



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

Berikut ini adalah tahapan pembuatan karya multimedia interaktif berjudul “Batik dalam Hidup Manusia”:

Bagan 3.1 Tahap Pembuatan Karya



3.1.1. Concept

Sesuai dengan metode pengembangan multimedia yang sudah tercantum pada Bab 2, awal pembuatan karya ini dimulai dengan pembuatan konsep. Dalam tahapan pembuatan konsep ini penulis menentukan topik dimulai dari mencari tahu tentang ketertarikan penulis. Setelah ketertarikan yang merupakan batik ini ditemukan, penulis mencoba menggali lebih dalam terkait dengan topik batik tersebut agar dapat sesuai dengan jurusan penulis yakni jurnalistik. Riset awal mulai dilakukan dengan mencari berita-berita, catatan, dan kajian tentang batik. Penulis menjadi tertarik tentang buku-buku yang menjelaskan tentang makna mendalam dari beberapa motif batik yang populer dimasyarakat. Hal ini memancing ketertarikan penulis dikarenakan minimnya pemberitaan tentang batik yang memiliki makna filosofis pada motif-motifnya dan juga kepercayaan masyarakat lampau terhadap kekuatan yang terdapat dalam motif ini.

Dalam pencarian ini ditemukan adanya pemberitaan terbaru terkait dengan budaya batik yang masih di-klaim oleh pihak luar sebagai budaya asli mereka. Lalu muncul keinginan untuk membuat karya ini untuk meningkatkan kesadaran pembacanya bahwa budaya batik ini merupakan budaya asli dari Indonesia setelah dilihat dari sisi sejarah serta menariknya motif-

motif yang terdapat dalam batik bukan karena nilai estetikanya melainkan makna filosofis yang terdapat dalam batik-batik tradisional. Dalam hal ini untuk mendekatkan karya ini dengan para pembacanya, motif yang akan dibahas merupakan motif batik klasik yang hingga saat ini tetap populer dan sering digunakan oleh masyarakatnya. Selain itu juga penulis menemukan informasi terkait berbagai motif batik yang ada di berbagai pulau di Indonesia seperti batik Aceh, Flores, Bali, hingga Papua, sejarah singkat batik di Nusantara yang bermula dari Kerajaan Majapahit, dan

Setelah riset ini telah dilakukan penulis membawa hasilnya kepada dosen pembimbing yakni Bapak Adi Wibowo S. Sos., M. Si. Untuk didiskusikan lebih lanjut sebagai topik utama karya jurnalistik. Setelah beberapa kali berdiskusi, mulai dari informasi batik secara umum, hingga diaspora batik Indonesia akhirnya muncullah konsep karya multimedia interaktif berjudul “Batik Dalam Hidup Manusia”. Setelah judul sudah ditetapkan, penulis melanjutkan dengan melakukan pencarian teori dan referensi karya lain yang akan menjadi panduan dalam pembuatan karya yang dapat dilihat pada dalam Bab 2.

Setelahnya, penulis melakukan riset terkait dengan segala informasi terkait sejarah, makna motif batik, penggunaan motif batik, bahan baku dan pembuatan batik, dan lain-lainnya. Sebagai

permulaan dalam mengumpulkan data, penulis juga melakukan wawancara dengan pengajar batik di Universitas Multimedia Nusantara yakni Ibu Itta Ernawati S. Sn untuk memastikan kebenaran dari hasil riset awal yang telah dilakukan. Pembahasan yang dilakukan berupa perbedaan dari batik yang ada diberbagai daerah di luar Pulau Jawa seperti batik Bali, kemungkinan pembuatan diaspora batik di Indonesia yang ternyata belum bisa dilakukan karena kemunculan motif batik baru yang cukup cepat dan bukti sejarah yang masih dicari, dan pengerucutan topik dari batik secara keseluruhan menjadi batik Keraton. Mbak Ita juga sedikitmenjelaskan tentang pentingnya nilai filosofis pada kain batik yang dipercaya memiliki kekuatan magis pada kainnya. Setelah wawancara, penulis mendapat masukan untuk menggali lebih dalam terkait dengan pemaknaan dari motif batik klasik yang jarang dipahami oleh masyarakatnya awam.

Setelah yakin dengan pembahasan pemaknaan motif batik dalam hidup manusia, penulis mencari jawaban atas pertanyaan awal yakni “apa itu batik klasik?”. Penulis menelusuri jejak batik dari berbagai artikel dan buku tentang penemuan teknik batik pertama hingga pengembangan motif. Ditemukan bahwa pengembangan batik klasik ini terjadi di Kerajaan Mataram yang kini telah berubah menjadi Yogyakarta serta Solo. Dalam hal ini Yogyakarta menjadi fokus penulis dikarenakan adanya perjanjian

yang dibuat oleh petinggi kerajaan pasca perpecahan Kerajaan Mataram dimana unsur-unsur budaya dan peninggalan akan diambil penuh oleh pihak Yogyakarta. Hal ini meyakinkan penulis untuk melakukan tinjauan lapangan demi mendapat data lanjutan.

Yogyakarta memang memberikan informasi yang begitu banyak tentang batik. Dimulai dari makna dari motif yang ada hingga untuk siapa dan kapan motif itu bisa digunakan. Cukup disayangkan bahwa arsip yang menyimpan tentang data-data ini tidak disebarluaskan agar mudah diakses oleh masyarakat. Penulis sendiri membutuhkan waktu sekitar 3 hari untuk bisa menemukan informasi ini. Seluruh data yang penulis dapat dari riset lewat internet, buku dan lapangan dapat dilihat pada LAMPIRAN A.

Konsep karya yang akan dibuat oleh penulis memiliki judul “Batik Dalam Hidup Manusia” yang merupakan karya berbentuk website multimedia interaktif yang akan menjelaskan ragam motif batik sebagai gambaran daur hidup manusia. Akan ada beberapa pembagian topik yang saling berkesinambungan terkait dengan judul karya yang akan dibuat yakni definisi dan sejarah batik, penjelasan ragam motif batik yang memiliki makna mendalam dalam hidup manusia serta penggunaannya, cara merawat batik, ragam teknik pembuatan batik berdasarkan alatnya, cara membedakan batik dengan canting dan cetak mesin, bahan baku,

proses pembuatan batik tulis, dan perkembangan batik dalam dunia modern.

Terlepas dari topik utama yakni pemakaian batik dalam hidup manusia, pembagian topik lainnya berperan sebagai informasi tambahan bagi para pembacanya. Seperti sejarah, bahan baku dan proses pembuatan batik muncul agar para pembacanya mengetahui asal dari kain batik yang mereka kenakan selama ini. Sedangkan cara membedakan batik tulis dan cetak mesin, cara merawat batik, dan perkembangan batik dalam dunia modern diperuntukan bagi pembaca agar tidak tertipu dalam membeli batik tulis, menjaga keindahan dan keawetan kain batik yang mereka miliki, dan mengetahui perkembangan batik dalam dunia modern seperti batik kontemporer yang dibuat sesuai dengan kebutuhan seni ataupun kebutuhan masyarakat untuk tampil modis.

Dalam pembuatan karya berbentuk website ini, penulis menggunakan website yang tidak harus dibangun dari awal lagi seperti salah satunya Wix.com. Penggunaan website ini digunakan untuk membantu penulis dalam melakukan input data dan desain sederhana agar penulis dapat fokus kepada konten karya yang akan dibuat. Untuk keperluan desain yang membutuhkan kemampuan khusus dalam *digital imaging* atau pembuatan ilustrasi, penulis akan menghubungi ilustrator yakni Ignatius

Andito, Bonaventura Tyasluhur, dan Gama. Ketiga ilustrator ini dipilih oleh penulis atas dasar portofolio mereka yang sesuai dengan hasil akhir yang penulis inginkan. Alasan lain adalah untuk mempermudah dan mempercepat proses pengerjaan dari masing-masing gambar. Setiap pekerjaan yang dilakukan oleh mereka akan dipantau oleh penulis sebagai konseptor utama sehingga penulis memiliki control penuh dalam pengerjaan karya ini.

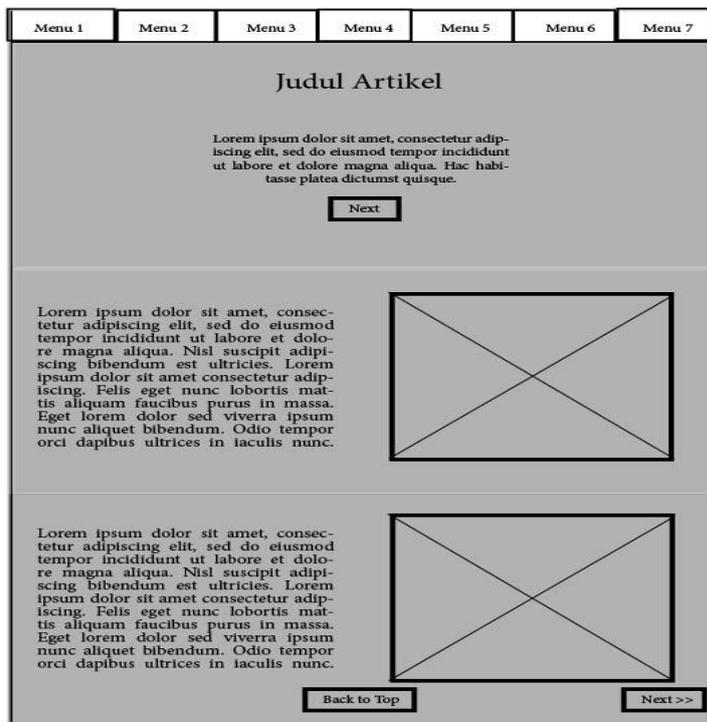
3.1.2. Design

Setelah tahapan pertama selesai, penulis akan melanjutkan dengan merancang tampilan dari karya ini. Dalam tahapan ini penulis membuat panduan terperinci berbentuk teks untuk membuat gambaran yang lebih detail dari hasil karya yang ingin dibuat lalu membuatnya menjadi sketsa berupa *wireframe*. Pembuatan *wireframe* ini mengambil dari contoh yang tertera pada Bab 2 yang membahas tentang *wireframe*. Rancangan tampilan yang dibuat dalam tahap ini hanya berfungsi sebagai gambaran besar akan hasil akhir karya, namun dalam proses tahapan-tahapan selanjutnya, rancangan ini dapat berubah untuk menyesuaikan penemuan data dari lapangan. Rancangan ini penulis buat dengan menggabungkan format-format dari riset karya terdahulu berupa *The Boat*, *Snowfall*, dan Visual Interaktif Kompas yang berjudul

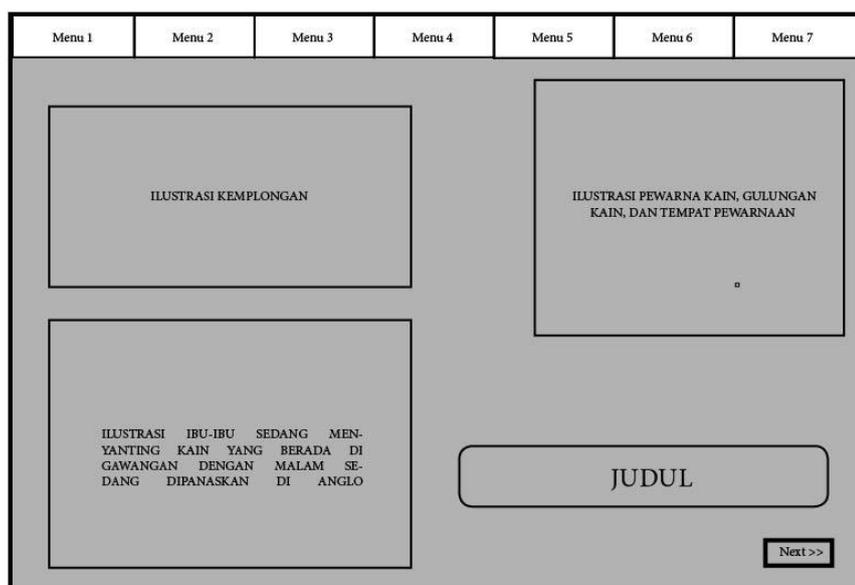
Perjalanan Barongsai di Bumi Nusantara. Berikut ini adalah rincian dari rancangan karya ini:

Dalam membukaan website ini akan audiens langsung dihadapkan dengan artikel pertama yang berjudul “Batik Dalam Hidup Manusia”. Akan ada *lead* atau kalimat penghantar yang muncul dibawah judul untuk memberi gambaran singkat dari isi karya ini. Lalu dibawah kalimat ini akan ada tombol untuk menavigasi audiens agar langsung sampai ke konten inti dari masing-masing halaman.

Artikel untuk hampir semua halaman, akan didampingi dengan foto atau ilustrasi. Hal ini dilakukan untuk memberikan gambaran lebih jelas bagi audiens terkait artikel yang dibahas dan juga untuk menjaga minat baca agar tidak bosan dengan teks saja. Pada bagian bawah artikel, penulis akan menambahkan dua tombol khusus. Yang pertama berupa tombol yang berada di tengah bawah untuk menavigasi audiens kembali ke bagian atas artikel. Tombol kedua berfungsi untuk menavigasi pembaca ke halaman atau artikel selanjutnya.



Gambar 3.1 Wireframe umum yang digunakan



Gambar 3.2 Wireframe khusus “Bahan Baku Batik”



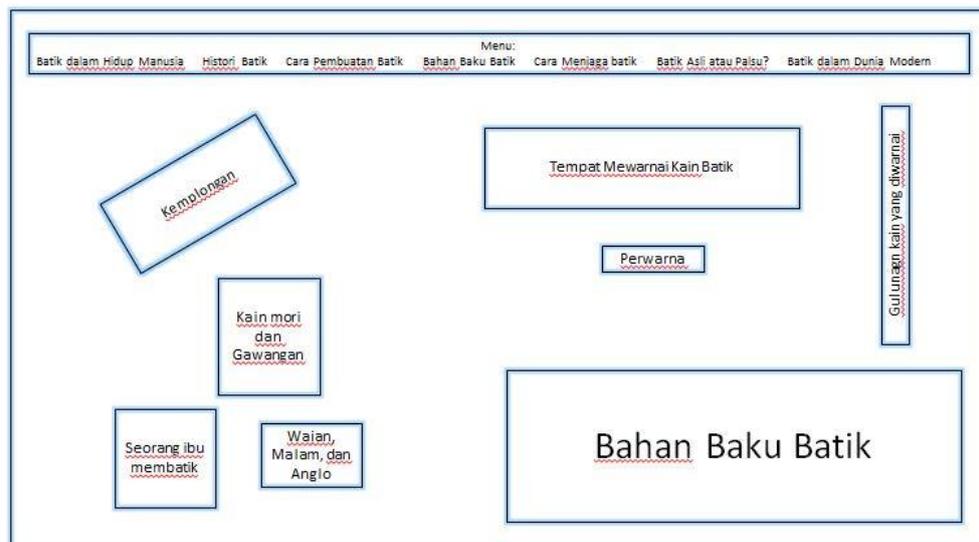
Gambar 3.3 *Wireframe* khusus “Batik dalam Dunia Modern”

Sesuai dengan gambar diatas, kotak dengan tanda silang di dalamnya menjelaskan penggunaan cuplikan video, foto, maupun ilustrasi yang tersebar dalam website tersebut. Dalam hal ini gambar ilustrasi akan banyak digunakan dalam penjelasan sejarah, bahan pembuatan batik dan cara merawat batik. Foto akan banyak digunakan untuk memberi gambaran pada pembaca terkait dengan ragam motif batik, cara membedakan batik tulis dan cetak serta bahan baku pembuatan batik. Video ini akan digunakan untuk menampilkan hasil wawancara dari narasumber untuk

mempertegas poin yang ingin ditonjolkan. Untuk video wawancara kurang lebih akan berdurasi sekitar 1-3 menit yang berisikan jawaban-jawaban penting yang lebih baik dijelaskan oleh narasumber langsung dibanding jika dijelaskan dengan teks.

Untuk informasi dalam bentuk teks akan dibuat berkesinambungan dengan gambar dan ilustrasi. Gabungan antara keduanya ini diharapkan dapat memberikan hasil serupa dengan buku cerita bergambar. Khususnya dalam penjelasan teknik pembuatan serta ragam motif batik, ilustrasi ini akan memerankan peran yang cukup besar.

Namun dikarenakan adanya pandemi yang disebabkan oleh Virus Corona, maka ada perubahan konsep dikarenakan penulis tidak bisa pergi untuk mengumpulkan foto dan video dokumentasi dari lapangan. Foto dan video yang sudah diambil pada saat perjalanan pertama tetap akan digunakan, dan untuk menambal kekurangan, pembuatan gambar ilustrasi akan dilakukan. Gambar ilustrasi ini merupakan proyeksi dari memori terhadap apa yang sudah penulis lihat saat dilapangan namun belum sempat untuk melakukan dokumentasi. Contohnya untuk halaman “Bahan Baku Batik”, ilustrasi akan dibuat semirip mungkin dengan bahan dan situasi saat penulis melakukan riset lapangan. Sedikit perubahan akan dilakukan untuk menyesuaikan dengan konsep ilustrasi penulis yang sederhana.



Gambar 3.4 Contoh konsep ilustrasi “Bahan Baku Batik”

Gambar ilustrasi yang akan digunakan pada karya ini akan menggunakan gaya animasi 2D sederhana hingga memberikan hasil gambar seperti pada buku anak-anak. Selain itu pembagian gambar ini akan disesuaikan dengan pembagian paragraf dari masing-masing artikel. Hal ini dilakukan agar visual yang ada dapat langsung memberikan gambaran lebih jelas tentang apa yang dibahas pada paragraf tersebut. Warna dominan yang akan digunakan merupakan warna yang tergolong hangat seperti coklat, kuning, dan merah agar sesuai dengan warna batik klasik pada umumnya.

3.2 Anggaran

Berikut ini adalah perkiraan biaya yang akan dikeluarkan dalam pembuatan karya jurnalistik “Batik Dalam Hidup Manusia”:

Tabel 3.1 Anggaran pembuatan karya

No	Keterangan	Harga
1	Transportasi	
	Kereta (Rp 220.000 x 2)	Rp 440.000,-
	Kendaraan umum	Rp 250.000,-
2	Penginapan (Rp 110.000 x 7 hari)	Rp 770.000,-
3	Narasumber (Rp 350.000 x 4)	Rp 1.400.000,-
4	Ilustrator (Rp 100.000 x 25)	Rp 2.500.000,-
5.	Domain dan hosting website (1 tahun)	Rp 500.000,-
6	Dana tidak terduga	Rp 1.500.000,-
	Total	Rp 7.360.000,-

3.3 Target Luaran / Publikasi

Karya Jurnalistik berbentuk website multimedia interaktif ini akan dipublikasikan lewat media sosial untuk mendapatkan audiens. Audiens dapat mengakses url menuju website ini lewat Instagram, Twitter, serta Facebook penulis. Hasil dari website ini juga akan ditawarkan kepada media-media lain seperti Kompas atau Tempo untuk dipublikasikan. Untuk sementara karya ini dapat diakses pada batikdalamhidupman.wixsite.com/batikhidupmanusia.