



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

Pada rancangan pembuatan karya merujuk dari jurnalisme visual yang telah dibahas pada bab 2, penulis memiliki tiga tahap yang harus dilakukan sebagai berikut:

1. Pra Produksi

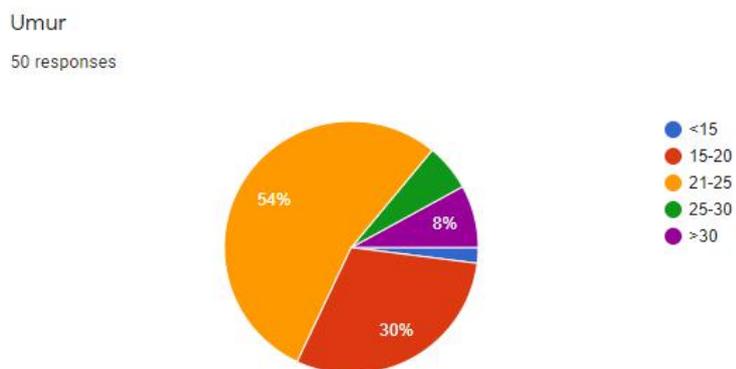
Tahap ini adalah tahap awal bagi penulis untuk menggali informasi dan riset terhadap karya yang penulis lakukan yaitu pendistribusian berita yang memvisualisasikan pemberitaan. Dalam tahap ini juga, penulis melakukan pra riset terhadap pembaca melalui survei yang telah dibuat oleh penulis.

Adapun dalam tahap pra riset, penulis menyebarkan kuesioner kepada audiens yang telah dipilih oleh penulis. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kesukaan dan permasalahan yang terjadi pada audiens mengenai minat baca, penggunaan internet dan media sosial.

Dalam hal ini, target audiens penulis adalah kaum milenial dan generasi Z yang berumur 15-30 tahun. Mereka bisa berasal dari kategori pelajar, *fresh graduates*, karyawan, pengusaha, ibu rumah tangga, dll. Yang terpenting, mereka adalah orang-orang

yang sering mencari informasi, menggunakan media sosial, dan lebih memilih visual daripada teks.

Dari hasil pra riset yang dilakukan, terkumpul 50 responden yang telah membantu penulis dalam mengisi kuesioner untuk mengetahui *test pilot* karya ini. Berikut adalah beberapa hasil riset yang ditemukan oleh penulis.



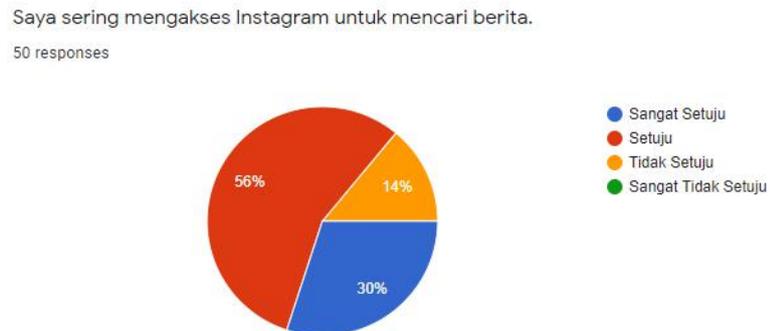
Sumber: Dok. Pribadi, 2019.

Gambar 3.1 Hasil Riset Umur Target Audiens

Dari 50 responden, 54 persen adalah audiens yang berumur 21-25 tahun. 30 persen berumur 15-20 tahun, 8 persen berumur lebih dari 30 tahun, 6 persen berumur 25-30 tahun, dan 2 persen berumur di bawah 15 tahun. Melalui hasil riset tersebut terlihat bahwa target audiens sesuai dengan keinginan penulis untuk karya ini yaitu 15-30 tahun.

Melihat bahwa Bangsul_id menggunakan Instagram sebagai media penyebaran hasil akhir konten maka dari itu, penulis juga

menanyakan kepada para audiens terhadap intensitas penggunaan Instagram dalam mencari berita.



Sumber: Dok. Pribadi, 2019.

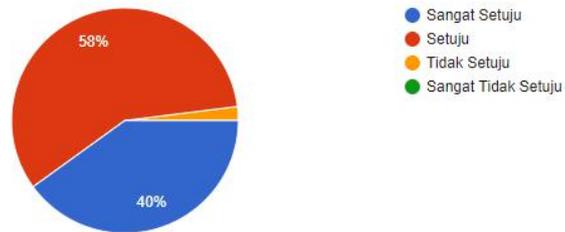
Gambar 3.2 Hasil Riset Intensitas Penggunaan Instagram

Hasil yang didapat sebanyak 28 (56 persen) dari 50 responden sering mengakses Instagram untuk mencari berita. Ini menunjukkan bahwa media penyebaran yang dipilih oleh penulis untuk Bangsul_id sesuai dengan kebutuhan audiens.

Penulis juga menanyakan visualisasi pemberitaan kepada audiens. 58 persen (29 responden) menjawab bahwa visualisasi dalam sebuah konten pemberitaan membantu pembaca untuk mengingat sebuah kejadian.

Saya merasa visual dalam sebuah pemberitaan membantu pembaca untuk mengingat sebuah kejadian.

50 responses



Sumber: Dok. Pribadi, 2019.

Gambar 3.3 Hasil Riset Aspek Visual Berita

Dari hasil tersebut, penulis menyimpulkan bahwa visual sangat membantu pembaca dalam memahami konteks berita dan mudah untuk diingat.

Untuk memastikan pemahaman konten visual berita kepada pembaca, penulis juga melakukan riset dengan menggunakan visual konten yang telah ada seperti pada gambar 3.4.



Sumber: Dok. Pribadi, 2019.

Gambar 3.4 Visual Konten Pemberitaan Bangsul_id

Visual pada gambar 3.4 adalah hasil visualisasi pemberitaan dari artikel berjudul “9 Manfaat Tertawa Nonton Film Komedi seperti Warkop DKI Reborn 3” (Pranita, 2019).



Sumber: Dok. Pribadi, 2019.

Gambar 3.5 Hasil Riset Aspek Visual Berita

Dari hasil riset diketahui bahwa konten pada gambar 3.4 sudah memenuhi pemahaman audiens terhadap pemberitaan yang ada. Selain itu, juga membuat pembaca untuk ingin membaca artikel lengkapnya melalui *link* yang sudah ada. Seperti hasil riset menunjukkan bahwa 64 persen responden menjawab bahwa mereka tertarik untuk membaca artikel lengkapnya jika visual kontennya menarik perhatian pembaca.

Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah konten yang sudah dibuat sesuai dengan harapan dan keinginan dari pembaca. Dari hasil riset tersebut, penulis akan menggunakan data tersebut sebagai data pendukung dan panduan dalam melakukan pengembangan nantinya.

Dalam tahap pengerjaan karya ini, penulis memiliki tim untuk Bangsul_id. Tim yang dibutuhkan oleh penulis adalah 2 orang ilustrator, 2 *content creator*, dan 1 editor video. Pada karya ini, penulis sendiri bertugas sebagai ilustrator untuk tahap pengerjaan dalam memvisualisasikan pemberitaan. Penulis juga yang mengambil peran sebagai penyaring pemberitaan dari media massa yang diambil untuk divisualisasikan dalam pendistribusian berita Bangsul_id, konseptor dalam pemberian ide untuk visualisasi konten dan nilai berita serta deskripsi yang harus ada dalam sebuah konten sekaligus sebagai mendistribusikan berita dan pengelola akun media sosial. Selain itu, penulis juga bekerjasama dengan seorang editor Kompas.com, Erwin Hutapea, yang dulunya menjadi editor penulis dalam praktik kerja magang. Kerjasama ini untuk menyetujui konten tersebut layak dipublikasi atau tidak sekaligus menjadi narasumber penulis untuk mendalami visual dalam jurnalisme.

2. Produksi

Dalam tahap ini, penulis merealisasikan hasil survei yang telah didapat dari pra riset hingga pasca riset. Mengacu pada metode produksi yang telah diuraikan oleh penulis pada bab 2,

penulis akan menggunakan jurnalisme visual dalam tahap produksi.

Pertama, penulis memilih berita yang sesuai dengan target audiens dan dari data survei yang telah didapat. Rubrik yang diambil oleh Bangsul_id adalah *Entertainment, Lifestyle, Sains, Travel*, dan Edukasi (*soft news*), politik dan pemberitaan keberagaman serta isu sensitif (*hard news*). Penamaan rubrik tersebut menjadi Sulissue, Sultainment, Sulstyle, Sulsains, Sultravel, dan Suledu dalam pendistribusian Bangsul_id.

Setelah itu, penulis melakukan pembabakan terhadap artikel berita tersebut untuk dibuat visualisasi. Aspek nilai berita dan unsur 5W+1H harus ada dalam konten. Ini dilakukan agar konten yang disebarkan tetap dalam aspek jurnalistik. Dalam konten nanti, ada *point-point* singkat (5W+1H) yang akan dicantumkan oleh penulis sesuai dengan pemberitaan yang diambil. Dalam hal ini, penulis harus mengetahui intisari dari berita tersebut agar dapat membuat *point-point* untuk dapat dicantumkan dalam konten.

Setelah itu, penulis juga harus membuat konsep atau ide visual pendukung yang dapat merepresentasikan pemberitaan tersebut. Dalam produksi konten, penulis akan menggunakan landasan jurnalisme visual yang telah dibahas pada bab 2. Visualisasi akan dilakukan dengan dua kategori yaitu video dan

ilustrasi/gambar. Untuk video sesuai yang sudah dijelaskan di bab 2, penulis akan menggunakan *mobile journalism* dalam mengemas dan memproduksi pemberitaan. Sedangkan untuk ilustrasi, penulis akan menggunakan alat bantu desain sederhana seperti Adobe Illustrator.

Tahap terakhir, penulis akan memberikan konten yang dibuat kepada editor untuk mengetahui kelayakan dari konten tersebut agar dapat dipublikasikan. Pembaca yang ingin membaca artikel secara menyeluruh dapat klik tautan yang ada di profile [Bangsul_id](#).

Konten yang diproduksi oleh penulis cenderung memiliki ukuran 1:1 dan 6:19. Melihat bahwa ukuran Instagram feeds adalah 1:1 dan Instagram story maupun IGTV adalah 6:19. Dalam hitungan piksel, maka ukuran 1:1 dalam Instagram setara dengan 1080 x 1080 piksel dan 6:19 setara dengan 1080 x 1920 piksel (Muhammad, 2019, para.3).

Untuk membantu penulis dalam produksi, tentu memerlukan alat produksi dan pendukung lainnya. Alat produksi yang digunakan oleh penulis sangat sederhana sebagai berikut:

1. Alat produksi ilustrasi/gambar:
 - a) Laptop, *charger*, *computer mouse*

Alat utama yang digunakan oleh penulis untuk menghasilkan karya ini. Laptop sebagai

wadah utama dalam menopang semua *software* dan *file* yang telah dibuat oleh penulis. *Charger* sebagai alat pendukung laptop saat baterai sudah *lowbatt* dan *computer mouse* sebagai alat bantu penulis dalam *pointer* di layar laptop.

b) Pen Tablet

Sebuah tablet yang digunakan oleh penulis untuk membantu dalam proses visualisasi. Tablet ini seperti sebuah pena dan buku yang membantu penulis untuk menggambar dengan mudah dibandingkan menggunakan *computer mouse*. Nantinya pen tablet ini dikoneksi ke laptop seperti *computer mouse*.

c) Software Adobe Illustrator/Adobe Photoshop

Kedua software ini memiliki fungsi yang cukup mempermudah penulis dalam tahap produksi karya. Software ini seperti sebuah lembar buku gambar polos putih yang dapat dicorat-corat dengan leluasa.

d) Aplikasi edit foto: Photogrid, Snapseed, PicArts

Aplikasi ini digunakan untuk mempermudah penulis melakukan pengeditan di dalam perangkat *mobile*. Ketiga aplikasi ini dipilih karena sudah sering digunakan oleh penulis sehingga penulis dapat mengetahui langkah apa saja yang harus diambil dalam penggunaan aplikasi tersebut.

e) Situs Dafont untuk pemilihan font style

Situs ini digunakan sebagai referensi dalam pemilihan font style. Pengunduhan dalam Dafont tidak perlu bayar, gratis. Setelah diunduh, penulis hanya perlu untuk mengaktifkan font tersebut ke dalam laptop dan dapat digunakan dalam semua *software* yang memerlukan font style.

2. Alat produksi video:

a) *Smartphone* & charger

Alat ini digunakan karena ukuran dalam sebuah perangkat *mobile* dan media sosial adalah 6:19 untuk sebuah video. Oleh karena itu, *smartphone* adalah sebuah pilihan perangkat terbaik untuk membantu penulis

dalam memproduksi visual konten berita berbentuk video. Sama halnya seperti laptop, charger digunakan untuk pengisian daya *smartphone* saat baterai sudah *lowbatt*.

b) Powerbank

Powerbank dapat membantu penulis dalam kondisi urgensi. Ketika baterai *smartphone* sudah mati namun tidak memiliki tempat untuk melakukan pengisian daya, powerbank sangat membantu.

c) Earphone

Alat ini dibawa oleh penulis untuk membantu penulis dalam tahap editing. Alat ini digunakan agar penulis dapat fokus mendengarkan suara dan melakukan *editing* tanpa terdistraksi oleh suara lainnya.

d) Clip on

Alat ini digunakan saat penulis melakukan wawancara dengan narasumber agar suara yang terdapat dalam video dapat tertangkap dengan baik dan tidak ada *noise* sama sekali.

e) Tripod

Tripod membantu penulis dalam pengambilan gambar tidak bergoyang dan membantu smartphone untuk tetap berada di satu titik tanpa tergeser.

- f) Aplikasi edit video: Adobe Premiere, Filmorago, VLLO, Video Maker.

Aplikasi ini mirip dengan aplikasi foto yang digunakan oleh penulis. Bedanya, aplikasi ini digunakan untuk mengedit video. Aplikasi ini mempermudah penulis untuk mengedit langsung video-video yang sudah terekam di dalam ponsel dibandingkan harus memindahkan data terlebih dahulu ke laptop.

3. Pasca Produksi

Setelah semua konten pemberitaan telah jadi, penulis akan mendistribusikannya melalui Instagram @bangsul_id. Namun sebelum itu, penulis akan melakukan persetujuan terlebih dahulu kepada editor yang telah dipilih dari media massa tertentu. Jika konten sudah disetujui, maka penulis akan distribusikan melalui Instagram @bangsul_id.

Pendistribusian didukung dengan menggunakan deskripsi singkat yang biasa disebut sebagai *caption*, *hashtags* atau *tags*.

Pada setiap deskripsi yang dicantumkan terdapat tautan artikel berita yang sesuai dengan kontennya.

Tautan yang digunakan oleh Bangsul_id menggunakan bantuan dari situs Linktree. Linktree dapat memuat tautan tanpa batas (Firdaus, 2019, para.2). Pada umumnya, Instagram hanya memberi satu kolom untuk menaruh tautan di profil sehingga membuat pengguna terbatas dalam penggunaan tautan. Namun dengan Linktree, pengguna dapat menaruh tautan sebanyak mungkin dalam sebuah wadah. Tautan yang ditaruh dalam profil Instagram @bangsul_id adalah tautan yang telah terdaftar dalam Linktree. Jika tautan Linktree Bangsul_id dipencet, maka akan keluar artikel yang telah dipilih Bangsul_id dari media tertentu. Dengan ini, dapat memudahkan pembaca dalam menemukan artikel untuk dibaca secara menyeluruh.

Penulis juga melakukan *Focus Group Discussion* di akhir karya guna untuk mengetahui evaluasi produksi konten Bangsul_id agar penulis dapat mengembangkan Bangsul_id lebih baik lagi kedepannya.

3.2 Anggaran (estimasi)

Dalam karya ini, penulis menaruh estimasi anggaran pengeluaran sebagai berikut:

Tabel 3.1 Rencana Anggaran Platform Pendistribusian Bangsul_id

NO	JENIS PENGELUARAN	JUMLAH PENGELUARAN
1	Transportasi - Bensin - Tol	Rp 300.000 Rp 300.000
2	Konsumsi	Rp 300.000
4	Biaya Riset Audiens - Wawancara audiens - Riset audiens dari survei	Rp 500.000 Rp 500.000
5	Alat Produksi - Clip On - Tripod	Rp 100.000 Rp 250.000
6	Biaya Promosi - Iklan Facebook - Iklan Instagram	Rp 600.000 Rp 600.000
7	Dana Cadangan	Rp 1.000.000
Total		Rp 3.450.000

3.3 Target Luaran/Publikasi

Penulis membuat pendistribusian berita Bangsul_id sebagai sarana untuk menyebarkan pemberitaan yang ada pada media massa melalui visualisasi. Hal ini dilakukan untuk menggait pembaca kaum milenial dan generasi Z untuk meningkatkan minat baca dan pengetahuan. Selain itu, penulis juga

menggunakan Instagram sebagai *platform* dalam penyebaran pemberitaan tersebut karena melihat kemudahan pengguna dalam mengakses media digital terutama media sosial.

Seperti yang sudah dilakukan oleh Bangsul_id dalam beberapa konten pemberitaan sebagai *test pilot* kepada pembaca.



Sumber: Dok. Pribadi, 2019.

Gambar 3.6 Visual Konten Pemberitaan Satire

Gambar 3.6 menampilkan informasi mengenai larangan saat melakukan pencoblosan dalam bilik kotak suara. Dalam pengemasan informasi tersebut, penulis menggunakan gaya bahasa satire, sindiran, untuk menarik perhatian pembaca milenials dan generasi Z. Meski dikemas menggunakan sindiran, tetapi informasi yang ada pada konten tersebut memang sepenuhnya fakta sesuai dengan artikel Kompas.com yang berjudul “Jangan Selfie atau

Mendokumentasikan Pilihan Saat Berada di Bilik Suara” (Azanella, 2018) dan Detik.com yang berjudul “Larangan dan Hal-Hal Yang Perlu Diperhatikan Selama di TPS” (Andayani, 2019).

Pemberitaan yang menyangkut isu politik, penulis kemas dengan satire sebab untuk mendapatkan jembatan antara penerimaan informasi anak muda terhadap pemberitaan politik seperti yang sudah dijelaskan pada bab 1 dan bab 2.

Tidak hanya politik, Bangsul_id juga mengemas pemberitaan berita dari rubrik lain. Seperti rubrik sains, penulis mengambil pemberitaan dari Kompas.com yang berjudul “9 Manfaat Tertawa Nonton Film Komedi seperti Warkop DKI Reborn 3” (Pranita, 2019).



Sumber: Dok. Pribadi

Gambar 3.7 Visual Konten Pemberitaan Bangsul_id

Pada gambar 3.7, penulis mengemas informasi artikel tersebut dengan sederhana dan langsung kepada *point* yang ingin ditekankan. Memang penulis tidak menjabarkan deskripsi dari setiap *point* yang ada sebab kembali lagi bahwa Bangsul_id adalah sebuah wadah pendistribusian berita yang bekerja seperti *news aggregator*. Yang mana hanya menampilkan informasi singkat dan jika ingin membaca lebih lanjut, dapat mengakses tautan yang telah disediakan oleh Bangsul_id.

Nantinya, pendistribusian berita Bangsul_id dapat bekerjasama dengan media massa untuk mengambil pemberitaannya agar dapat divisualisasikan oleh Bangsul_id dan dipublikasi di media sosial Bangsul_id untuk menggaik pembaca kaum muda. Salah satu media yang dapat diajak kerjasama dengan Bangsul_id adalah Kompas.com.

Dalam melakukan kerjasama dengan Kompas.com, Bangsul_id akan mendapat keuntungan untuk bisa mengakses dan mengambil pemberitaan dari media *online* Kompas.com. Sebaliknya, Kompas.com bisa mendapat *traffic* dan *page views* yang lebih banyak dari pembaca. Melihat bahwa target audiens Bangsul_id adalah 15-30 tahun dapat membantu Kompas.com untuk menjangkau pembaca muda terutama kaum milenials dan generasi Z.