

## BAB III

### RANCANGAN KARYA

#### 3.1 Praproduksi

##### 3.1.1 Menentukan topik program dan narasumber

Dalam memproduksi sebuah program audio-visual, penentuan topik yang akan dibahas dalam program menjadi langkah awal yang penting. Oleh karena itu, penulis melakukan riset topik untuk menentukan isu yang akan dibahas. Proses merancang karya dilakukan pada bulan Agustus sehingga penulis melakukan riset isu yang sedang ramai di bulan tersebut.

Penulis ingin memilih isu yang dapat bertahan dalam jangka waktu yang cukup panjang dan tetap relevan dengan audiens. Ketika penulis sedang melakukan riset isu penulis teringat dengan Pemilu 2024 yang akan diadakan tanggal 14 Februari 2024 mendatang. Oleh karena itu, penulis melanjutkan riset lebih mendalam soal pemilu tersebut. Kemudian, penulis menemukan bahwa pada Pemilu 2024, Generasi Z akan menjadi salah satu generasi yang mendominasi suara bersama generasi milenial. Lalu, Sebagian besar mereka merupakan pemilih pemula atau *first-time voters*.

Penulis menyadari bahwa topik bahasan mengenai pemilu menjadi semakin menarik menjelang Pemilu 2024 yang akan datang. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengangkat topik pemilu dan anak muda dalam bentuk program audio visual yang tayang di media sosial. Setelah menentukan topik program, penulis kemudian menentukan target narasumber yang akan diwawancarai. Akan tetapi, narasumber yang ditentukan belum terlalu definitif. Narasumber ditentukan berdasarkan atribusinya seperti pengamat politik, komunitas anak muda pegiat politik, generasi Z dan milenial

untuk *vox pop*, tim sukses pasangan calon, dan Komisi Pemilihan Umum.

### 3.1.2 Menentukan format dan durasi karya

Karya “Pesta Muda Bersuara” akan tayang di media sosial sehingga perlu penyesuaian format pengambilan gambar yang digunakan. Media sosial umumnya digunakan di ponsel sehingga format gambar yang optimal yaitu dengan orientasi video vertikal (Adornato, 2018). Oleh karena itu, penulis menentukan format video dengan orientasi vertikal agar video yang dihasilkan dapat optimal untuk disaksikan melalui ponsel.

Karya “Pesta Muda Bersuara” akan dipublikasikan di media sosial yang sejatinya diakses melalui ponsel. Oleh karena itu, penulis juga perlu menyesuaikan durasi video yang akan ditayangkan di media sosial. Penayangan video vertikal di media sosial cenderung memiliki durasi yang pendek (Darmawan, 2023). Video pendek tersebut biasanya tayang di media sosial seperti *TikTok*, *Instagram*, dan *YouTube* (Darmawan, 2023). Durasi yang tersedia berkisar antara 15 detik hingga tiga menit (Darmawan, 2023). Oleh karena itu, untuk memaksimalkan durasi yang ada penulis memproduksi dalam durasi dua hingga tiga menit setiap video yang ditayangkan.

Di sisi lain, penulis juga perlu memenuhi persyaratan durasi untuk kelulusan, yakni minimal 60 menit. Oleh karena itu, penulis harus memutuskan jumlah video yang akan diproduksi dengan durasi yang tersedia di media sosial, waktu produksi yang dimiliki penulis, dan syarat durasi untuk kelulusan. Berdasarkan perhitungan penulis, dengan durasi tiga menit, penulis perlu memproduksi minimal 20 video dalam kurun waktu tiga bulan proses produksi. Kemudian, untuk menyajikan beragam video kepada audiens,

penulis memilih tiga bagian video yang akan diproduksi yaitu video *vox pop*, *news package*, dan *talk show*.

Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk membuat 24 video yang akan tayang dan dibagi menjadi delapan episode. Pembagian delapan episode ini agar setiap episodenya terdapat video *vox pop*, *news package*, dan *talk show*.

### 3.1.3 Pembuatan *timeline* kerja

Dalam memproduksi program ini, diperlukan *timeline* kerja agar proses produksi dapat berjalan lancar. Produksi program mulai dari riset hingga publikasi rencananya akan dilaksanakan dalam waktu tiga bulan. Berikut ini rincian *timeline* kerja program.

Tabel 3. 1 Timeline kerja

Bulan	Minggu	Hal yang Dikerjakan
Oktober	Minggu ke-1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan riset materi untuk program.</li> <li>- Membuat rancangan program.</li> </ul>
	Minggu ke-2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mempersiapkan pertanyaan untuk narasumber.</li> <li>- Melakukan riset dan <i>brainstorming</i> untuk konsep program dan <i>teaser</i>.</li> <li>- <i>Approach</i> narasumber.</li> <li>- Mewawancarai narasumber.</li> <li>- Menyusun naskah untuk episode 1.</li> <li>- <i>Shooting</i>.</li> </ul>

	Minggu ke-3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengedit video untuk episode 1.</li> <li>- Menyusun naskah untuk episode 2.</li> <li>- <i>Shooting</i>.</li> </ul>
	Minggu ke-4	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengedit video untuk episode 2.</li> <li>- Menyusun naskah untuk episode 3.</li> <li>- <i>Shooting</i>.</li> <li>- Tayang episode 1.</li> </ul>
November	Minggu ke-1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengedit video untuk episode 3.</li> <li>- Menyusun naskah untuk episode 4.</li> <li>- <i>Shooting</i>.</li> <li>- Tayang episode 2.</li> </ul>
	Minggu ke-2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengedit video untuk episode 4.</li> <li>- Menyusun naskah untuk episode 5.</li> <li>- <i>Shooting</i>.</li> <li>- Tayang episode 3.</li> </ul>
	Minggu ke-3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengedit video untuk episode 5.</li> <li>- Menyusun naskah untuk episode 6.</li> <li>- <i>Shooting</i>.</li> <li>- Tayang episode 4.</li> </ul>

	Minggu ke-4	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengedit video untuk episode 6.</li> <li>- Menyusun naskah untuk episode 7.</li> <li>- <i>Shooting</i>.</li> <li>- Tayang episode 5.</li> </ul>
	Minggu ke-5	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengedit video untuk episode 7.</li> <li>- Menyusun naskah untuk episode 8.</li> <li>- <i>Shooting</i>.</li> <li>- Tayang episode 6.</li> </ul>
Desember	Minggu ke-1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengedit video untuk episode 8.</li> <li>- Tayang episode 7.</li> </ul>
	Minggu ke-2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tayang episode 8.</li> </ul>

## 3.2 Produksi

### 3.2.1 Wawancara

Dalam melakukan produksi program, diperlukan wawancara dengan narasumber untuk mendapatkan informasi. Wawancara merupakan alat untuk mendapatkan informasi, data ataupun fakta secara lisan dari seseorang (Darmiatun, 2019). Oleh karena itu, penulis akan mewawancarai narasumber yang relevan dengan isu bahasan.

Biasanya narasumber yang diwawancarai adalah seseorang yang ahli, pengamat ataupun pegiat. Dalam program ini penulis akan mewawancarai pengamat politik dan komunitas anak muda pegiat politik. Pengamat politik akan memberikan pandangan mengenai

situasi politik ketika pemilu di Indonesia. Sementara itu, komunitas anak muda akan memberikan pandangan mengenai peran penting anak muda dalam pemilu dan partisipasi politik. Kemudian, penulis juga menggunakan wawancara *vox pop* untuk mendapatkan pandangan dari masyarakat.

Wawancara dengan narasumber ahli rencananya akan dilakukan secara daring karena output yang diinginkan adalah video dalam bentuk vertikal sehingga narasumber dapat menggunakan ponselnya untuk wawancara. Kemudian, kemungkinan adanya perbedaan domisili narasumber dan penulis, wawancara secara daring dapat menjadi solusi dari kendala ini. Selain itu, dalam beberapa bagian, penulis hanya membutuhkan audio narasumber saja. Sementara itu, wawancara *vox pop* akan dilakukan secara langsung ke lapangan karena dibutuhkan visual dan audio yang utuh. Kemudian, narasumber untuk *vox pop* tidak melihat domisili sehingga dapat dilakukan di domisili yang sama dengan penulis.

### **3.2.2 Tapping untuk *opening*, *insert*, dan *closing***

Program yang diproduksi penulis akan tayang dalam bentuk audio-visual. Oleh karena itu, kualitas gambar dan kualitas audio yang baik menjadi hal penting. Maka dari itu, penulis menggunakan fasilitas yang ada di *Kantor Berita Radio*, tempat penulis melakukan kerja magang. Fasilitas yang tersedia di *Kantor Berita Radio* yaitu ponsel dengan kualitas kamera yang tinggi dan *microphone* eksternal untuk menunjang kualitas audio yang lebih baik. Selain itu, studio rekaman yang ada di *Kantor Berita Radio* juga dapat digunakan sebagai lokasi *tapping* mulai dari *opening*, *insert*, *closing*, dan wawancara secara daring.

## **3.3 Pascaproduksi**

### 3.3.1 Video Editing

Setelah melakukan proses rekaman dan wawancara, tahap selanjutnya yang dilakukan penulis adalah *editing* video. Editing adalah proses menata video hasil rekaman menjadi sebuah rekaman baru yang sudah tertata sehingga enak dilihat (Anggraini, 2020). Oleh karena itu, hasil rekaman yang sudah dilakukan penulis akan ditata sehingga alur cerita dapat disampaikan dengan baik.

Selain itu, penulis juga menambahkan *bumper* sebagai identitas program. Selanjutnya, penulis juga menyesuaikan audio yang direkam eksternal dengan hasil gambar yang direkam. Penulis juga menambahkan *footage* yang sesuai dengan cerita yang disampaikan. Untuk mengedit video, penulis menggunakan *software editing* yaitu Adobe Premiere Pro untuk video, sedangkan Canva untuk grafis dan animasi.

### 3.3.2 Distribusi dan promosi

Setelah produksi karya, tahap selanjutnya adalah distribusi karya. Distribusi karya akan dilakukan di akun media sosial *TikTok* milik *Kantor Berita Radio @kbrprime.id*. Namun, untuk memperluas jangkauan audiens, penulis melakukan promosi program dimulai dari sebelum episode pertama tayang.

Pengguna media sosial di Indonesia tercatat 60,4% dari total populasi penduduk Indonesia atau setara dengan 167 juta pengguna per Januari 2023 (Kemp, 2023). Selain itu, di Indonesia, pengguna media sosial didominasi oleh penduduk berusia 18-44 tahun (Kemp, 2023). Oleh karena itu, penulis melakukan promosi di media sosial dengan format video singkat berupa *teaser* program, promosi di media sosial *Twitter* milik KBR, dan *Instagram Story*.

Dalam rangka meningkatkan *awareness* karya, penulis juga berencana untuk memanfaatkan akun media sosial pribadi penulis

untuk melakukan *like*, *saves*, *repost*, dan *share* setiap video yang akan tayang. Hal ini dilakukan agar karya penulis dapat disebarkan kepada pengikut di akun pribadi penulis.

