

BAB III

RANCANGAN KARYA

3.1 Tahapan Pembuatan

Dalam pembuatan karya interaktif *longform journalism* dibagi dalam tiga tahapan yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Ketiga tahapan ini saling berhubungan satu sama lain agar rencana pelaksanaan pembuatan karya dapat berjalan dengan baik karena adanya persiapan yang matang melalui ketiga tahapan ini.

3.1.1 Pra Produksi

Pra produksi merupakan sebuah proses perencanaan awal sebelum melakukan rencana produksi. Perencanaan dalam sebuah produksi tidak dapat berjalan dengan baik tanpa adanya persiapan sebelumnya. Dalam segi waktu dan biaya pun menentukan lancarnya proses sebuah produksi. Jika kedua hal tersebut tidak direncanakan dengan baik sebelumnya, maka proses produksi tidak akan lancar. Pra produksi juga merupakan pra kondisi untuk mempersiapkan segala kebutuhan yang bersifat administratif dan teknik (Maburi, 2018, p.79).

3.1.1.1 Menentukan Tema

Sebelum membuat sebuah karya *Interactive Multimedia Storytelling*, hal yang pertama yang harus diperhatikan adalah menentukan tema yang akan disuguhkan dalam karya tersebut. Dalam membuat karya tema yang didapat oleh penulis terinspirasi dari salah satu cuitan di media sosial Twitter yang membahas penggunaan produk perawatan kulit pada laki-laki. Cuitan tersebut mengundang balasan dari banyak audiens, ada yang setuju dengan penggunaan produk perawatan kulit pada laki-laki, ada juga yang tidak setuju hingga mengaitkannya pada gender dengan menyebut bahwa tidak seharusnya laki-laki menggunakan produk perawatan kulit karena hal tersebut normalnya dilakukan oleh perempuan.



Gambar 3. 1 Cuitan mengenai stigma ketika laki-laki menanyakan rekomendasi produk skincare. (Foto: Twitter.com)

Melalui cuitan tersebut penulis penasaran mengapa laki-laki sering mendapatkan stigma terkait penggunaan produk perawatan kulit, hingga akhirnya penulis mulai melakukan riset terkait penggunaan produk perawatan kulit, berapa banyak perempuan dan laki-laki yang menggunakannya, hingga pengaruh apa yang membuat laki-laki bisa mendapatkan stigma dari penggunaan produk perawatan kulit. Setelah menemukan riset penulis merasa tertarik untuk mengangkat tema kesehatan kulit tidak memandang gender menjadi sebuah artikel karena di Indonesia sendiri topik ini masih menjadi hal yang tabu. Selain itu, penulis juga memiliki tujuan ingin mengedukasi masyarakat bahwa penggunaan produk perawatan kulit tidak hanya dilakukan oleh perempuan, sebaliknya laki-laki juga boleh merawat kulit.

3.1.1.2 Membuat *timeline* kerja

Dalam tahap produksi ini penulis membuat *timeline* kerja agar pengerjaan karya dapat berjalan dengan baik. Berikut rencana *timeline* kerja:

Tabel 3.1 Susunan rencana *timeline* kerja.

Bulan	Minggu ke-1	Minggu ke-2	Minggu ke-3	Minggu ke-4
Februari	<i>Brainstorm</i> ide	<i>Brainstorm</i> ide	Melakukan riset terkait ide	Membuat rancangan karya
Maret	Membuat daftar pertanyaan	Menghubungi jasa pembuat <i>website</i>	Menghubungi narasumber	Menghubungi narasumber
April	Menghubungi narasumber	Mewawancarai narasumber	Mewawancarai narasumber	Membuat artikel
Mei	Membuat artikel	Membuat elemen multimedia	Penggabungan elemen multimedia	Pengeditan karya
Juni	Finalisasi karya	Penggugahan karya		

Tabel diatas merupakan susunan rencana kerja dalam membuat karya *Interactive Multimedia Storytelling* milik penulis. Dalam susunan rencana tersebut pada bulan Februari penulis mulai melakukan riset dan membuat rancangan karya. Kemudian bulan Maret membuat daftar pertanyaan hingga menghubungi narasumber, serta bulan April dan Mei membuat artikel dan elemen multimedia sebagai pelengkap karya.

3.1.1.3 Penyusunan Alur Pembahasan

Melalui topik di atas, penulis membuat karya berbasis *interactive multimedia storytelling* yang terbagi dalam empat bagian. Pada awal cerita penulis akan membuat artikel pengantar untuk membangun cerita sebelum masuk ke dalam topik utama. Kedua, topik selanjutnya menjelaskan mengenai tren perawatan kulit yang disuguhkan dengan jumlah pengguna produk perawatan kulit di Indonesia, topik ini dipilih untuk menggambarkan

situasi berapa banyak perempuan dan laki-laki yang tertarik melakukan perawatan kulit.

Ketiga, topik yang dibawakan mengenai *toxic masculinity* yang sering dikaitkan ketika laki-laki menggunakan produk perawatan kulit. Topik ini dipilih untuk membantah stigma bahwa merawat diri hanya dapat dilakukan oleh perempuan. Terakhir, topik yang membahas pentingnya merawat diri karena tujuan dari pembuatan artikel ini adalah untuk mengedukasi masyarakat bahwa perawatan kulit itu penting dan tidak memandang gender.

Tabel 3.2 Susunan topik artikel dan narasumbernya.

Topik	Narasumber
Artikel I (Pengantar)	<ul style="list-style-type: none"> • Gabriel Delon merupakan laki-laki yang mendapat stereotipe karena menggunakan produk perawatan kulit. • Wiwit Puspitasari Dewi merupakan ahli psikolog sekaligus dosen di Universitas Pelita Harapan. • Jay Mithilia merupakan dokter estetika di Klinik Kecantikan EuroSkinLab Puri.
Artikel II (Tren Merawat Kulit)	<ul style="list-style-type: none"> • Jay Mithilia
Artikel III (Pengaruh <i>Toxic Masculinity</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Wiwit Puspitasari Dewi
Artikel IV (Pentingnya Merawat Kulit)	<ul style="list-style-type: none"> • Indri Hardiyanti merupakan dokter spesialis kecantikan di Klinik Kecantikan Kusuma Beauty, Gading Serpong.

Melalui pemilihan narasumber untuk artikel, Gabriel Delon sebagai penggambaran laki-laki yang mendapatkan stereotipe ketika menggunakan produk perawatan kulit. Pemilihan Delon sebagai narasumber dilakukan karena ia seringkali mendapatkan stereotipe dari orang sekitarnya, termasuk keluarga terdekat. Kemudian, Wiwt Puspitasari Dewi merupakan ahli psikolog membantu menjelaskan mengenai stereotipe yang dapat terjadi ketika seorang laki-laki menggunakan produk perawatan kulit. Sementara, Jay Mithilia dan Indri Hardiyanti selaku dokter kulit membantu menjelaskan pentingnya menjaga kesehatan kulit hingga dampak yang bisa terjadi jika lalai merawat kulit. Kepada setiap narasumber penulis menanyakan hal yang berbeda-beda sesuai dengan topik pembahasan yang diangkat.

Tabel 3.3 Daftar pertanyaan yang diajukan kepada narasumber untuk artikel.

Narasumber	Daftar Pertanyaan
Gabriel Delon	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana cerita awal mula bisa tertarik dalam dunia <i>skincare</i>? 2. Produk <i>skincare</i> apa yang digunakan pertama kali? 3. Ketika pertama kali menggunakan <i>skincare</i>, apakah mendapat stereotipe? 4. Stereotipe apa yang sering dialami ketika menggunakan <i>skincare</i>?
Wiwit Puspitasari Dewi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan perawatan kulit seringkali identik dengan 1 gender saja, yakni perempuan. Stereotype seperti apa yang akan muncul jika laki-laki melakukan perawatan kulit? 2. Apakah melakukan perawatan kulit kedepannya akan terus identik

	<p>dengan perempuan atau mengalami perubahan?</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Seberapa berpengaruhnya <i>toxic masculinity</i> terhadap gaya hidup laki-laki, terutama dalam hal merawat kulit? 4. Seberapa menentangnya kultur di Indonesia terkait penggunaan skincare atau produk perawatan kulit untuk laki-laki? 5. Mengapa laki-laki yang melakukan perawatan kulit seringkali mendapat stigma negatif dari masyarakat?
Jay Mithilia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perkenalan nama narasumber dan berasal bekerja di mana? 2. Seberapa penting melakukan perawatan kulit untuk manusia? Terutama bagi mereka yang tinggal di iklim tropis. 3. Mengapa merawat kulit seringkali identik hanya pada satu gender saja? 4. Mengapa laki-laki harus merawat kulit? 5. Seberapa penting merawat kuit untuk laki-laki dan perempuan? 6. Apa dampak positif yang dapat dirasakan bila merawat kulit? 7. Apa dampak negatif yang ditimbulkan bila lalai merawat kulit?

	8. Kapan harus melakukan perawatan kulit?
Indri Hardiyanti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa perbedaan kulit perempuan dan laki-laki? 2. Apakah perawatan kulit untuk perempuan dan laki-laki memiliki perbedaan? 3. Apakah ada perbedaan penggunaan produk perawatan kulit untuk perempuan dan laki-laki? 4. Dampak negatif seperti apa yang bisa timbul ketika seseorang lalai merawat kulit? 5. Menurut dokter mengapa perawatan kulit untuk laki-laki masih dipandang sebelah mata? 6. Apakah dokter ada saran atau tips untuk lebih rajin merawat kulit?

Daftar pertanyaan diatas digunakan sebagai acuan untuk membuat artikel *Genderless Beauty: Kesehatan Kulit Tidak Memandang Gender*. Adapun dari setiap daftar pertanyaan tersebut penulis membagikan ke dalam beberapa artikel dengan menyesuaikan fokus dari setiap topik yang diangkat. Selain membuat artikel, penulis juga melengkapi elemen multimedia pada setiap topik seperti audio, gambar, video, dan ilustrasi.

Tabel 3.4 Daftar pertanyaan untuk narasumber video.

Narasumber	Daftar Pertanyaan
Jonathan dan Vannes selaku masyarakat umum	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah kamu menggunakan <i>skincare</i>? Jika iya, produk apa yang digunakan?

Narasumber	Daftar Pertanyaan
	2. Mengapa memilih produk <i>skincare</i> tersebut? 3. Mengapa milih untuk merawat kulit?
Christi selaku dokter spesialis kecantikan di Klinik Kecantikan Dermalogia, Gading Serpong	1. Seberapa penting perawatan kulit untuk perempuan dan laki-laki? 2. Perawatan kulit untuk pria dan wanita sebaiknya seperti apa?
Shelly Natali dan Dinda selaku masyarakat umum	3. Bagaimana pendapatmu melihat banyak laki-laki yang merawat kulit?

Dalam elemen video, penulis mewawancarai narasumber lain yang terdiri dari laki-laki, perempuan, dan dokter kulit. Tujuan dari wawancara kepada laki-laki untuk mengetahui apakah mereka menggunakan produk perawatan kulit hingga alasan menggunakannya. Kemudian, wawancara yang dilakukan kepada dokter kulit untuk mengetahui seberapa penting merawat kulit dan apakah terdapat perbedaan perawatan kulit untuk perempuan dan laki-laki, serta wawancara pada perempuan dilakukan untuk mengetahui tanggapan mereka bila laki-laki menggunakan produk perawatan kulit.

3.1.1.4 Pemilihan Medium Publikasi

Dalam mempublikasikan hasil karya pembuatan *Interactive Multimedia Storytelling* penulis menggunakan medium *website* agar karya dapat diakses oleh target audiens yang telah ditentukan. Adapun dalam pembuatan *website* ini penulis dibantu oleh *Developer Website* yang telah ahli dalam membuat sebuah *website*. Pemilihan *website* sebagai medium publikasi didasari oleh banyaknya masyarakat yang mencari informasi melalui platform internet, sehingga penulis tertarik untuk menghadirkan karya melalui medium ini untuk mengedukasi dan memberikan informasi

kepada audiens terkait pentingnya menjaga kesehatan kulit tanpa memandang gender.

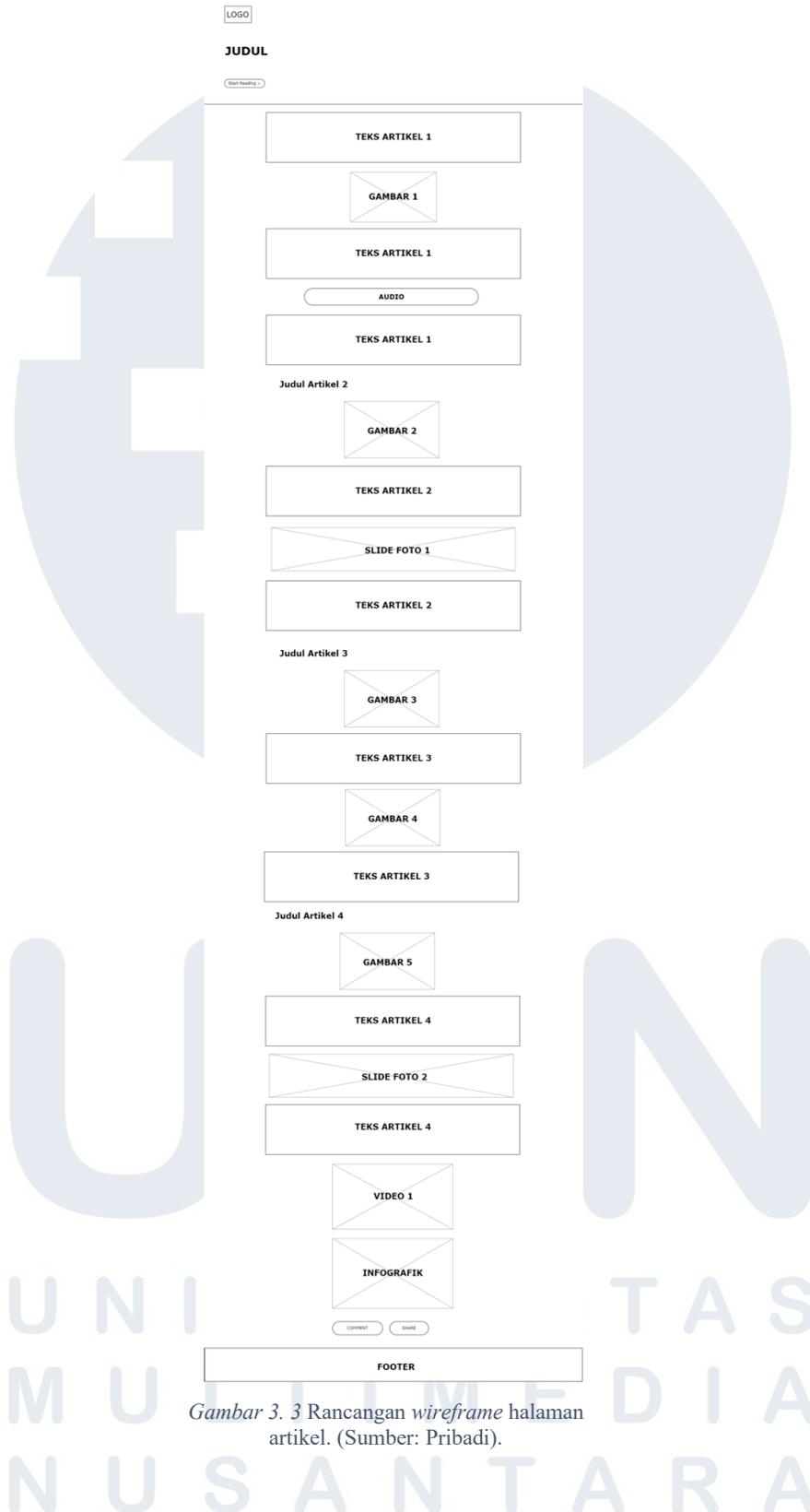
3.1.1.5 Rancangan *Wireframe*

Dalam pembuatan karya ini pembaca akan disuguhkan dengan artikel *longform* yang diselingi oleh elemen multimedia interaktif. Pada *website* terdapat dua halaman yaitu halaman awal dan halaman artikel, halaman awal akan berisikan logo dari *website* itu sendiri serta judul dan *button* untuk ke halaman artikel. Dalam gambar 3.2 merupakan rancangan *wireframe* halaman awal ketika pembaca memasuki *website* karya milik penulis. Nantinya halaman ini akan berisikan *cover* berupa gambar yang memenuhi halaman awal tampilan.



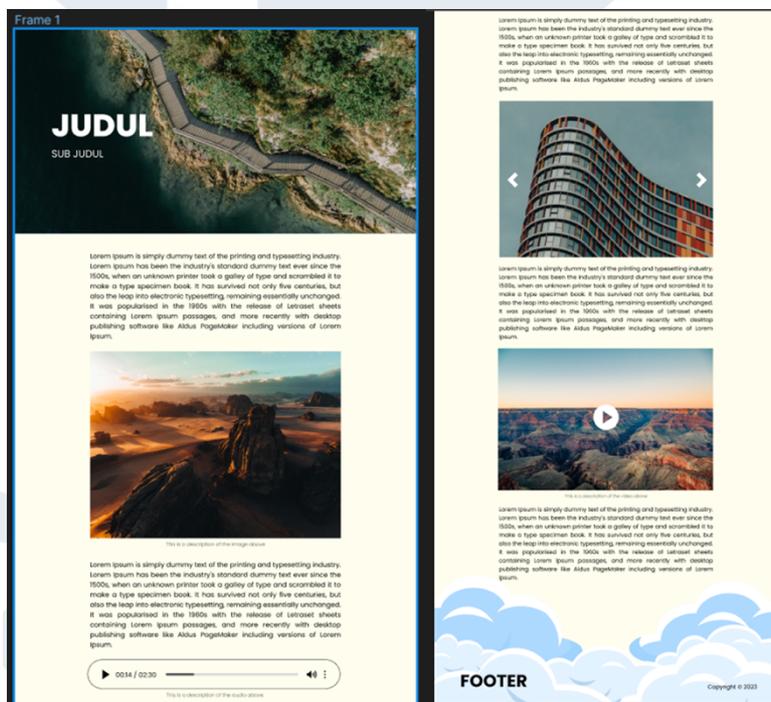
Gambar 3. 2 Rancangan *wireframe* halaman awal ketika membuka artikel. (Sumber: Pribadi)

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 3 Rancangan wireframe halaman artikel. (Sumber: Pribadi).

Kemudian setelah menekan tombol *button*, audiens akan melihat tampilan halaman artikel dilengkapi dengan berbagai elemen multimedia seperti foto, audio, video, infografik, dan teks yang dapat dinikmati oleh pembaca. Pada *website* ini juga dilengkapi dengan fitur interaktif berupa *auto scroll button* yang mengarahkan pembaca langsung pada paragraf artikel pertama. Fitur ini memberikan efek animasi yang membuat pembaca tidak bosan dalam menikmati konten yang disajikan. Selain itu, ketika memasuki bagian artikel juga pembaca tidak hanya disajikan dengan teks yang diberi efek animasi, tetapi juga terdapat gambar yang dapat digeser menggunakan tombol atau yang biasa disebut dengan *arrow slideshow* untuk memberikan tampilan interaktif dari *website* yang dibuat. Selain rancangan *wireframe*, penulis juga membuat *mockup* yang berguna untuk menggambarkan *wireframe* yang telah dibuat.



Gambar 3. 4 Rancangan *mockup* untuk menggambarkan *wireframe*. (Sumber: Pribadi).

3.1.1.7 Rencana Anggaran

Dalam membuat sebuah karya perlu adanya rencana anggaran untuk mengetahui batasan dan gambaran estimasi pengeluaran dana yang harus dikeluarkan. Berikut rencana anggaran untuk pembuatan karya seperti:

Tabel 3.5 Rencana realisasi anggaran.

Keterangan	Anggaran
Biaya tidak habis pakai	
Laptop	-
Ponsel	-
Biaya transportasi	
Ojek <i>online</i> untuk mengunjungi narasumber	Rp200.000
Biaya jasa	
Pembuatan website	Rp2.000.000
Model foto	Rp250.000
Biaya lain-lain	
Pulsa dan kuota	Rp300.000
Konsumsi	Rp500.000
Biaya tak terduga	Rp1.500.000
TOTAL	Rp4.750.000

3.1.1.7 Target Luaran atau Publikasi

Pembuatan karya *Interactive Multimedia Storytelling* “*Genderless Beauty: Kesehatan Kulit Tidak Memandang Gender*” ini ditargetkan kepada generasi milenial yang lahir rentang tahun 1980–1995 dan z dengan rentang tahun 1997–2012 yang belum begitu memahami isu *genderless beauty*. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistika (BPS) diketahui bahwa sepanjang tahun 2022 mayoritas penduduk Indonesia didominasi oleh generasi milenial dan Z.

Dilansir dari databoks.katadata.co.id kedua generasi tersebut merupakan generasi yang lebih banyak paling sering menggunakan internet

yakni lebih dari 7 jam per hari. Dari banyaknya target audiens membuat penulis berharap karya ini dapat memberikan edukasi kepada para pemuda untuk memahami pentingnya menjaga kesehatan kulit.

3.2.1 Produksi

Produksi merupakan tahap untuk merealisasikan rencana pembuatan *Interactive Multimedia Storytelling* “*Genderless Beauty: Kesehatan Kulit Tidak Memandang Gender*”.

3.2.1.1 Memproduksi Elemen Multimedia

Dalam tahap produksi, penulis memproduksi elemen multimedia untuk memberikan gambaran kepada audiens mengenai artikel yang dibuat. Proses produksi elemen multimedia dilakukan sesuai dengan konsep *multimedia storytelling* dengan menggunakan beberapa elemen multimedia. Adapun elemen yang digunakan dalam pembuatan karya *Interactive Multimedia Storytelling*, seperti:

3.2.1.1.1 Foto

Foto merupakan elemen visual yang memberikan gambaran mengenai topik yang sedang dibawakan. Dalam elemen ini penulis menggunakan foto sebagai *cover* tampilan *website* artikel untuk memberikan visual yang kuat dalam artikel “*Genderless Beauty: Kesehatan Kulit Tidak Memandang Gender*”. Selain itu, foto dalam digunakan untuk membangun dan menggambarkan sebuah cerita dari artikel yang dibuat.

3.2.1.1.2 Audio

Audio yang ditampilkan dalam *website* berupa pengertian dari *toxic masculinity* menurut ahli psikolog, Wiwit Puspitasari Dewi, M.Psi. Dalam audio ini akan diberi musik pembuka, kemudian dilanjutkan dengan suara yang membuka topik wawancara dengan Wiwit.

3.2.1.1.3 Video

Dalam karya ini video akan dibuat dengan durasi pendek yakni 3–4 menit yang berisikan mengenai alasan laki-laki menggunakan produk perawatan kulit, wawancara bersama dokter terkait penggunaan produk perawatan kulit untuk laki-laki, hingga tanggapan perempuan terkait laki-laki yang menggunakan produk perawatan kulit.

3.2.1.1.4 Infografik

Website yang dibuat nantinya akan diwarnai dengan infografik yang membahas mengenai dampak yang dapat terjadi bila lalai merawat kulit. Topik ini dibuat sebagai pengingat bahwa menjaga kesehatan kulit itu penting dan dapat dilakukan oleh siapapun tanpa memandang gender. Infografik dalam karya yang dibuat berfungsi sebagai pengganti elemen teks agar pembaca tidak bosan dengan cerita yang dibuat.

3.2.1.2 Menentukan Nama dan Logo Website

Karya yang dibuat merupakan *Interactive Multimedia Storytelling* yang dapat diakses melalui *website* pribadi milik penulis. Pembuatan karya ini tentu melalui proses pemilihan nama dan logo *website* sebagai identitas dari karya yang dibuat. Dalam tahap ini penulis harus bisa menentukan nama dan logo yang mampu menarik perhatian audiens untuk membaca, mendengarkan, dan menonton karya yang telah dibuat. Adapun proses pembuatan nama karya ditentukan sesuai dengan tema kesehatan kulit, serta untuk logo akan dibuat elegan dan minimalis.

3.3.1 Proses Pascaproduksi

Tahap terakhir dalam membuat sebuah karya adalah pascaproduksi yang membahas mengenai proses pengeditan, evaluasi, hingga tahap penyelesaian sebelum dinikmati oleh pembaca.

3.3.1.1 Membuat Artikel

Dalam tahap ini penulis membuah sebuah artikel *longform* berdasarkan dari transkrip wawancara yang dilakukan bersama para narasumber, serta menggunakan beberapa data dari jurnal untuk memperkuat argumen dari artikel yang telah dibuat. Artikel dibuat dengan judul “*Genderless Beauty: Kesehatan Kulit Tidak Memandang Gender*” yang terbagi menjadi empat topik yang saling berkesinambungan untuk mengedukasi para pembaca terkait pentingnya menjadga kesehatan kulit.

3.3.1.2 Tahap Edit Foto

Dalam tahap ini penulis memilih foto yang sesuai dengan tema topik yang sedang dibawakan. Adapun pengeditannya dilakukan menggunakan *software editing* yang telah tersedia di ponsel pribadi penulis.

3.3.1.3 Tahap Edit Audio

Dalam tahap pengeditan audio penulis menggunakan aplikasi iMovie untuk menggabungkan dan memotong hasil wawancara bersama ahli psikolog, Wiwit Puspitasari Dewi. Selain itu, penulis juga menggunakan musik pembuka dengan kriteria bebas *copyright* yang diambil dari Youtube.

3.3.1.4 Tahap Edit Video

Sama seperti elemen audio, penulis juga menggunakan aplikasi iMovie untuk mengedit video wawancara bersama narasumber. Untuk musik awal pembuka video, penulis tetap menggunakan musik yang sama seperti audio sebagai ciri khas dari konten yang telah dibuat.

3.3.1.5 Tahap Pembuatan Infografik

Dalam pembuatan infografik penulis menggunakan Canva karena cara menggunakannya yang mudah dan bisa diakses secara gratis. Meski begitu, penulis tetap berlangganan Canva Pro untuk mendapatkan elemen multimedia yang lebih bervariasi.

3.4.1 Evaluasi

Evaluasi menjadi tahap yang dibutuhkan oleh penulis karena dalam tahap ini penulis dapat tahu kekurangan dari karya yang telah dibuat.

Melalui tahap ini juga penulis dapat memperbaiki kesalahan sebelum mengunggah dan mempromosikan karya yang telah dibuat.

3.5.1 Pengunggahan Karya

Setelah mendapatkan evaluasi dan perbaikan terkait karya yang telah dibuat, penulis akan memperbaiki kesalahan-kesalahan sebelum mengunggahnya. Adapun pengunggahan karya dilakukan melalui website resmi milik pribadi dan dipromosikan melalui media sosial untuk memperkenalkan karya.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA