuran layar dari perangkat yang akan mengakses komik web pada nantinya, seperti laptop, ponsel pintar, dan juga tablet. Dalam membuat *storyboard* komik web, penulis harus membuat ukuran dan tata letak gambar yang dapat menyesuaikan layar dari berbagai perangkat. Namun, sebelum mengatur tata letak, penulis harus menentukan perbandingan resolusi layar yang ramah untuk berbagai perangkat. Semenjak tahun 2010, perbandingan resolusi 16:9 menjadi standar bagi banyak perangkat. Perbandingan resolusi tersebut juga berlaku pada perangkat yang berorientasi pada layar vertikal, yaitu ponsel pintar dengan mengubahnya menjadi 9:16 (Neagu, 2018, para 18-20). Dengan demikian berikut adalah gambar perbandingan dan resolusi yang penulis tetapkan dalam pembuatan *storyboard* dan komik web *scrollytelling*

U M N
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

<p>LAYAR KOMPUTER/LAPTOP 16:9</p> <p>1080 pxi</p> <p>1920 pxi</p>	<p>LAYAR SMARTPHONE 9:16</p> <p>1080 pxi</p> <p>607 pxi</p>	
---	---	--

Sumber: Timotius, 2019.

Gambar 3.6 Perbandingan dan Ukuran Resolusi

Penetapan ukuran dan perbandingan tersebut akan memusatkan konten pada bagian layar ponsel pintar. Walaupun demikian, penulis akan tetap mengisi bagian selain layar ponsel pintar, sehingga tetap dapat dinikmati pengguna laptop atau tablet. Berikut adalah gambar contoh *storyboard* pada halaman pertama.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

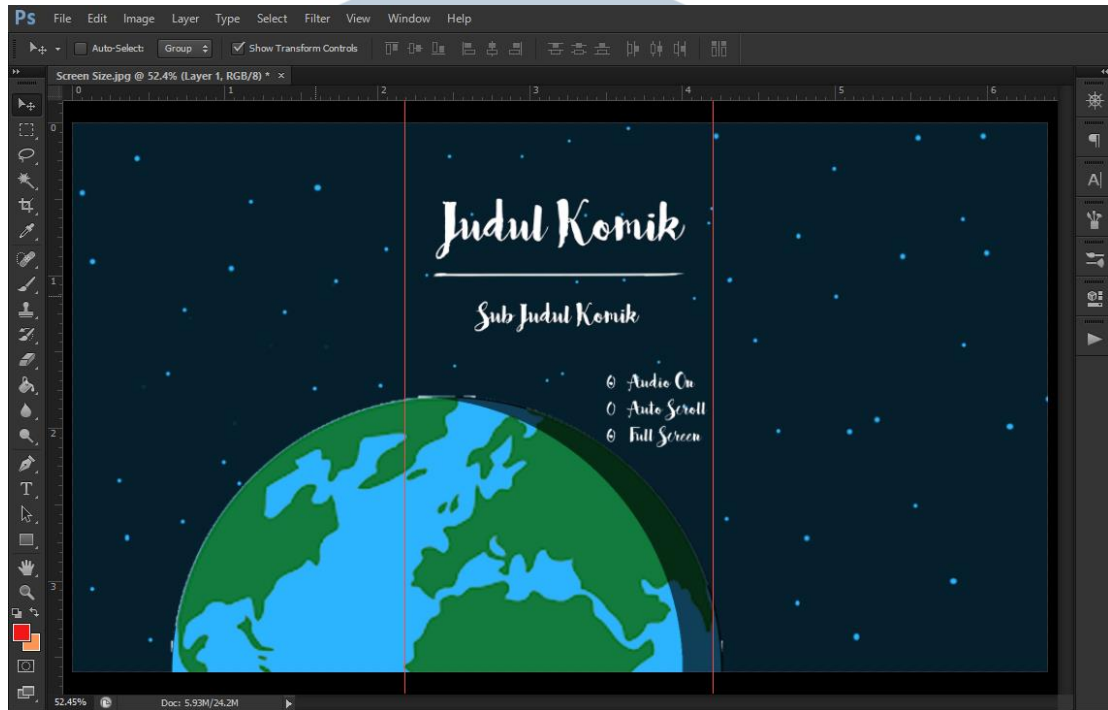


Sumber: Timotius, 2019.

Gambar 3.7 Perbandingan dan Ukuran Resolusi

Bagian yang berada di dalam kotak merah adalah tampilan layar ponsel pintar. Sementara itu, seluruh bagian dari gambar 3.7 gambar yang akan dilihat pada layar komputer atau laptop. Dalam gambar di atas, penggunaan gambar diluar kotak merah membantu agar mengisi sisi lain di luar layar ponsel pintar yang menjadi bagian utama. Dengan demikian, komik web tetap dapat dinikmati oleh pengguna laptop atau komputer.

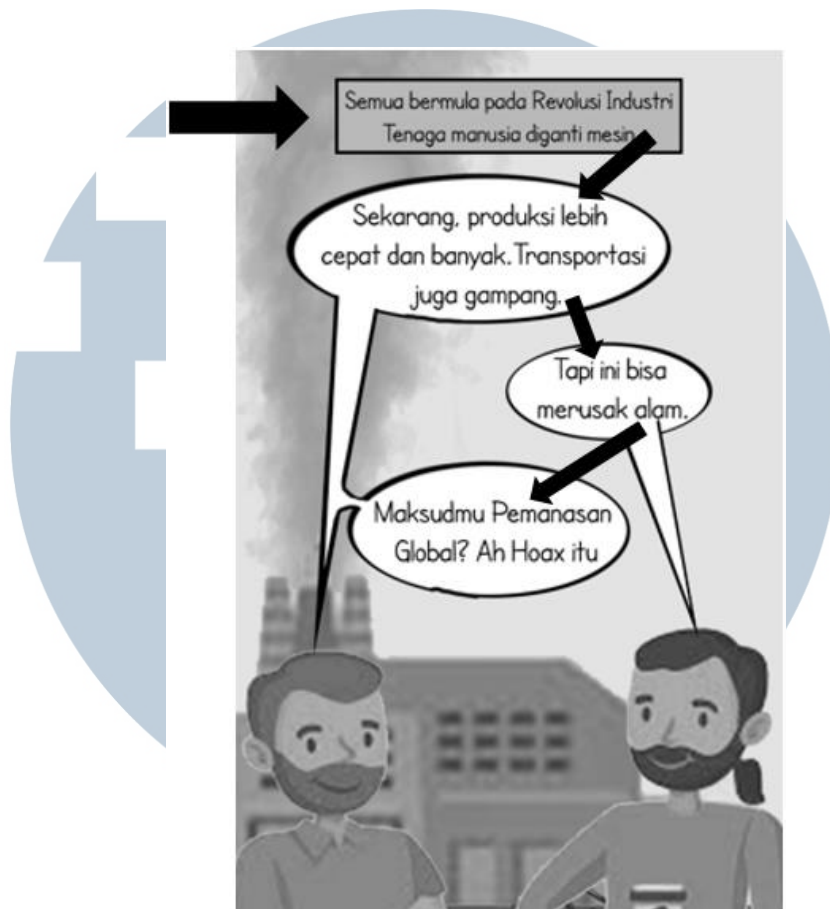
Dalam perangkat lunak Adobe Photoshop, terdapat garis bantu yang dapat dijadikan batas dari ukuran layar ponsel pintar. Garis bantu dapat dimunculkan dengan menekan tombol “Ctrl” dan “R” bersamaan, kemudian menariknya dari bagian “ruler” di sekitar area kerja, seperti gambar berikut.



Sumber: Timotius, 2019.

Gambar 3.8 Perbandingan dan Ukuran Resolusi

Proses pembuatan komik menggunakan teori dan konsep yang sudah dijabarkan dalam bab dua. Salah satu teori yang sudah dijabarkan adalah alur baca komik dari setiap kotak dialog dan balon kata. Urutan pembacaan panel dan dialog baiknya dari kiri ke kanan, dan dari atas ke bawah (McCloud, 2001, p. 195). Oleh karena itu dalam membuat *storyboard*, penulis menentukan untuk menggunakan urutan baca dari kiri ke kanan, dan dari atas ke bawah. Gambar 3.9 merupakan *storyboard* dari komik web *scrollytelling*. Keseluruhan *storyboard* dapat dilihat pada lampiran B, halaman 143.



Sumber: Timotius, 2019.

Gambar 3.9 Urutan Baca Komik

3.1.1.6 Pembentukan Tim Produksi

Dalam pembuatan pilot komik web, penulis bekerja sama dengan seorang komikus. Dalam proses pembuatan, penulis akan mengadakan pertemuan-pertemuan guna merancang dan mengerjakan rencana yang sudah dibahas. Setelah pilot komik web sudah jadi, maka produk akan dikembangkan dengan anggota tim yang sama. Untuk memenuhi kebutuhan anggota tim, penulis akan bekerja sama dengan *freelancer* (pekerja lepas).

3.1.1.7 Timeline Produksi

Tabel 3.1 Timeline Produksi

No	Kegiatan	Waktu
Pra Produksi		
1	Riset data terkait pemanasan global dan Pembuatan <i>Storyline</i> .	2 Minggu
2	Pembuatan <i>Storyboard</i> .	
3	Pembentukan Tim Kerja.	
Produksi		
4	Liputan.	1 Minggu
5	Visualisasi data menjadi komik.	4 Minggu
6	Pembuatan pilot komik web (Mengisi dan mengoptimasi situs web)	
Pasca Produksi		
7	Pengujian pilot komik web.	1 Minggu
8	Evaluasi dan revisi pilot komik	
9	Publikasi	

3.1.2 Produksi

1. Wawancara Narasumber

Pada tahap awal produksi, pengambilan informasi dan data pada narasumber dilakukan dengan wawancara. Setiap informasi yang didapatkan dari narasumber, maka akan disesuaikan dengan pembahasan-pembahasan yang ada dalam komik.

Berdasarkan *storyline*, penulis akan mewawancarai beberapa narasumber berikut:

- a. Dr. Ir. Ruandha Agung Sugardiman, M.Sc.

Beliau adalah Direktur Jenderal Pengendalian Perubahan Iklim di KLHK. Salah satu penyebab terjadinya perubahan iklim adalah pemanasan global, sehingga penulis merasa perlu untuk menanyakan isu pemanasan global kepada

beliau. Selain itu, penulis juga akan menanyakan informasi terkait Rencana Strategis 2015-2019.

b. Zenzi Suhadi

Beliau adalah Kepala Departemen Kajian dan Pembelaan Hukum Lingkungan di Wahana Lingkungan Hidup Indonesia (Walhi). Penulis akan menanyakan hal-hal terkait perkembangan peraturan pemerintah terhadap pemanasan global dari masa ke masa.

2. Pembuatan Gambar Komik

Setelah melakukan pertemuan sebelumnya, pembuatan gambar komik disesuaikan dengan *storyboard* dan data-data yang didapatkan dari lapangan. Dalam proses ini, penulis bertugas untuk mengawasi pembuatan setiap bingkai dan panel komik.

3. Pembuatan Web

Storyboard yang dibuat pada tahap pra produksi langsung dijadikan aset dalam pembuatan web. Penggunaan *storyboard* dapat mengemat waktu pengerjaan web, karena dapat menjadi aset sementara yang nantinya akan digantikan dengan aset utama yaitu halaman-halaman komik. Pada proses ini komik akan ditambahkan fitur yang disesuaikan dengan format *scrollytelling*, seperti penggunaan transisi dan juga tombol layar penuh.

4. Mengunggah Web

Setelah web sudah siap, maka penulis akan mengunggah web ke internet dengan mendaftarkannya ke jasa hosting.

3.1.3 Pasca Produksi

1. Pengujian Pilot Komik Web

Pengujian komik web dilakukan dengan dua metode pengujian yang sudah umum, yaitu Alpha Testing dan Beta Testing. Metode Alpha Testing dan metode Beta Testing biasanya digunakan untuk pengujian perangkat lunak. Pengujiannya dilakukan oleh tim yang membuat perangkat lunak (What is Alpha testing?, 2006, para. 1-3). Dalam pembuatan komik web *scrollytelling* tentang pemanasan global, proses Alpha Testing dilakukan oleh penulis dan komikus. Setelah melakukan Alpha Testing, maka proses selanjutnya adalah Beta Testing. Perbedaan Beta Testing ialah, pengujian dari perangkat lunak atau web yang dilakukan oleh orang lain di luar tim produksi. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan tanggapan yang seolah-olah langsung dari pengguna. Penulis juga akan memberikan komik web kepada beberapa praktisi untuk dimintai pendapat. Praktisi-praktisi yang akan dimintai pendapat terhadap komik web adalah:

a. Hasbi Ilman Hakim

Merupakan seorang komikus dari Cimahi, Bandung, Hasbi Iman Hakim adalah pemimpin redaksi dari Jurnaliskomik. Jurnaliskomik merupakan media yang mengemas setiap liputannya dengan pengemasan komik. Penulis akan memberikan pilot komik web yang akan dibuat kepada beliau, untuk dimintai pendapat.

b. Wahyu Dhyatmika

Beliau adalah pemimpin redaksi dari Tempo.co, juga dosen di Universitas Multimedia Nusantara. Tempo.co telah membuat beberapa liputan dengan format *scrollytelling*, sehingga penulis akan meminta pendapat kepada beliau terhadap komik web yang akan dibuat.

Setelah melakukan pengujian pilot komik web, penulis mendapatkan pendapat dari pembaca. Pengalaman dan pendapat yang dibagikan pembaca akan menjadi bahan evaluasi bagi karya dan tim. Dengan demikian, anggota tim dapat memperbaiki hal-hal yang perlu diperbaiki pada pilot komik web.

2. Publikasi

Pada tahap akhir pasca-produksi, pilot komik web yang sudah diperbaiki akan disebar. Penulis akan memuat komik web pada situs yang akan dibuat oleh tim produksi. Untuk memperluasnya, penulis akan beriklan pada media sosial seperti instagram.

3.2 Anggaran

Berikut merupakan tabel anggaran pembuatan pilot komik web:

Tabel 3.2 Anggaran Pembuatan Prototipe

No	Pengeluaran	Nominal (Rp)	
		Satuan	Total
1	Biaya Liputan:		
	- Transportasi ke KLHK	30.000	
	- Transportasi ke Wahana Lingkungan Indonesia	40.000	70.000
2	Pembuatan Pilot Komik Web:		
	- Hosting & Domain (12 Bulan pertama)	1.752.000	
	- Jasa Komikus	1.500.000	

	- <i>Jasa Programmer</i>	1.500.000	4.752.000
3	Lain-lain:		
	- Beriklan di Instagram	200.000	
	- Biaya tidak terduga	500.000	900.000
Total Anggaran			5.000.000

3.3 Target Luaran/ Publikasi

Karya yang akan dibuat adalah komik web dengan format *scrollytelling*. Karya jurnalistik yang akan dibuat mengangkat isu lingkungan, khususnya pemanasan global. Hasil karya akan dimuat dalam bentuk web, juga akan disebarakan dengan beriklan pada media sosial.

UMMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA