



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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.

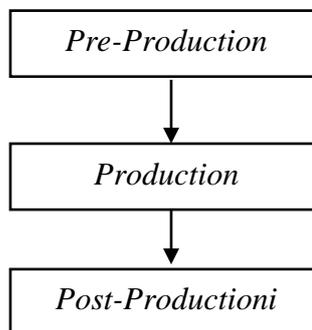
BAB III

RANCANGAN KARYA

3.1 Tahapan Produksi

Untuk mengerjakan karya dengan judul “Merakit.id: Dari Sketsa Jadi Nyata” tersebut, penulis memiliki tahapan-tahapan dalam menyelesaikan salah satu dari bentuk tugas akhir ini. Adapun tahapan yang akan penulis lalui terdiri dari tiga bagian, yaitu:

Bagan 3.1 Alur Produksi



3.1.1 Pre-Production

Seperti pada karya yang lainnya, langkah penulis dimulai dari tahap pra produksi atau sebelum produksi dimana hal ini adalah tahap paling awal dalam merancang sebuah karya jurnalistik. Tahapan pra produksi ini terdiri dari,

penentuan tema, melakukan riset terlebih dahulu, lalu melakukan diskusi dengan dosen pembimbing untuk memfokuskan tugas akhir yang akan dibuat.

Penentuan tema dilakukan untuk memfokuskan konten yang akan ditampilkan dalam tugas akhir berbentuk karya ini. Riset juga dibutuhkan guna memperkuat fondasi dari pemilihan tema yang diambil. Terakhir adalah diskusi dengan dosen pembimbing agar tema dapat diarahkan sesuai dengan terapan ilmu komunikasi.

3.1.2 Production

Dalam tahap ini penulis mulai dengan merencanakan dan mengumpulkan bahan-bahan yang akan dimasukkan ke dalam karya tugas akhir. Proses peliputan yang disertai dengan wawancara, pengambilan video, audio, foto, dan juga data-data pendukung juga dilakukan dalam proses ini. Adapun penulis akan mencoba untuk melakukan liputan di pabrik perakitan PT Astra Honda Motor (AHM) Cikarang, Jawa Barat melalui surat izin peliputan yang dikeluarkan kampus Universitas Multimedia Nusantara.

3.1.1 Post-Production

Proses ini dilalui dengan menyunting dan mengolah video, foto, audio, serta data-data yang telah diambil dijadikan grafik lalu merubahnya ke dalam bentuk tulisan. Setelah menyunting serta merapikan konten untuk *interactive multimedia website*, *layouting* pada *website* juga mulai masuk ke dalam proses desain dan memasukan konten ke dalam desain tersebut.

Penyempurnaan *website* yang penulis buat serta mengoptimalkan sisi *Search Engine Optimization* (SEO) juga akan penulis lakukan dalam tahap

terakhir ini. Lalu setelah semua sudah penulis *review* ulang, maka publikasi *website* akan dilakukan.

3.2 Anggaran

Saat memproduksi karya ini, penulis mengeluarkan anggaran dengan besaran sebagai berikut:

Tabel 3.2 Rincian Anggaran yang Dibutuhkan dalam Proses Pengerjaan

No.	JENIS PENGELUARAN	JUMLAH PENGELUARAN
1.	Peralatan	
	Gimbal Moza Mini Mi	Rp 1.450.000,-
2.	Transportasi	
	Bensin	Rp 900.000,-
	Ojek Online	Rp 300.000,-
3.	Biaya Jasa Pembuatan Website	Rp 5.300.000,-
4.	Biaya Domain dan Hosting	Rp 622.380,-
	Total	Rp 7.460.000,-

3.3 Target Publikasi

Penulis akan mempublikasikan karya berjudul “Merakit.id: Dari Sketsa Jadi Nyata” dengan menggunakan media berbasis online yaitu *interactive multimedia storytelling* dalam sebuah *website*. *Website* tersebut berisikan konten mengenai

proses produksi sepeda motor yang dilakukan oleh pihak PT Astra Honda Motor (AHM).

Dalam penyampaian konten, *interactive website* ini akan mengandung bentuk elemen multimedia seperti video, foto, serta animasi untuk mendukung deskripsi konten berupa teks yang menceritakan seluk beluk sepeda motor dari yang awalnya hanya berupa gambar saja, hingga dapat kita nikmati di jalan raya Indonesia maupun luar negeri.

Karena penulis membuat *interactive website* yang membahas seputar produksi Honda ADV 150 dari sketsa hingga menjadi produk yang siap dijual, maka target pasar penulis adalah pembaca yang berumur 17 hingga 50 tahun. Batas umur 17 tahun penulis pilih karena umur tersebut sudah legal dalam memiliki surat izin mengemudi (SIM) golongan C sehingga bisa mengendarai sepeda motor secara legal di jalan raya. Sementara untuk jarak 17 hingga 50 tahun adalah umur di mana masyarakat Indonesia membeli sebuah kendaraan untuk kebutuhan mobilitas sehari-hari atau hanya menjadi sekadar pemuas hobi. Dalam hal mengakses internet untuk membuka karya *interactive multimedia website*, masyarakat dengan umur 17 hingga 50 tahun adalah masyarakat yang sudah terbiasa menggunakan internet untuk memenuhi kebutuhan informasi hariannya sehingga menjadi target yang berpotensi untuk menikmati karya yang penulis buat.