

BAB III

RANCANGAN KARYA

3.1 Tahapan Pembuatan

Dalam merancang karya *mobile journalism* terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan oleh penulis. Menurut Zettl (2014, p. 5), proses pertama diawali dengan praproduksi, kemudian berlanjut ke proses produksi, dan berakhir dengan pascaproduksi.

3.1.1 Tahapan Praproduksi

Pembuatan karya diawali dengan proses praproduksi. Zettl (2014, p. 5) menjelaskan, tahapan ini termasuk merencanakan dan mengkoordinasikan seluruh rincian sebelum melanjutkan ke tahapan produksi. Tahapan ini juga seperti mencari ide dan melakukan riset, perancangan alur cerita, serta persiapan syuting.

3.1.1.1 Perancangan Ide, Riset dan Penentuan Audiens

Penulis dan rekan tim yakni Shalika Rahma dan Grace Priyono bertukar pikiran dan gagasan untuk menentukan tema yang akan diangkat. Dalam prosesnya, penulis dan tim sepakat untuk mengangkat isu berkelanjutan di sektor pariwisata. Isu ini menarik untuk diangkat sebab pariwisata menjadi salah satu sektor yang dampaknya kerap membawa permasalahan lingkungan seperti yang sudah penulis paparkan pada Bab 1. Untuk memberikan sudut pandang yang baru, penulis dan tim kemudian juga sepakat untuk membawa solusi dari permasalahan yang ada. Solusi yang dapat mengatasi permasalahan lingkungan di sektor pariwisata salah satunya adalah konsep berkelanjutan.

Solusi ini penulis dapatkan dari hasil riset bersamaan dengan proses diskusi dalam menentukan tema. Secara umum, riset berarti mencari informasi tentang sesuatu (Kriyantono, 2014, p. 1). Dari hasil

diskusi dan riset, penulis serta rekan tim sepakat untuk mengerucutkan tema besar ini menjadi tiga sub tema berbeda. Sub tema yang pertama adalah permasalahan lingkungan dari sektor pariwisata dan solusi secara global, kedua, permasalahan sampah dan bisnis berkelanjutan di Yogyakarta, serta terakhir pariwisata berkelanjutan di Yogyakarta. Sub tema ini akan menjadi pegangan bagi penulis dan tim untuk membuat karya jurnalistik. Penulis bertanggung jawab pada topik permasalahan pertama. Shalika Rahma bertanggung jawab pada topik kedua. Grace Priyono bertanggung jawab untuk topik ketiga.

Yogyakarta dipilih sebagai daerah peliputan untuk menghindari kesan “Jakarta-sentris”. Istilah ini digunakan oleh Ross Tapsell untuk merujuk pada pembangunan media yang sudah tersentralisasi di Jakarta sehingga membuat semua keputusan media dilakukan oleh orang Jakarta (Adam, 2018, para. 19).

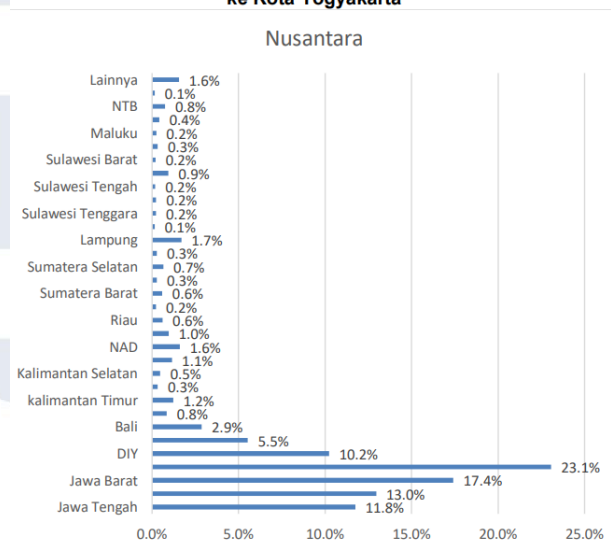
Setelah menentukan tema dan membagi topik, penulis dan rekan tim juga memutuskan bentuk keluaran karya yang akan dibuat serta platform yang akan digunakan. Rencananya, penulis akan membuat video vertikal dengan jumlah 12 episode dan memenuhi total durasi sebanyak 60 menit. Untuk platform distribusi yang digunakan, penulis dan rekan tim sepakat menggunakan media sosial Instagram. Media sosial ini dipilih sejalan dengan target segmentasi audiens yang penulis dan tim tentukan.

Menentukan segmentasi audiens akan berguna dalam mengetahui siapa target audiens yang dituju, bagaimana selera audiens, serta konsep seperti apa yang cocok untuk audiens tersebut. Dari segi segmentasi demografis, *mobile journalism EEJO* menargetkan mereka yang berusia 18-24 tahun karena menurut laporan *Napoleon Cat* di tahun 2021, usia ini merupakan usia pengguna mayoritas di *Instagram* (Annur, 2021, para.2). Sementara

itu dari segi gender, penulis menargetkan segala jenis gender yang dapat menonton karya *mobile journalism* ini.

Secara geografis, penulis dan tim menargetkan audiens yang tinggal di Indonesia khususnya Pulau Jawa. Hal ini dipilih sebab di dalam karya penulis yang berbentuk video vertikal, akan menggunakan *subtitle* atau teks di bawah film yang berbahasa Indonesia.

Diagram 3 Asal Wisatawan Nusantara yang Berkunjung ke Kota Yogyakarta



Gambar 3.1 Diagram Asal Wisatawan Nusantara yang Berkunjung ke Jogja
Sumber: Dinas Pariwisata Kota Yogyakarta (2020)

Selain itu, Pulau Jawa dipilih karena menurut data Dinas Pariwisata Kota Yogyakarta di tahun 2020, wisatawan nusantara yang paling banyak berkunjung ke Yogyakarta berasal dari Pulau Jawa yakni Daerah Istimewa Yogyakarta, Jawa Barat, dan Jawa Tengah.

3.1.1.2 Perancangan Alur Cerita

Kevin Sites, salah satu jurnalis multimedia paling terkenal di dunia mengatakan, dalam membuat berita jurnalis harus menganggap dirinya sebagai pendongeng yang ingin bercerita (Quinn, 2019, p. 49).

Sebab, dibutuhkan alur cerita yang menarik agar penonton mau berlama-lama menonton atau membaca berita yang kita hasilkan. Penulis pun merumuskan alur cerita untuk dibuat kedalam 12 episode. Nantinya setiap episode akan berdurasi 5 menit untuk memenuhi ketentuan durasi yang ditetapkan oleh kampus yakni 60 menit. Pemotongan durasi menjadi 5 menit di setiap episodanya melalui pertimbangan platform distribusi yang akan digunakan yaitu *Instagram*. Adornato (2018, p. 156) menjelaskan bahwa media sosial ini memiliki konsep lebih singkat lebih baik dalam hal apapun termasuk durasi.

Perancangan alur cerita dimulai dari konsep luaran seperti apa yang ingin dihasilkan melalui karya ini? Setelah itu, penulis fokus pada alur cerita setiap episode yang akan diproduksi. Untuk menghasilkan alur cerita yang menarik, penulis mempertajam ide dan riset awal menggunakan metode SCRAP yang akan membantu penulis menemukan siapa, apa, kapan, dimana, dan kenapa sebuah cerita dibangun. Burum (2015, p. 59) menjelaskan SCRAP sebagai *Story* (cerita), *Characters* (karakter), *Resolution* (resolusi), *Actuality* (realitas), dan *Production* (produksi). Berikut ini adalah tabel SCRAP yang penulis buat untuk mempertajam alur di 12 episode.

Tabel 3.1 SCRAP Matriks

<i>Story</i>	Apa yang terjadi	Pariwisata berdampak negatif terhadap lingkungan. Bukan hanya sampah di tempat wisata, industri pendukung seperti transportasi dan pangan juga berdampak terhadap lingkungan melalui jejak karbon yang dihasilkan. Untuk meminimalisir berbagai dampak ini, penting untuk menerapkan konsep berkelanjutan atau <i>sustainability</i> dari sisi gaya hidup, transportasi, pangan, dan pariwisata itu sendiri.
--------------	------------------	--

<i>Characters</i>	Siapa yang terlibat	<ul style="list-style-type: none"> - Maurilla Imron (Pendiri <i>Zerowaste.id</i>, <i>Head of Digital Activation Zero Waste Indonesia</i>) - Dr. Fransiskus Xaverius Teguh, MA (Staf Ahli Bidang Pembangunan Berkelanjutan dan Konservasi Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif) - Aman Lie (Direktur Industri Plastik INAPLAS) - Kepala Unit Pengelola Sampah Terpadu TPST Bantargebang
<i>Resolution</i>	Seperti apa alurnya	Alur cerita akan dimulai fenomena sampah di sektor pariwisata secara global dan tingkat nasional, kemudian memaparkan seberapa besar pariwisata menyumbang masalah sampah serta dampak sampah dari kegiatan pariwisata. Selanjutnya, menceritakan kepada audiens dampak lingkungan yang ditimbulkan dari sektor pendukung pariwisata yakni transportasi dan pangan. Dilanjutkan dengan solusi yang ditawarkan yakni konsep berkelanjutan dan berakhir dengan penerapan konsep tersebut di Indonesia.
<i>Actuality</i>	Apa yang akan direkam, dimana, dan kenapa?	Yang direkam adalah kondisi tempat wisata yang dipenuhi sampah, visualisasi data-data berbentuk <i>motion graphic</i> , serta hasil wawancara bersama dengan narasumber.
<i>Production</i>	Kapan dan dimana produksi dilakukan?	Produksi akan dilakukan secara bertahap pada Maret 2021 di Bekasi dan Yogyakarta.

Sumber: Olahan Penulis

3.1.1.3 Persiapan Syuting

Penulis membagi persiapan syuting dalam tahapan pra-produksi menjadi beberapa bagian seperti menentukan segmentasi audiens, penulisan naskah, dan persiapan teknis. Berikut ini adalah penjabarannya.

A) Penulisan Naskah

Sebelum melaksanakan produksi, naskah menjadi hal esensial yang harus dimiliki oleh produser. Selain menjadi acuan saat menjalani syuting, naskah juga akan digunakan oleh pembawa acara untuk menjelaskan topik di setiap episode. Penulis yang berperan sebagai produser sekaligus penulis naskah, harus membuat naskah yang menyesuaikan dengan target audiens. *Mobile journalism EEJO* ini memiliki target audiens berusia 18-24 tahun yang tergolong sebagai kelompok usia muda menurut Bappenas (2018).

Oleh sebab itu, penulis harus membuat naskah menggunakan bahasa yang mudah dimengerti dan dengan pembawaan yang santai. Penulis juga mengikuti saran dari buku *Multimedia Reporting: How Digital Tools Can Improve Journalism Storytelling* (2020, p. 61) yang menyebutkan bahwa di platform digital, jurnalis harus menyesuaikan gaya penulisan agar lebih ramah pembaca sebab hal inilah yang membedakan teknik penulisan di media digital dan media tradisional.

Dari 18 tips menulis di platform digital yang dijelaskan oleh buku tersebut, penulis mengadopsi dua tips yang akan diimplementasikan ke dalam naskah.

1) *Facts matter*

Sumber dan akurasi adalah hal yang sangat penting. Meskipun media digital identik dengan kata cepat, informasi yang disajikan harus tetap akurat. (Dunham, 2020, p. 61).

2) *The word "I" can be ok*

Di jurnalisme tradisional, reporter menjadi saksi berita bukan peserta. Berbeda dengan jurnalisme digital, reporter bisa menggunakan kata "saya" jika berhubungan dengan pengalaman masa lalu untuk lebih dekat membawa audiens ke informasi yang dijelaskan (Dunham, 2020, p. 63).

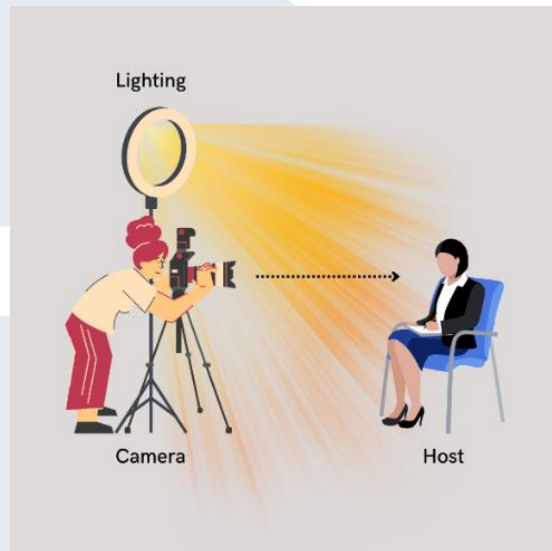
Melalui dua tips tersebut, naskah akan diisi dengan format video, narasi, dan visualisasi. Selanjutnya, naskah akan menjadi acuan produser saat produksi dan saat melakukan penyuntingan ditahap pascaproduksi.

B) Persiapan Teknis

Di tahap ini penulis harus mempersiapkan segala kebutuhan teknis yang akan digunakan saat produksi seperti lokasi pengambilan gambar, kamera, pencahayaan, suara, serta grafis atau elemen visual. Berikut ini adalah rincian persiapannya.

- 1) Lokasi pengambilan gambar untuk syuting akan dilakukan di Jogjakarta dan Bekasi. Kedua daerah ini dipilih karena waktu syuting akan terlaksana saat penulis berada di dua kota tersebut. Syuting akan dilakukan di ruangan tertutup yang memiliki area kosong seperti kamar tidur dengan latar belakang polos

berwarna abu-abu. Berikut ini adalah denah peletakan kameranya.

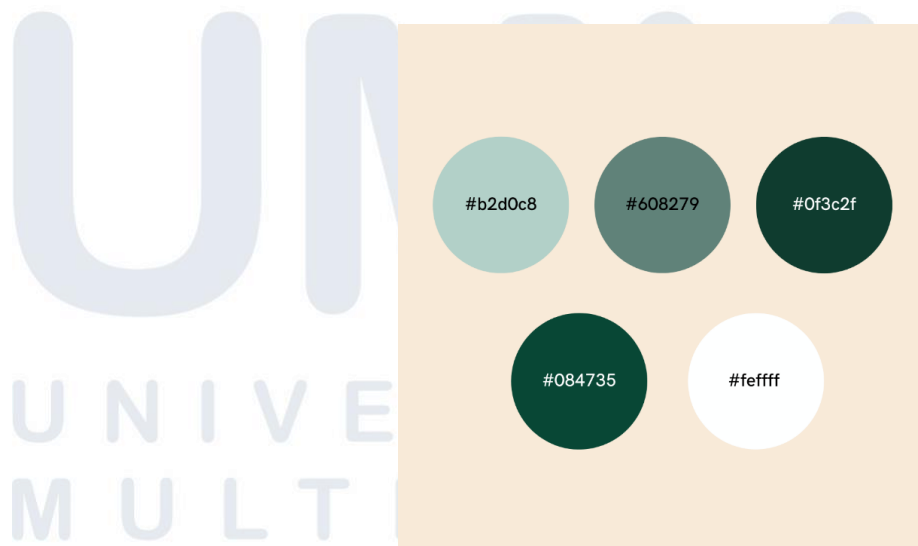


Gambar 3.2 Denah Peletakan Kamera

Sumber: Dokumentasi Pribadi

- 2) Kamera yang digunakan untuk syuting berjenis DSLR atau *Digital Single Less Reflex* yaitu *Canon* seri EOS 750D dengan lensa kit 18-55MM. Sedangkan pengambilan gambar untuk rekaman tambahan dan wawancara narasumber menggunakan kamera berjenis *mirrorless* yakni *Fujifilm X-M1* dengan lensa kit 16-50MM serta *Sony A6000*. Konsep *mobile journalism* yang digunakan untuk karya penulis identik dengan peliputan yang serba seluler dan menggunakan ponsel untuk merekam peristiwa yang terjadi. Akan tetapi, ponsel penulis dan tim memiliki kualitas yang kurang untuk merekam video sehingga dipertimbangkan untuk menggunakan kamera digital.
- 3) Pencahayaan saat syuting menggunakan *Ringlight* LED 26 cm dengan 3 pilihan warna yakni *white*, *soft*, dan *warm*.

- 4) Alat suara yang digunakan untuk merekam suara pembawa acara adalah *clip-on* dari *Lavalier Mic* yang langsung terhubung ke perangkat gawai.
- 5) Tripod yang penulis gunakan untuk membantu agar kamera bisa berdiri dengan tegak dan stabil adalah *Takara ECO-196A*.
- 6) Kartu memori untuk menyimpan hasil rekaman di kamera adalah *SanDisk* dan *V-Gen SDHC Card 8GB*.
- 7) Aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membuat elemen-elemen visual di karya *mobile journalism* penulis adalah *Canva Pro*.
- 8) Elemen visual yang dibutuhkan untuk karya penulis adalah logo, *bumper in* dan *out*, CG (*character generator*), serta *upper third*. Seluruh elemen visual yang akan digunakan untuk video karya atau materi publikasi memiliki palet warna yang senada seperti gambar di bawah ini.



Gambar 3.3 *Color Palette EEJO*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

9) Dalam karya *mobile journalism EEJO*, penulis akan memasukkan elemen visual sesuai dengan narasi yang dibicarakan oleh pembawa acara. Elemen visual ini bisa berupa video, gambar, atau gambar yang digerakkan yang biasa disebut *motion graphics*. Oleh sebab itu, penulis harus mempersiapkan daftar elemen visual per episode.

Dalam karya *mobile journalism EEJO*, penulis akan memasukkan elemen visual sesuai dengan narasi yang dibicarakan oleh pembawa acara. Elemen visual ini bisa berupa video, gambar, atau gambar yang digerakkan. Oleh sebab itu, penulis harus mempersiapkan daftar elemen visual per episode.

C) Peran Tim Produksi

Pada pembuatan skripsi berbasis karya ini, penulis bekerjasama dengan beberapa orang yang dijadikan sebagai tim produksi. Hampir seluruh anggota tim produksi *EEJO* merupakan mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Anggota tim produksi dipilih berdasarkan pertimbangan kemampuan dan pengalamannya di bidang masing-masing.

Penulis berperan sebagai produser yang memikirkan konsep, melakukan riset, menulis naskah, menyunting video, hingga memastikan video tayang sesuai jadwal. Selain itu, penulis juga berperan sebagai pembawa acara dan pembuat elemen visual yang akan digerakkan oleh editor utama. Sementara anggota tim inti *EEJO* yakni Shalika Rahma dan Grace Priyono berperan membantu penulis mengembangkan

konsep dan hal-hal yang berkaitan dengan teknis. Shalika berperan sebagai jembatan untuk berkomunikasi dengan *editor*. Grace berperan juga berperan sebagai jembatan jika ingin tim ingin berkomunikasi dengan desainer logo. Anggota tim juga bertanggung jawab dalam tahap produksi sebagai *camera person*.

Selain tim inti *EEJO*, terdapat pula tim produksi tambahan yang membantu penulis menyelesaikan skripsi berbasis karya ini. Mereka adalah Michiko Mora, mahasiswi Desain Komunikasi Visual di UMN yang berperan sebagai desainer logo. Proses pembuatan logo tidak sepenuhnya berada di tangan desainer, penulis dan anggota tim juga ikut memutuskan desain seperti apa yang diinginkan. Kemudian, Mohammad Farhan Badru Tamam (Farhan) seorang mahasiswa Jurnalistik di UMN yang bertanggung jawab sebagai editor utama. Farhan bertugas untuk memfinalisasi video seperti menambahkan *motion graphic*, mengubah warna tone video, menambahkan teks subtitle, memasukkan CG dan elemen visual lain. Selain itu ada pula editor 2 yakni Hendra Wijaya alumni UMN yang saat ini bekerja sebagai editor di *Vidio.com*. Hendra bertugas menyunting potongan kasar atau *rough cut*. Setelah suntingan kasar selesai, baru bisa diberikan Farhan sebagai editor utama.

D) Menentukan Narasumber

Sebelum melakukan wawancara, penulis yang berperan sebagai produser harus mencari narasumber terlebih dahulu. Menurut Bill Kovach dan Tom Rosenstiel (2005 dalam Harahap, 2019, p. 3), tujuan utama jurnalisme adalah menyediakan informasi yang akurat dan terpercaya kepada masyarakat. Untuk mengetahui informasi yang didapat akurat

atau tidak, jurnalis bisa melakukan verifikasi salah satunya melalui wawancara narasumber.

Dalam menentukan narasumber, ada beberapa faktor yang harus dipertimbangkan seperti kemudahan akses (*accessibility*), reliabilitas (*reability*), akuntabilitas (*accountability*), dan dapat-tidaknya dikutip (*quotability*) (Arismunandar, 2013, p. 4). Untuk itu, berikut adalah daftar sementara yang akan dijadikan sebagai narasumber berdasarkan pada keempat pertimbangan tersebut.

1. Maurilla Imron (Pendiri *Zerowaste.id*, *Head of Digital Activation Zero Waste* Indonesia)
2. Dr. Fransiskus Xaverius Teguh, MA (Staf Ahli Bidang Pembangunan Berkelanjutan dan Konservasi Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif)
3. Aman Lie (Direktur Industri Plastik INAPLAS)
4. Kepala Unit Pengelola Sampah Terpadu TPST Bantargebang

Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang lengkap, akurat, dan adil (Arismunandar, 2013, p. 1). Proses ini merupakan tahapan penting dalam sebuah peliputan jurnalistik untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam serta sudut pandang yang berbeda dari sebuah permasalahan.

Proses wawancara biasanya dilakukan dengan melakukan perjanjian terlebih dahulu kepada narasumber. Akan tetapi, seiring dengan situasi COVID-19 yang berkembang, saat ini memungkinkan untuk melakukan wawancara secara daring meskipun teknik ini akan memberikan perbedaan resolusi pada hasil karya. Untuk itu, jika memungkinkan penulis memilih

untuk melakukan wawancara secara langsung. Hasil wawancara kemudian akan dipilih lagi untuk mendapatkan *soundbite* terbaik.

E) Menyusun Daftar Pertanyaan Narasumber

Sebelum melakukan wawancara, penulis harus menyusun daftar pertanyaan. Meski demikian, penulis tidak bisa terlalu terpaku pada daftar pertanyaan yang dibuat karena pertanyaan bisa berkembang seiring dengan jawaban narasumber (Morissan, 2010, p. 88). Untuk itu, penulis yang berperan sebagai reporter juga harus jeli dalam mendengar jawaban narasumber.

Menyusun daftar pertanyaan juga membuat wawancara berlangsung terarah sehingga seluruh informasi yang dibutuhkan dapat keluar dari narasumber secara maksimal (Morissan, 2010, p. 79). Dalam menyusun daftar pertanyaan, penulis dibantu oleh anggota tim serta dosen pembimbing untuk memastikan bahwa pertanyaan tersebut tepat sasaran.



3.1.1.4 Linimasa

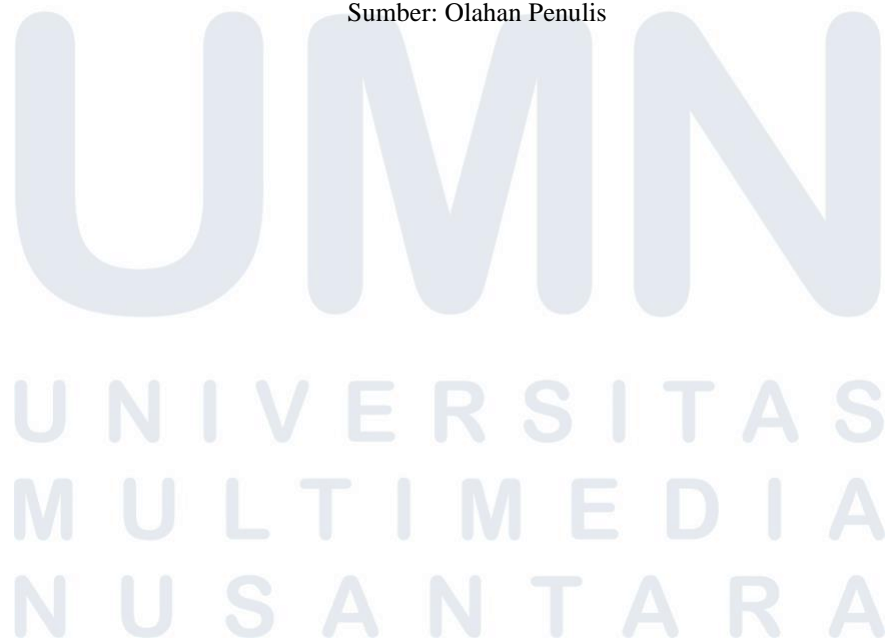
Linimasa menjadi acuan penulis dalam proses pembuatan karya. Tahapan praproduksi berlangsung sejak penulis menyusun proposal tugas akhir berbasis karya. Tahapan produksi direncanakan mulai pada Februari 2022 dan berakhir di April 2022. Sementara itu, tahap pascaproduksi dijadwalkan berjalan pada April 2022 sehingga proses pendistribusian karya dapat berlangsung pada Mei 2022.

Berikut adalah rancangan linimasa kerja untuk membantu penulis dalam memproduksi karya agar lebih terstruktur. Linimasa ini juga dapat berubah mengikuti narasumber, jadwal semester 8, dan situasi Covid-19.

No	Kegiatan	Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei																					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4																		
PRE-PRODUKSI																																																			
1	Riset data																																																		
2	Konsultasi Dosen Pembimbing																																																		
3	Konsultasi Mentor																																																		
4	Menyusun storyline																																																		
5	Menghubungi narasumber																																																		
6	Riset lapangan																																																		
7	Pitching media																																																		
PRODUKSI																																																			
1	Swiring																																																		
2	Wawancara narasumber																																																		
PASCA-PRODUKSI																																																			
1	Editing																																																		
2	Revisi																																																		
3	Pendistribusian media sosial																																																		
4	Laporan Tugas Akhir																																																		

Gambar 3.4 Linimasa Pembuatan Karya

Sumber: Olahan Penulis



3.1.2 Tahapan Produksi

Setelah menyelesaikan tahapan pra-produksi, penulis bisa langsung mengeksekusi rancangannya melalui proses produksi. Tahapan ini dimulai ketika penulis memasuki studio atau lokasi syuting, mengaktifkan peralatan kamera atau *clip on*, hingga memindahkan barang keperluan syuting. Dalam tahapan ini, penulis yang juga berperan sebagai jurnalis “menerjemahkan” apa yang ada di naskah menjadi sebuah rangkaian video (Zettl, 2014, p. 5). Penulis membagi tahap produksi kedalam dua bagian yakni proses wawancara dan proses syuting.

3.1.2.1 Proses Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang lengkap, akurat, dan adil (Arismunandar, 2013, p. 1). Proses ini merupakan tahapan penting dalam sebuah peliputan jurnalistik karena jurnalis dituntut untuk selalu memverifikasi informasi yang didapat. Selain itu, wawancara juga bisa memberikan sudut pandang yang berbeda terkait sebuah permasalahan. Proses wawancara akan dilakukan dengan melakukan perjanjian terlebih dahulu. Perjanjian ini akan menghasilkan jadwal wawancara serta persetujuan narasumber bahwa proses wawancara akan direkam dan hasilnya akan dipublikasikan.

Menurut Morissan (2010, p. 86) terdapat empat jenis wawancara yakni wawancara penyingkapan, wawancara emosional, wawancara reaktif, dan wawancara informatif. Nantinya, penulis akan mengimplementasikan wawancara informatif. Jenis wawancara ini akan memberikan sebuah pandangan atau penjelasan dari para ahli atau saksi mata. Wawancara informatif lebih tepat diimplementasikan oleh penulis, sebab penulis membutuhkan penjelasan terkait isu yang dibahas dalam setiap episode.

Penulis akan melakukan wawancara melalui *Zoom meeting* dan secara luring atau luar jaringan dengan janji temu apabila memungkinkan. Metode wawancara daring atau dalam jaringan ini dipilih dengan pertimbangan situasi pandemi Covid-19 menimbulkan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang membuat kegiatan menjadi serba daring serta beberapa narasumber yang tidak bisa dijangkau oleh penulis secara demografis. Sementara untuk wawancara luring dipilih apabila narasumber bersedia dan berada di area yang mudah dijangkau oleh penulis. Proses wawancara akan berakhir setelah penulis menentukan kutipan narasumber yang akan digunakan.

3.1.2.2 Proses Syuting

Proses syuting akan mengacu pada naskah yang sudah penulis susun. Meskipun begitu, proses syuting akan sangat bersifat teknis (Vineyard, 2008, p. 13). Oleh sebab itu tidak bisa hanya mengacu pada naskah saja, dibutuhkan kerjasama antara penulis sebagai produser dan tim yang bertugas untuk merealisasikan apa yang sudah dipersiapkan.

Proses syuting akan dilaksanakan secara bertahap di rumah penulis dan di Collabo Virtual, Universitas Multimedia Nusantara. Selama proses syuting di rumah, penulis akan menggunakan peralatan pribadi dan inventaris tim *EEJO*. Sementara saat syuting di Collabo Virtual, penulis akan tetap menggunakan kamera pribadi namun memanfaatkan alat pencahayaan yang tersedia di studio.

Mengingat hasil akhir karya penulis berbentuk video vertikal dengan rasio 9:16, maka kamera akan langsung menghadap vertikal dengan bantuan tripod pada saat syuting untuk pembawa acara dan saat wawancara dengan narasumber. Penulis hanya akan menggunakan satu kamera dengan posisi *eye level*. Sudut ini akan sejajar dengan posisi objek atau searah dengan mata objek (Bonafix, 2011, p. 851). Sementara untuk ukuran gambarnya, penulis akan menggunakan *medium close up*

(MCU). Tipe shot ini memiliki batas kepala hingga dada ke atas yang akan memberikan kesan tegas pada profil seseorang (Bonafix, 2011, p. 851).

3.1.3 Tahapan Pascaproduksi

Tahapan pascaproduksi menjadi bagian terakhir di tahap pembuatan. Penulis membaginya menjadi empat tahap yakni penyuntingan, pratinjau, revisi, dan penayangan. Berikut ini adalah penjabarannya.

3.1.3.1 Penyuntingan

Editing atau penyuntingan merupakan proses dimana penulis memilih potongan visual terbaik seperti video atau foto yang telah terekam, memilih audio dengan kualitas terbaik, dan memperbaiki kesalahan minor saat produksi (Zettl, 2014, p. 5). Penyuntingan juga termasuk untuk menambahkan elemen visual lain seperti *bumper*, logo, *character generator* (CG), *upper third*, *subtitle* dan *credit title*. Proses ini akan dilakukan menggunakan laptop melalui aplikasi penyunting video yakni *Adobe Premiere Pro CC 2021*. Menurut Burum (2013, p. 181), era digital membuat jurnalis memungkinkan melakukan penyuntingan dan penerbitan dari lokasi hanya dengan menggunakan telepon pintar. Akan tetapi, untuk hasil yang lebih maksimal penulis akan melakukan penyuntingan menggunakan laptop.

Di samping itu, penulis menggunakan referensi karya dari *Instagram @voaindonesia* yang visualisasi narasinya dibantu menggunakan animasi atau gambar bergerak (*motion graphic*).

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



Gambar 3.5 Referensi Karya

Sumber: *Instagram @voaindonesia dan @kokbisa*

Oleh sebab itu, proses editing juga termasuk menyisipkan gambar, grafik, atau elemen visual lain yang akan digerakan. Penulis akan menggunakan aplikasi Canva Pro melalui laptop untuk membuat elemen visual tersebut. Selain elemen visual, elemen audio seperti latar musik dan efek suara juga akan ditambahkan agar hasil karya semakin dinamis. Elemen-elemen pendukung yang sudah disiapkan pada proses pra-produksi bisa bertambah atau berkurang sesuai dengan situasi penyuntingan dan hasil akhir video. Dari keseluruhan proses penyuntingan, diharapkan karya dapat berdurasi lima menit untuk masing-masing 12 episode sehingga menghasilkan total durasi berjumlah 60 menit.

3.1.3.2 Pratinjau

Setelah proses penyuntingan selesai, penulis akan melakukan preview untuk memeriksa kualitas video. Pratinjau pertama akan dilakukan oleh penulis kemudian diserahkan kepada dosen pembimbing dan pihak media. Jika terdapat catatan mengenai kekurangan atau kesalahan, penulis akan menyerahkan catatan pratinjau kepada editor sehingga video dapat diperbaiki.

3.1.3.3 Revisi

Proses terakhir sebelum video ditayangkan adalah melakukan revisi dari catatan pratinjau. Video akan kembali disunting dan diperbaiki kesalahan atau kekurangannya sehingga hasil video dapat memuaskan audiens. Menurut Millerson & Owens (2008, p. 295) tahap penyuntingan memiliki pengaruh signifikan pada reaksi audiens terhadap apa yang mereka lihat dan dengar. Penyuntingan yang buruk dapat membuat audiens bingung dan bosan. Oleh sebab itu, penting untuk produser melakukan revisi dan terus memeriksa hasil videonya.

3.1.3.4 Penayangan

Karya *mobile journalism EEJO* diharapkan tayang pada bulan Mei 2022. Platform distribusi yang digunakan adalah *Instagram EEJO* dan satu media kolaborasi yang dituju. Skripsi berbasis karya ini akan tayang setiap hari Senin hingga Sabtu pada pukul 13:00 dan 19:00 Waktu Indonesia Bagian Barat. Dilansir dari *Kumparan*, waktu terbaik untuk mengunggah foto atau video di Instagram ialah saat jam makan siang dari jam sebelas hingga satu siang serta usai jam kerja yakni jam tujuh hingga sembilan malam (Karja, 2020, para. 3).



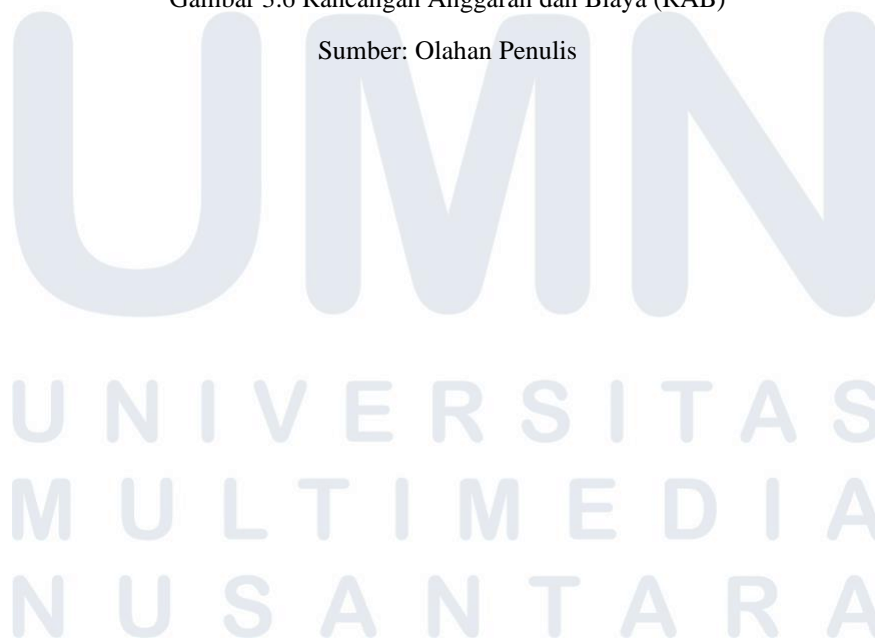
3.2 Anggaran

Dibutuhkan biaya yang tidak sedikit dalam menghasilkan sebuah karya jurnalistik. Berikut adalah rancangan anggaran dan biaya selama proses pra-produksi, produksi, hingga pascaproduksi. Anggaran ini dapat bertambah atau berkurang tergantung situasi ke depan. Rancangan Anggaran dan Biaya (RAB) tidak termasuk pada peralatan pribadi yang dimiliki atau inventaris penulis. Inventaris akan disertakan pada halaman lampiran.

Biaya Tetap						
No	Tahapan	Uraian kegiatan	Satuan	Volume	Harga Satuan (Rp)	Total Biaya
1	Produksi	Narasumber	orang	1	300000	300000
2	Produksi	Bensin	liter	200	7650	1530000
3	Produksi	Pembawa acara	orang	1	1500000	1500000
4	Pasca Produksi	Jasa editor	orang	1	2000000	2000000
Total Biaya Tetap						5330000
Biaya Variabel						
No	Tahapan	Deskripsi	Satuan	Volume	Harga Satuan (Rp)	Total Biaya
1	Pra Produksi	Tiket Kereta Api	unit	2	400000	800000
2	Pra Produksi	Sewa Mobil	unit	4	600000	2400000
3	Pra Produksi	Tempat tinggal	unit	1	1300000	1300000
4	Produksi	Sewa Lighting	hari	4	125000	500000
5	Produksi	Sewa clip on wireless	hari	14	60000	840000
6	Produksi	Sewa drone	unit	1	1000000	1000000
7	Produksi	Konsumsi	orang	1	100000	100000
8	Produksi	Konsumsi Host	orang	1	500000	500000
9	Produksi	Print naskah	lembar	2	10000	20000
Total Biaya Variabel						7460000
Biaya Tak Terduga						3000000
Total Biaya Produksi						15790000

Gambar 3.6 Rancangan Anggaran dan Biaya (RAB)

Sumber: Olahan Penulis



3.3 Target Luaran/Publikasi

Karya *mobile journalism* ini ditargetkan untuk dipublikasikan melalui kerja sama dengan perusahaan media yang aktif di media sosial khususnya *Instagram*. Selain itu, penulis juga menargetkan media yang aktif membahas isu lingkungan, pariwisata dan berkelanjutan sehingga bisa sejalan dengan karya yang dihasilkan. Secara spesifik, penulis menargetkan beberapa episode *EEJO* akan tayang di *Instagram @kompas.travel*. Sebagai salah satu perusahaan media di Indonesia, kredibilitas *Kompas* sudah tidak perlu diragukan lagi. Memiliki 5.771 pengikut (per 3 Juni 2022), *Instagram @kompas.travel* aktif memberikan panduan liburan, rekomendasi tempat wisata dan kuliner, serta berita pariwisata terkini yang sejalan dengan beberapa topik penulis.

Dengan target distribusi per Mei 2022, video vertikal ini diharapkan bisa menjadi sumber informasi mengenai solusi berkelanjutan di beberapa area seperti gaya hidup, transportasi, pangan, dan pariwisata. Tugas akhir berbasis karya ini diharapkan juga dapat menjadi karya rujukan bagi para mahasiswa yang ingin menyusun tugas akhir dengan luaran *mobile journalism* khususnya di Universitas Multimedia Nusantara.

