



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.

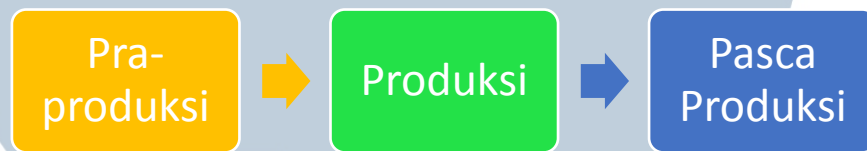
BAB III

RANCANGAN KARYA

3.1 Tahapan Pembuatan

Berikut merupakan rancangan produksi yang telah disusun oleh penulis:

Bagan 3.1 Tahapan Produksi



3.1.1 Pra-produksi

Pra-produksi merupakan tahapan yang dilakukan sebelum produksi dilakukan. Terdapat tahapan produksi berita yang dapat dicontoh dari penjabaran Fachruddin (2017), yang terbagi dari tahapan inti dan tahapan kelanjutan. Tahapan inti meliputi; penemuan ide, menyusun model produksi, dan pembuatan proposal program. Proposal program dapat disusun dengan ketentuan sebagai berikut; (1) menentukan judul, (2) menentukan objektif/tujuan, (3) menentukan target audiensi, (4) menentukan format program, (5) sinopsis dari program, (6) metode produksi (7) perkiraan biaya (Fachruddin, 2017, p.4). Dan jika tahapan-

tahapan tersebut telah terpenuhi, maka pra-produksi dapat dilanjutkan dengan tahapan berikut; (1) penjadwalan waktu, (2) perizinan, (3) promosi (Fachruddin, 2017, p.6)

Maka dari langkah-langkah ini, penulis telah melakukan hal-hal berikut;

a. Menentukan Ide

Penulis melihat banyaknya kejadian yang terangkum dalam berita berkenaan dengan kaum LGBT di Indonesia. Ketidakadilan yang diterima kaum LGBT menjadi motivasi bagi penulis untuk membuat suatu karya yang dapat berbicara dan mewakili aspirasi mereka. Penulis hendak menjangkau koneksi kepada beberapa anggota kaum LGBT, yang nantinya akan disaring dengan beberapa pertimbangan. Narasumber yang dinilai memiliki cerita yang kompleks dan menarik akan menjadi pertimbangan penulis sebagai bahan dasar disusunnya karya.

b. Model Produksi

Model produksi yang penulis pilih merujuk pada tahapan rancangan produksi yang telah penulis cantumkan pada bagan 3.1.

c. Proposal Program

Berikut pemecahan berdasarkan sub-kategori yang telah dipaparkan oleh Fachruddin (2017);

Pertama, judul program. Program memiliki alamat domain yang ditetapkan sebagai *ceritadia.com*. Situs website akan diberi judul “DIA: Sebuah Kisah Nyata”. Pemilihan nama “Dia” memiliki pertimbangan dalam pengertiannya yang ambigu. “Dia” dapat memiliki definisi yang merujuk pada kata panggilan bagi orang ketiga, sehingga kata “Dia” bersifat ambigu dan universal. Merujuk pada hal ini, nama “Dia” dipilih penulis dengan tujuan bila sewaktu-waktu ditemukan cerita lain dari para anggota kaum LGBT yang hendak diluncurkan pada situs web *ceritadia.com*, maka nama “Dia” dapat digunakan kembali sebagai kedok dari anonimitas narasumber yang harus dilindungi.

Kedua, objektif karya. Karya diharapkan dapat menjadi gambaran kecil dari perlakuan tidak adil yang diterima oleh kaum LGBT di Indonesia, melalui cerita pribadi salah seorang anggota LGBT di Indonesia. Melalui karya ini, penulis hendak mengajak para audiens untuk sama-sama merenung dengan menantang pola pikir yang sudah terbentuk melalui stigma negatif yang dimiliki kaum LGBT di Indonesia. Tidak terbatas pada hal ini, penulis juga berharap karya dapat menjadi inspirasi yang memicu keberanian anggota LGBT untuk mulai membuka suara terhadap ketidakadilan yang mereka terima.

Ketiga, target audiens. Penulis memiliki misi agar karya ini dapat dinikmati oleh masyarakat dari berbagai golongan. Tidak

terbatas pada suku, ras, agama, dan golongan. Namun, jika harus menjabarkan secara lebih spesifik, maka target utama penulis adalah individu dengan kemampuan berpikir serta ilmu pengetahuan sosial dan politik yang sudah memadai (tidak apolitis); contohnya anak-anak remaja dan orang dewasa. Target lainnya adalah anggota LGBT Indonesia, maupun masyarakat yang turut tertarik dengan isu-isu LGBT di Indonesia.

d. Format Karya

Karya merupakan sebuah gebrakan baru dalam bentuk *multimedia interactive story-telling* yang menggabungkan banyak unsur multimedia pada suatu peliputan yang dirangkum dalam halaman website. Unsur multimedia meliputi penggabungan beberapa elemen seperti teks, audio, video, dan animasi gambar.

e. Sinopsis karya

Karya akan dikemas dalam bentuk *story-telling* dengan bentuk berita *feature* tokoh. Karya akan dibuat dengan kronologi kejadian yang nantinya akan didapatkan penulis setelah melakukan rangkaian wawancara. Diharapkan dapat dirancang dengan susunan berikut; (1) latar belakang cerita, (2) komplikasi cerita, (3) klimaks cerita, (4) konklusi cerita.

f. Metode Produksi

Produksi berita akan dilakukan melalui wawancara dan observasi, yang hasilnya akan dikemas dan diluncurkan dalam bentuk laman website interaktif. Wawancara akan dilakukan secara eksklusif dengan narasumber yang merupakan korban ketidakadilan. Pengambilan gambar, video, maupun audio akan dilakukan dengan perlengkapan yang tidak akan menciptakan ketidaknyamanan bagi narasumber.

g. Perkiraan biaya

Perkiraan biaya akan dijabarkan pada sub-bab 3.2.

3.1.2 Produksi

Produksi direncanakan akan dilakukan dengan wawancara sebagai teknik utama. Adams (2001) menjelaskan wawancara sebagai aktivitas utama dalam jurnalisme modern, dan sekarang menjadi cara utama bagi reporter dan penulis *feature* dalam mengumpulkan bahan liputan mereka (Adams, 2001, p.

1).

Wawancara ditetapkan akan dilakukan sebanyak dua sampai tiga kali pertemuan, menyesuaikan dengan kebutuhan penulis untuk mengumpulkan bahan. Kolodzy (2006) menuliskan, wawancara, observasi, dan mencatat

merupakan instrumen utama dalam mengumpulkan berita. Observasi, terutama, bertujuan memberikan gambaran dari sebuah situasi atau seseorang (Kolodzy, 2006, p.128). Maka, tahapan berikutnya setelah wawancara adalah observasi, penulis wajib menelusuri kembali fakta-fakta yang penulis dapatkan dari wawancara, dan mencoba untuk menjelaskan maupun mengonfirmasinya dengan observasi langsung baik terhadap sosok narasumber maupun tempat-tempat kejadian perkara.

3.1.3 Pasca Produksi

Fachruddin (2017) membagi poses pasca produksi sebagai berikut; (1) Penyuntingan pasca produksi, (2) Evaluasi, kritik dan saran, (3) Rekam jejak (Fachruddin, 2017, p. 10).

Maka, mengikuti susunan yang diberikan Fachruddin, penulis telah merancang pasca produksi sebagai berikut:

a. Penyuntingan

Proses penyuntingan dilakukan menggunakan rangkaian program berbasis *software*. Program-program yang hendak penulis gunakan adalah *Adobe Muse* untuk perancangan situs web, *Adobe Photoshop* untuk penyuntingan gambar, *Adobe Premiere* untuk penyuntingan audio dan video, dan *Procreate* untuk membuat animasi gambar. Jika nanti narasumber memperbolehkan penyingkapan identitas, maka

penulis akan mengambil foto-foto pribadi narasumber untuk digunakan sebagai bahan pada website, namun jika tidak, maka penulis akan membuat reka ulang kejadian beserta dengan animasi.

b. Evaluasi, Kritik dan Saran

Penulis akan mengevaluasi ulang hasil karya, dan mendiskusikannya dengan narasumber. Apabila karya dinilai sudah cukup akurat dan tidak melanggar batasan perjanjian yang dibuat oleh penulis dengan narasumber, maka karya dapat dilanjutkan pada tahap berikutnya.

c. Rekam Jejak

Penulis memastikan menyimpan seluruh data, baik yang sudah diolah maupun belum, pada sarana penyimpanan yang aman. Penulis juga harus memastikan merekam proses produksi penulis, sesuai dengan perjanjian akan hal yang boleh direkam oleh narasumber (*off the record*).

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

3.2 Anggaran

Tabel 3.1 Rencana anggaran

No.	Keterangan	Jumlah
1.	Pra Produksi	
	Riset	Rp 150.000,-
2.	Produksi	
	Transportasi (Bensin dan kendaraan umum)	Rp 300.000,-
	Akomodasi	Rp 300.000,-
	Lain-lain (Biaya tak terduga)	Rp 200.000,-
3.	Produksi	
	<i>Hosting dan Domain</i>	Rp 500.000,-
	Plug in website	Rp 300.000,-
	TOTAL	Rp 1.750.000,-

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3 Target Publikasi

Target publikasi dari karya ini adalah reportase berita tokoh dalam kemasan *multimedia interactive story-telling*. Karya dimuat dalam rancangan situs website, yang hanya dapat diakses dengan jaringan internet. Target publikasi bentuk ini dipilih menilai perkembangan zaman dan teknologi, yang mana masyarakat kini dengan mudah mengakses informasi melalui perangkat gawai yang terhubung di internet. Karya telah dan terus-menerus penulis ajukan kepada media yang cenderung berpandangan terbuka terhadap LGBT seperti *Magdalene.co*. Secara umum, karya ini penulis terbitkan dan sebarluaskan melalui media sosial seperti *Facebook, Twitter, Instagram*, dan forum petisi online seperti *change.org*.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA