



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 Pembuatan

Sebagai landasan penyusunan karya, penulis menggunakan tahapan-tahapan dalam pemroduksian suatu karya. Menurut Wibowo (2007, p. 39), terdapat tiga langkah pelaksanaan produksi, yaitu:

3.1.1 Pra-produksi

Tahap ini penulis jalani untuk mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan sebelum masuk ke tahap produksi. Secara detail, persiapan yang penulis lakukan adalah:

3.1.1.1 Perencanaan

Terbagi lagi menjadi:

a. Penemuan Ide

Penulis mendapatkan ide pembuatan karya ini setelah mengetahui kalau salah satu teman terindikasi mengidap leukemia, walau pada akhirnya ternyata indikasi tersebut muncul setelah terjadi misdiagnosis. Namun dari kejadian tersebut, penulis pun pada akhirnya jadi banyak melakukan riset terhadap leukemia, dan berpikir untuk menjadikannya sebuah karya yang informatif dan dapat membangun semangat para pasiennya.

Motivasi itu didasari oleh keinginan penulis untuk membantu orang-orang di luar sana untuk dapat mengenali segala hal yang berkaitan dengan leukemia, khususnya gejala-gejala dan penanganan, supaya tidak perlu melalui kesedihan serta ketidakpastian yang dialami oleh teman penulis.

Selain itu, pada tahap ini penulis juga mulai mencoba untuk memikirkan rancangan kasar dari laman web yang akan dibuat. Sebagai bahan referensi, penulis pun turut mengakses banyak format berita multimedia interaktif, khususnya yang memuat informasi tentang penyakit atau masalah kesehatan untuk mengetahui rancangan model situs yang digunakan. Beberapa situs tersebut adalah VIK edisi Diabetes serta Fokus Ultimaz edisi Kesehatan Mahasiswa. Dari sini, penulis pun memahami dan mendapat gambaran akan elemen-elemen multimedia yang kira-kira akan dibutuhkan dan digunakan dalam pembuatan laman web nanti, segmen seperti apa yang akan disajikan, serta siapa saja subjek yang dapat dilibatkan di dalamnya.

Dari situlah, penulis pun mendapatkan ide untuk membagi segmen di laman web menjadi pengenalan serta kisah pasien yang ingin dijadikan sebagai inspirasi dalam web, penjelasan leukemia dari dokter spesialis, data seputar leukemia di Indonesia, penjelasan jenis-jenis leukemia yang umum dijumpai, gejala, cara

penanganan, cara menghindari leukemia, hingga ditutup dengan kuis interaktif yang mengetes pemahaman pembaca terhadap konten yang disajikan. Selain menggunakan elemen berupa teks, penulis juga tentunya akan menyisipkan elemen-elemen lain seperti video, dan foto untuk menghadirkan nuansa lebih ‘ramai’ serta lebih banyak pilihan media yang dapat audiens akses.

b. Pencarian Narasumber

Secara sederhana, penulis ingin melibatkan dua orang subjek dalam pembuatan karya ini, yaitu dokter yang memiliki spesialisasi dalam leukemia, dalam hal ini dr. Ronald Alexander Hukom, serta salah satu pasien yang dapat menghadirkan kisahnya selama berjuang melawan penyakit ini, yaitu Lydia Dumaiyanti.

Untuk kontak, penulis mendapatkan kontak dr. Ronald dari grup UKM lama penulis yang berisikan mantan maupun wartawan yang masih aktif, sehingga dapat penulis yakini kredibilitasnya. Sedangkan untuk Lydia, penulis mendapatkannya setelah melalui proses *browsing* di laman web.

3.1.1.2 Persiapan

Setelah memikirkan rencana awal, penulis pun mulai melakukan persiapan untuk eksekusi produksi yang akan dilakukan nanti. Langkah-langkah yang akan dilakukan tersebut adalah:

a. Pengumpulan Data

Safitri (2019) mengatakan jika upaya untuk memahami topik sains bisa dibidang jauh lebih sulit dibandingkan dengan topik-topik lainnya. Hal tersebut dikarenakan banyaknya bahasa-bahasa ilmiah ataupun saintifik yang berasal dari hasil riset dan penelitian, yang mana amat kaku, teknis dan jargonistik. Berdasarkan hal tersebut, penulis pun merasa tahapan ini amat krusial, karena harus menyerap dan memahami topik ini sebaik mungkin supaya dapat memiliki pegangan saat mewawancarai narasumber serta menyusun konten karya dengan baik.

Pada tahap ini sendiri, penulis mencari sebanyak mungkin data dan informasi tentang leukemia. Kebanyakan informasi tersebut penulis petik dari situs-situs berita terakreditasi seperti CNN, The Jakarta Post dan Kompas, maupun situs khusus seputar kesehatan secara umum ataupun kanker seperti World Cancer Research Fund, World health Organization dan Depkes.go.id. Adapun, beberapa informasi-informasi yang diambil dari situs-situs tersebut menyerupai statistik, negara dengan jumlah

penderita kanker terbanyak dan tersedikit, hingga prediksi persebaran kanker ataupun leukemia secara spesifik di masa yang akan datang.

b. Perjanjian dengan Narasumber

Setelah menentukan narasumber dan mendapatkan kontak yang bersangkutan, penulis pun langsung menghubungi kedua narasumber yang ingin dilibatkan dalam pembuatan karya ini. Mengacu pada saran Ishwara (2011, pp. 114-116), di tahap awal kontak, penulis selalu memperkenalkan diri dan memberitahukan tujuan terlebih dahulu kepada kedua narasumber sebelum menanyakan kesediaan mereka untuk terlibat dalam pembuatan karya ini. Sebelumnya, penulis sendiri juga sempat membacabaca dan melihat sedikit informasi mengenai kedua narasumber tersebut, yakni biografi, pekerjaan serta jabatan yang dipegang serta publikasi berita maupun media sosial yang memuat mereka.

Sebagai rincian, berikut jabaran perjanjian wawancara yang penulis lakukan dengan masing-masing narasumber:

1. Lydia Dumaiyanti

Setelah menjelaskan maksud dan tujuan via WhatsApp, atas izin narasumber penulis berkesempatan untuk bertemu langsung dengan Lydia di RSCM pada 23 Mei 2019 lalu. Selain menjadwalkan waktu dan tempat pertemuan berikutnya untuk perekaman dan wawancara,

penulis juga sempat berbincang-bincang selama kurang lebih satu setengah jam dengannya.

Dari pertemuan tersebut, disepakati kalau wawancara resmi akan dilakukan pada 27 Juni 2019 di kantor sekretariat Himpunan Masyarakat Peduli ELGEKA, Sarinah. Namun, sehubungan dengan adanya demonstrasi pengumuman hasil sidang Mahkamah Konstitusi untuk hasil Pemilihan Presiden 2019 di sekitar lokasi pertemuan wawancara, atas kesepakatan bersama yang didasari oleh faktor keamanan, maka wawancara pun diundur menjadi 30 Juni 2019 di tempat yang sama pada pukul 15.00 WIB.

2. dr. Ronald Alexander Hukom

Sama seperti yang dilakukan saat mengontak Lydia, penulis juga melakukan langkah awal berupa menjelaskan maksud dan tujuan wawancara saat menghubungi dr. Ronald via WhatsApp. Pesan penulis direspon oleh narasumber dengan permintaan untuk dikirimkan daftar pertanyaan terlebih dahulu melalui *email*. Pada akhirnya, penulis pun mengirimkan daftar pertanyaan tersebut pada 26 Juli 2019.

Berlawanan dengan kehendak penulis yang ingin melakukan wawancara langsung, dr. Ronald pada awalnya

justru merespon pertanyaan yang diberikan melalui balasan *email*. Karena itu, penulis pun sekali lagi menjelaskan niatan untuk mewawancarai dr. Ronald secara langsung, mengingat diperlukannya elemen-elemen multimedia seperti suara, foto, hingga video yang hanya dapat diperoleh dengan bertatap muka. Niatan ini pun direspon dengan baik oleh dr. Ronald.

Pada awalnya, narasumber dan penulis menyepakati untuk bertemu pada 30 Juli 2019 dengan catatan perlu melakukan konfirmasi terlebih dahulu pada jam 9 pagi. Namun, wawancara pada tanggal ini akhirnya dibatalkan karena dr. Ronald tidak dapat melayani wawancara lebih dari 30 menit, mengingat banyaknya hal lain yang perlu Ia kerjakan. Selain itu, pada jeda waktu ini penulis juga harus menyiapkan surat pemberitahuan dengan tujuan Direktur Utama RS Dharmais, beserta tembusan ke Direktur Medik dan Ketua SMF Onkologi Medik yang narasumber minta.

Pada akhirnya, penulis dan dr. Ronald pun sepakat untuk melakukan wawancara pada 2 Agustus 2018 di Rumah Sakit Kanker Dharmais, Slipi pada pukul 14.15 WIB.

c. Pencarian Pekerja Lepas

Setelah mengetahui konsep laman web yang ingin dibuat, penulis pun menghubungi Jeremias Rama (Informatika 2015 UMN) dan Angela Grace (Desain Komunikasi Visual 2015 UMN) untuk membantu pembuatan laman web dalam tahapan yang penulis kurang ataupun tidak kuasai. Nama pertama akan penulis plot sebagai *programmer & web designer*, dan nama kedua sebagai ilustrator. Sekilas informasi, kedua pekerja lepas tersebut sempat bekerja sama dengan penulis di satu Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) yang sama, sehingga penulis cukup mengetahui kapabilitas serta cara kerja mereka. Selain menjelaskan bantuan yang dibutuhkan, pada tahap ini penulis juga menjelaskan konsep laman web yang ingin dibuat nanti.

Untuk mempermudah komunikasi dan proses kerja nanti, penulis juga membuat grup WhatsApp dan juga *folder* Google Docs berisikan penulis sendiri dan kedua orang pekerja lepas ini.

d. Penyusunan Pertanyaan Wawancara

Sesuai dengan saran Ishwara (2011, pp. 114-116) dalam menyiapkan wawancara, sehubungan dengan adanya dua narasumber yang akan diwawancarai, penulis pun membagi fokus daftar pertanyaan yang akan dibuat menjadi dua. Untuk pasien atau dalam hal ini Lydia, penulis memfokuskan pertanyaan

kepada kisah hidupnya sebagai seorang pasien leukemia. Sedangkan, untuk dr. Ronald selaku orang yang memahami penyakit ini, pertanyaan akan dicondongkan ke arah seputar leukemia sebagai suatu penyakit secara holistik; yakni pengertian, gejala, jenis, dan penanganan yang dapat dilakukan.

Untuk menggali informasi seputar kisah hidup Lydia sebagai pasien leukemia, penulis pun membuat daftar pertanyaan kunci yang berisikan 15 butir pertanyaan. Sesuai permintaan narasumber, sebelum hari wawancara, penulis mengirimkan daftar pertanyaan yang terbagi menjadi tiga segmen, yakni “perkenalan Lydia dengan Leukemia (pertanyaan 1-8), perawatan yang dijalani (pertanyaan 9-12), serta serba-serbi kehidupan serta kegiatan yang Ia lakukan di luar menjalani perawatan penyakitnya (pertanyaan 13-15). Daftar pertanyaan kunci tersebut pun disetujui dengan catatan dari narasumber untuk mengganti kata “vonis” dan “penderita” dengan “diagnosis” dan “pasien” karena dinilai terlalu ‘menyeramkan’ untuk pasien dan keinginan Lydia untuk merubah *mindset* bahwa kanker itu merupakan sumber penderitaan.

Adapun, 15 pertanyaan kunci tersebut adalah:

1. Boleh perkenalkan diri ibu terlebih dahulu?

2. Tahun berapa ibu pertama kali divonis menderita leukemia? Apa yang dokter katakan saat itu?
3. Apa reaksi atau hal yang ibu pikirkan saat itu?
4. Apakah ibu memberitahukan vonis tersebut ke keluarga atau orang-orang terdekat?
5. Apakah ibu membutuhkan waktu untuk bisa menerima kenyataan tersebut saat itu? Jika iya, berapa lama, waktu yang ibu butuhkan?
6. Langkah apa yang ibu lakukan setelah secara mental dan hati menerima vonis tersebut?
7. Bagaimana leukemia tersebut mempengaruhi kehidupan ibu sehari-hari?
8. Secara fisik, perubahan apa yang ibu rasakan setelah divonis mendapat leukemia?
9. Perawatan apa saja yang ibu jalani sejak tahu menderita leukemia? Dan apakah hingga sekarang ibu masih melakukan perawatan itu?
10. Apakah ada obat-obatan yang harus ibu konsumsi secara rutin? Jika iya, apa?
11. Apakah ibu mendapatkan bantuan dari negara ataupun lembaga-lembaga tertentu untuk biaya perawatan?

12. Apakah ibu tahu biaya yang harus dikeluarkan andai tidak mendapat bantuan dari lembaga-lembaga tersebut?
13. Sejak disebut menderita leukemia, apakah ada kegiatan baru yang ibu jalani?
14. Apakah ada hal-hal baru yang ibu pelajari setelah disebut menderita leukemia?
15. Apa pesan yang ibu miliki untuk para penderita leukemia di Indonesia?

Untuk dr. Ronald, penulis juga membuat daftar pertanyaan kunci dengan jumlah yang sama seperti yang diberikan kepada Lydia. Bedanya, seperti yang sudah dijelaskan tadi, pertanyaan ini sudah mendapat persetujuan karena seluruhnya telah dijawab oleh dr. Ronald via *email*.

15 Pertanyaan kunci yang diajukan kepada dr. Ronald tersebut adalah:

1. Boleh tolong perkenalkan diri bapak terlebih dahulu?
2. Apa pengertian dari Leukemia?
3. Apakah Leukemia memiliki fase?

4. Apakah Leukemia memiliki beberapa jenis atau tipe?
Jika iya apa perbedaan-perbedaan di antaranya?
5. Apa faktor yang menyebabkan seseorang mengidap Leukemia?
6. Tanda-tanda apa saja yang muncul ketika seseorang terindikasi mengidap Leukemia?
7. Dampak apa yang dirasakan oleh pasien selama mengidap Leukemia?
8. Apa resiko utama dari mengidap Leukemia?
9. Apakah ada langkah preventif untuk mencegah terjadinya Leukemia?
10. Perawatan apa saja yang perlu dilakukan kepada para penderita Leukemia? Apakah ada langkah-langkah yang wajib dilakukan pada fase tertentu?
11. Apakah ada obat atau cara tertentu yang dapat menghambat persebaran sel kanker Leukemia? Jika iya, berapa biaya yang dibutuhkan?
12. Apakah pengidap Leukemia dapat sembuh sepenuhnya? Syarat apa yang diperlukan supaya pasien dapat dibilang sembuh total?

13. Selain bantuan medis, apakah ada faktor lain yang dibutuhkan pasien Leukemia dalam menjalani perawatan?
14. Apa saran bapak kepada pada pasien Leukemia yang sedang menjalani perawatan?
15. Apa saran bapak terhadap para pasien Leukemia beserta keluarganya?

e. Rancangan Produksi Web

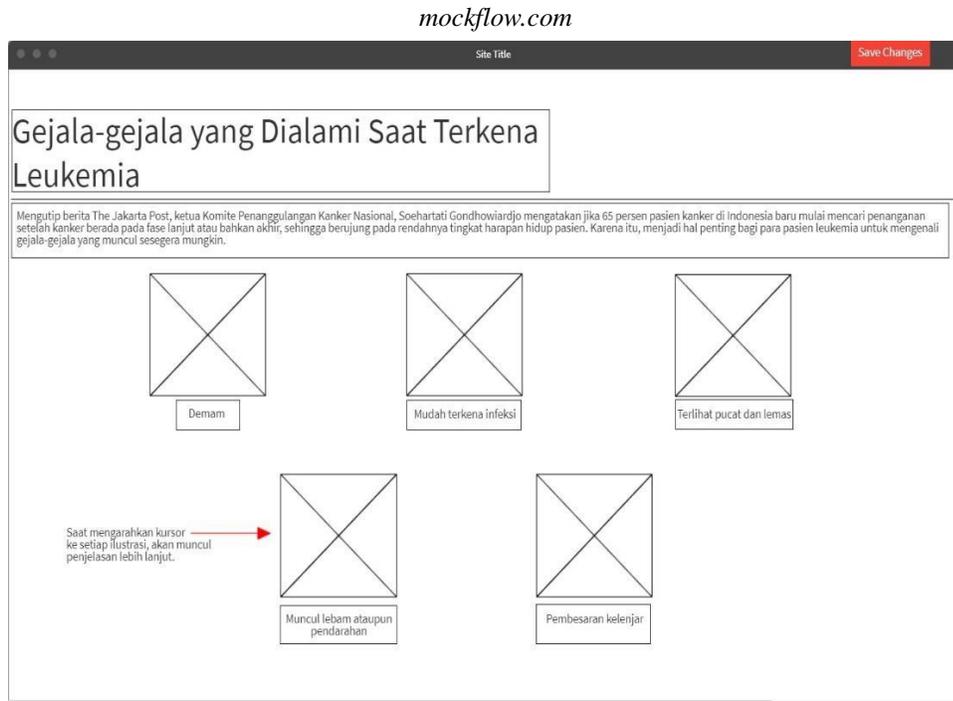
Rancangan produksi web ini terbagi menjadi dua tahapan, yaitu *storyboard* dan *wireframe*. *Storyboard* sendiri merupakan pembuatan detail interaktivitas yang mencakup apa yang dilihat pengguna pada tiap layar, apa yang penulis harap akan pengguna lakukan di tiap layar, dan di mana saja animasi atau grafis akan digunakan untuk membuat pengguna paham akan apa yang harus mereka lakukan (Mathis, 2016, p. 89).

Sedangkan, *wireframe* atau struktur rinci tampilan laman web di layar ditujukan untuk merepresentasikan struktur rinci tampilan laman web di layar, namun tanpa disertai warna, bayangan, ataupun gambar (Mathis, 2016, pp. 90-91). Dengan alasan efisiensi, penulis memutuskan untuk membuat kedua-duanya di dalam satu panel.

Pembuatan *wireframe* serta *storyboard* ini sendiri pada awalnya penulis lakukan melalui situs bernama *mockflow.com*. Namun, berhubung penulis diharuskan untuk membayar iuran bulanan supaya bisa mengakses keseluruhan fitur dari situs tersebut, penulis pun memilih untuk membuat rancangan web melalui aplikasi Microsoft Power Point 2018.

Selama pembuatan panel *storyboard* dan *wireframe* ini, penulis banyak mengambil inspirasi dari situs-situs berita interaktif yang sempat disebutkan di atas tadi, khususnya VIK. Pengambilan inspirasi tersebut terbilang sangat bermanfaat bagi penulis, khususnya untuk mendapatkan gambaran *layout* serta interaktivitas yang dapat dipraktikkan saat memasuki tahap *programming* nanti.

Gambar 3.1: Contoh salah satu wireframe segmen laman web yang penulis buat di



Sumber: Dok. Penulis

Adapun, dalam pembuatan panel laman web ini, penulis berencana untuk membaginya menjadi 11 segmen yang kontennya didasari oleh jawaban yang akan diberikan oleh narasumber pada saat wawancara. Kesebelas segmen beserta interaktivitas yang akan disisipkan di dalamnya tersebut adalah:

Tabel 3.1 Segmen-segmen yang ada di laman web beserta keterangan dan interaktivitas yang ada di dalamnya

No.	Nama segmen	Keterangan	Interaktivitas
1.	Kisah Pasien	Berisikan kisah awal bagaimana Lydia terkena leukemia, serta apa yang Ia	Memiliki muatan video penjelasan Lydia akan apa yang dokter

		lakukan untuk meresponnya. Selain itu, juga berisikan ‘jembatan’ untuk masuk ke segmen-segmen berikutnya.	jelaskan saat Ia terdiagnosis menderita leukemia. Video ini dapat dibuka dan ditutup berdasarkan perintah melalui klik.
2.	Mengenal Leukemia	Berisikan penjelasan pengertian leukemia dari dr. Ronald.	Memiliki muatan video penjelasan dr. Ronald akan pengertian leukemia. Video ini dapat dibuka dan ditutup berdasarkan perintah melalui klik.
3.	Statistik	Berisikan angka-angka penting akan kasus leukemia di Indonesia.	Memiliki cantuman <i>link</i> yang mengaitkan ke situs dari mana angka tersebut berasal, yaitu Global Cancer Observatory.
4.	Jenis leukemia	Berisikan perbandingan akan dua jenis leukemia paling umum, yaitu akut dan kronik.	Memiliki komparasi interaktif yang dapat memunculkan perbandingan di antara kedua jenis leukemia dengan meng-klik masing-masing aspek
5.	Gejala	Berisikan penjelasan gejala-gejala apa saja yang mengindikasikan	Dengan mengarahkan kursor mouse ke ilustrasi yang tersedia, akan

		seseorang mengidap leukemia.	muncul teks yang menjelaskan faktor maupun dampak kemunculan gejala tersebut.
6.	Penanganan	Berisikan penjelasan langkah-langkah yang dapat dilakukan saat seseorang terdiagnosa mengidap leukemia.	Memiliki navigasi <i>next & previous</i> yang bisa diarahkan sesuka hati audiens untuk melihat ilustrasi beserta penjelasannya, baik yang sebelum maupun sesudahnya.
7.	Pencegahan	Berisikan ilustrasi beserta penjelasan akan langkah yang dapat dilakukan untuk mencegah seseorang terkena leukemia.	-
8.	Peer Group	Berdasarkan kisah pengalaman Lydia, segmen ini mengangkat dampak positif yang dihadirkan oleh “ <i>peer group</i> ” atau rekan sesama pasien sebagai pendukung pasien-pasien lainnya.	Memiliki navigasi <i>next & previous</i> yang bisa diarahkan sesuka hati audiens untuk melihat beberapa foto Lydia ketika sedang beraktivitas bersama rekan-rekan <i>peer group</i> -nya.
9.	H.M.P Elgeka	Berisikan keterangan mengenai Himpunan Masyarakat Peduli Elgeka, tempat di mana Lydia pertama kali mencari komunitas yang menaungi pasien	Memiliki imbuhan Google Maps yang menunjukkan lokasi kantor ELGEKA pusat.

		leukemia seperti dirinya.	
10.	Saran bagi Pasien	Berisikan saran Lydia selaku pasien senior leukemia, akan bagaimana pasien leukemia dapat ‘hidup berdampingan’ dengan penyakitnya tersebut.	Memiliki muatan video saran Lydia kepada para pasien leukemia di luar sana. Video ini dapat dibuka dan ditutup berdasarkan perintah melalui klik.
11.	Kuis Interaktif	Berdasarkan seluruh segmen yang telah dilalui dari awal hingga akhir, pembaca diajak untuk ‘menyegarkan ingatan’ akan seluruh konten yang telah disimak. Memuat lima butir pernyataan yang berkaitan dengan konten.	Setelah meng-klik pilihan berupa “Salah” ataupun “Benar” atas pernyataan yang diberikan, akan muncul jawaban yang sebenarnya. Hal ini akan terus berulang hingga ke pernyataan terakhir. Di akhir kuis, ada pernyataan yang menunjukkan tingkat kompetensi audiens dalam menyimak seluruh segmen di laman web, berdasarkan jumlah jawaban yang tepat.

Untuk selebihnya, keseluruhan *wireframe* dan *storyboard* dari masing-masing segmen dapat dilihat di halaman lampiran.

Untuk memastikan ulang kalau rancangan panel ini dapat diterapkan pada saat pembuatan laman web, penulis pun kerap melakukan konsultasi dengan *programmer* dan *illustrator* yang

bersedia membantu pembuatan tugas akhir ini. Untuk pekerja lepas yang disebut pertama, konsultasi dilakukan untuk mengkonfirmasi bisa/tidaknya dilakukan *programming* interaktivitas ataupun efek-efek lain seperti yang terdapat di dalam contoh laman web interaktif yang penulis lihat. Sedangkan untuk ilustrator, penulis mengkonsultasikan hal-hal seperti ukuran, *pallette* warna, referensi *styling* serta format *file* ilustrasi yang ingin dibuat.

f. Peralatan

Sebagai kelengkapan di dua hari yang telah dijanjikan untuk melakukan wawancara dengan narasumber, penulis pun mempersiapkan peralatan-peralatan sebagai berikut:

Tabel 3.2 Peralatan yang penulis bawa untuk proses peliputan

No.	Nama/Jenis Peralatan
1.	Kamera Nikon D3200
2.	Baterai standar Nikon D3200 (bawaan)
3.	Memori kamera 8GB
4.	Tripod kamera
5.	Handphone Xiaomi MI5

3.1.2 Produksi/Pelaksanaan

3.1.2.1 Wawancara

Setelah mempelajari informasi-informasi dasar yang dibutuhkan, mendapatkan izin wawancara dari kedua narasumber, dan selesai

menyusun daftar pertanyaan, penulis pun menemui narasumber yang akan diwawancara di tempat dan waktu yang sudah dijanjikan.

Dalam wawancara dengan narasumber, penulis akan berpegang kepada daftar pertanyaan yang telah disusun. Namun, jika selama proses wawancara ada informasi yang menarik untuk ditilik lebih dalam, maka penulis akan mengembangkannya.

Selain itu, penggunaan alat dan *angle* pengambilan gambar yang digunakan juga disesuaikan dengan tempat di mana narasumber berkenan untuk diwawancarai.

3.1.2.2 Pengolahan Hasil Wawancara

Setelah melakukan proses wawancara, penulis melakukan pengolahan terhadap elemen-elemen multimedia yang didapat selama berlangsungnya wawancara. Pengolahan tersebut dilakukan terhadap:

a. Audio

Pertama-tama, penulis akan melakukan transkrip terhadap rekaman suara yang didapat. Setelah itu, penulis memilih dan memilah bagian yang dirasa dapat dijadikan elemen di laman web seperti:

1. Teks

Lewat transkrip wawancara yang didapat, penulis menentukan bagian mana saja yang akan digunakan di laman web. Hasil wawancara dalam bentuk teks ini akan

disesuaikan dengan konteks yang ingin penulis beri; misalnya jika penulis ingin menyampaikan pesan ‘kuat’ ataupun menyentuh dari narasumber, maka penulis akan menggunakan teks dalam bentuk kutipan. Sedangkan jika ingin menggunakannya dalam bentuk deskripsi maupun narasi, maka penulis akan memparafrase hasil transkrip sebelum digunakan.

2. **Ilustrasi**

Selain menggunakan transkrip wawancara untuk menyortir bagian mana saja yang dapat digunakan sebagai teks, penulis juga akan mengadaptasikan beberapa hasil wawancara tersebut dalam bentuk ilustrasi.

Dalam hal ini, setelah mengolah hasil wawancara, penulis akan melakukan seleksi untuk menentukan informasi mana yang perlu diilustrasikan oleh ilustrator. Penulis akan memberikan sentuhan ilustrasi pada segmen gejala-gejala serta langkah yang perlu dilakukan saat seseorang disebut terkena leukemia. Adapun, alasan penggunaan ilustrasi pada kedua segmen itu sendiri didasari oleh pandangan penulis yang melihat kalau dua segmen tersebut tidak memiliki media lain seperti video maupun foto layaknya di segmen lain, sehingga dirasa

perlu penambahan ilustrasi supaya tidak terlalu berfokus pada teks semata.

Pembuatan ilustrasi ini akan berlangsung setelah penulis memberikan informasi tentang ilustrasi seperti apa yang penulis butuhkan kepada ilustrator. Setelah itu, ilustrator akan menunjukkan ilustrasi yang dibuat, dan dilanjutkan dengan *feedback* dari penulis. Namun, di luar ilustrasi yang dibuat oleh ilustrator, penulis juga akan menggunakan beberapa ilustrasi berformat PNG yang berasal dari internet.

Adapun, pengadaptasian hasil wawancara dalam bentuk ilustrasi pada tiap-tiap segmen yang memuatnya didasari oleh hasil pengamatan penulis akan minimnya elemen multimedia di luar teks yang dapat digunakan pada segmen-segmen tersebut; berbeda dengan segmen lain yang memadukan teks dengan elemen seperti foto maupun video. Secara spesifik, penjelasan dari penggunaan ilustrasi pada tiap segmen dapat disimak pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Penjelasan penggunaan ilustrasi pada masing-masing segmen

No.	Segmen	Ilustrasi	Penjelasan
1.	Jenis Leukemia	Dua dokter yang sedang memberikan	Dua ilustrasi ini digunakan sebagai gambaran akan adanya

		penjelasan	dua orang dokter yang memberikan penjelasan ketika audiens mengklik masing-masing aspek perbandingan leukemia yang tersedia. Secara fungsi, ilustrasi ini digunakan untuk menambah estetika serta memanfaatkan ruang kosong yang tersedia karena hanya berfokus pada teks
2.	Gejala	Enam ilustrasi gejala leukemia	Pengadaptasian dalam bentuk ilustrasi ini dilakukan sebagai medium untuk interaksi antara tindakan audiens dengan respon yang diberikan laman web. Dengan mengarahkan cursor ke arah tiap ilustrasi, akan muncul

			teks yang menjelaskan secara lebih spesifik
3.	Penanganan	Tindakan perawatan yang perlu dilakukan oleh pasien leukemia	Sama seperti pada segmen “Jenis Leukemia”, penggunaan ilustrasi pada segmen ini lebih ditujukan untuk memberikan gambaran visual terhadap langkah penanganan yang perlu dilakukan. Alasan lainnya adalah untuk memaksimalkan ruang kosong yang masih tersedia
4.	Gejala	Pencegahan	Untuk menggunakan ruang kosong yang masih tersedia di segmen ini, dan memastikan teks tidak menjadi satu-satunya elemen media supaya

			audiens tidak bosan
--	--	--	---------------------

b. Foto

Dari foto yang didapat, baik itu saat proses wawancara ataupun yang berasal dari arsip salah satu narasumber, penulis akan melakukan *editing* untuk menyesuaikan penggunaan foto-foto tersebut di laman web. Beberapa *editing* yang akan dilakukan meliputi pengaturan tone warna hingga *cropping*.

c. Video

Selain foto, dari rekaman video wawancara yang didapat menggunakan Nikon D3200, penulis juga mengambil beberapa bagian video yang dirasa dapat digunakan pada laman web. Setelah menentukan bagian mana yang akan digunakan, selanjutnya penulis melakukan *cutting* serta proses *editing* lainnya, seperti penambahan teks untuk memberitahu nama narasumber ataupun mengatur *tone* warna.

3.1.2.3 Pembuatan Laman Web

Pada tahap ini, melalui bantuan *programmer*, penulis mengolah dan menstrategikan bagaimana materi teks, gambar dan video akan digunakan di dalam laman web. Untuk mempermudah *programmer*, penulis mengunggah seluruh elemen multimedia yang telah diolah tadi ke Google Drive, dan memuat masing-masing elemen yang dibutuhkan beserta rancangan *wireframe* dan *storyboard* ke dalamnya. Secara spesifik, akan dibuat *folder* untuk menyimpan elemen bagi masing-

masing segmen, mengingat pembahasan leukemia dalam karya ini terbagi menjadi beberapa segmen.

Sama seperti saat proses pembuatan ilustrasi, selama proses pembuatan laman web ini, penulis akan mengawasi pekerjaan dan sering berkomunikasi dengan *programmer*. Jika ada yang dirasa kurang, penulis akan memberikan arahan revisi. Sedangkan, jika ada masukan dari *programmer*, penulis akan mendiskusikan masukan tersebut dengannya, sambil mempertimbangkan dampak yang dapat dihasilkan kepada tampilan laman web. Komunikasi ini akan terus dilakukan hingga didapatkan hasil akhir yang dirasa sudah sesuai.

Sesuai penjelasan Robbins (2012, pp. 49-66), tahapan-tahapan yang akan dilakukan dalam proses pembuatan ini adalah:

a. Memulai dari Konten

Pada langkah awal ini, *programmer* memasukkan teks yang telah disimpan di Google Drive ke dalam teks editor yang digunakan untuk membuat laman web.

b. Memberi Struktur pada Dokumen

Setelah memasukkan elemen teks yang akan digunakan di laman web, *programmer* menyisipkan elemen-elemen syntax HTML maupun elemen lain yang dibutuhkan untuk memberi struktur terhadap dokumen. Setelah menyisipkan elemen-elemen ini, saat memuat dokumen nanti, *browser* akan menampilkannya secara lebih rinci dan tersusun rapi.

c. Mengidentifikasi Elemen Teks

Usai mengatur strukturisasi dokumen, selanjutnya *programmer* akan menggunakan CSS untuk mengatur bentuk, ukuran, serta jenis *font* yang akan digunakan oleh teks yang tersedia.

d. Menambahkan Gambar

Setelah selesai mengatur strukturisasi dokumen beserta tampilan teks, selanjutnya *programmer* akan memasukkan gambar-gambar berupa foto dan ilustrasi sesuai dengan posisi yang telah ditetapkan di dalam *wireframe*. Selain gambar-gambar, elemen multimedia lain yang berkaitan dengan visualisasi seperti video juga akan turut dimasukkan, dan juga sesuai dengan yang ada di *wireframe*.

e. Mengubah Tampilan Layar dengan *Style Sheet*

Setelah menyelesaikan pengaturan teks dan peletakkan elemen multimedia berupa foto, ilustrasi, dan video, sekali lagi *programmer* akan menggunakan CSS, kali ini untuk mempercantik tampilan dokumen saat diakses lewat *browser*. Pengaturan tampilan ini dilakukan dengan memberikan imbuhan berupa warna pada elemen tertentu, *background*, hingga garis batas.

Masuk ke tahapan akhir, *programmer* akan menggunakan JavaScript untuk memberi sentuhan interaktivitas dengan

menentukan *event* yang akan terjadi saat audiens melakukan tindakan tertentu saat mengakses laman web. Setelah selesai mengerjakan seluruh *programming*, dokumen akan disimpan dalam ekstensi *.html* sehingga dapat diakses melalui laman web.

3.1.3 Pasca-Produksi

3.1.3.1 Pengujian

Tahap pengujian dilakukan setelah produk akhir dirasa telah sesuai dengan konsep yang direncanakan. Untuk memastikan lagi jika pemrograman untuk pengaturan tampilan karya sudah sesuai dengan yang diharapkan, penulis akan melakukan pengetesan dengan mengunggah *file* karya berekstensi *.html* melalui *web browser*. Jika ada yang dirasa masih kurang atau membutuhkan revisi, penulis akan menyampaikannya kepada *programmer* untuk dilakukan pembenaran.

3.1.3.2 Pengajuan Rekomendasi ke Editor Media

Usai karya dianggap final, penulis akan mengajukan karya tersebut ke salah seorang editor media dalam format HTML. Selain meminta komentar, saran, dan juga kritik, sesuai salah satu syarat yang tertulis dalam panduan skripsi berbasis karya, penulis juga akan meminta rekomendasi dari ahli yang bersangkutan tersebut.

3.2 Anggaran Produksi

Tabel 3.4 Estimasi biaya yang dikeluarkan untuk produksi karya

Keterangan	Estimasi Biaya
Transportasi	150.000
Desainer dan Pengembang Laman <i>Website</i>	3.000.000
<i>Illustrator</i>	500.000
TOTAL BIAYA	3.650.000

3.3 Target Luaran

Sebagai karya yang ditujukan ke dalam *cluster reporting based*, penulis berencana mengunggah karya ini ke *domain* web sehingga dapat diakses oleh orang banyak. Harapannya, format ini dapat menggapai banyak audiens dari lintas generasi, mengingat saat ini internet sudah menjadi teknologi yang digunakan secara luas. Namun terlepas dari target audiens tersebut, penulis ingin memfokuskan karya ini kepada orang-orang yang ingin mendalami leukemia sebagai suatu penyakit, serta menjadikan karya ini sebagai penyemangat kepada para penderita leukemia yang hingga saat ini masih berjuang untuk menghadapi penyakit yang diidapnya.

Seluruh informasi yang dikemas dalam format multimedia dan disajikan secara interaktif tersebut diharapkan dapat membuat audiens lebih tertarik untuk mendalami leukemia, dan meningkatkan pengertian masyarakat akan penyakit tersebut. Selain itu, penulis juga berharap karya ini dapat menjadi referensi pembuatan lebih banyak *Interactive Multimedia Storytelling* bertemakan penyakit lainnya.

Selain itu, penulis juga akan coba meminta media yang memiliki platform

serupa *Interactive Multimedia Storytelling*, seperti Pijar (CNNIndonesia.com) atau VIK Kompas untuk mempublikasikan karya ini.