

BAB III

RANCANGAN KARYA

3.1 Tahapan Pembuatan

Dalam karya berjudul *Sight, Sound, Motion: Applied Media Aesthetics* karya Herbert Zettl (2014), dijelaskan bahwa pembuatan karya audio visual melibatkan tiga fase utama, yaitu persiapan sebelum produksi atau pra produksi, proses produksi itu sendiri, dan tahap setelah produksi atau pasca produksi. Beberapa langkah tersebut dilakukan untuk mendapatkan hasil yang maksimal dari karya program ini.

3.1.1 Pra Produksi

Sebelum melakukan pembuatan karya program video, penulis melangkah pada tahap awal dengan merinci proses pengembangan ide dan konsep untuk karya audio visual. Mulai dari penentuan tema yang mencakup lingkup besar, pemilihan topik episode yang relevan, hingga merancang secara terperinci rencana pengemasan video yang nantinya akan dihasilkan.

3.1.1.1 Merancang Ide Konsep

Sebelum melakukan proses produksi, penulis merancang ide karya untuk mendapatkan gambaran liputan. Terinspirasi oleh kekayaan adat dan budaya Bali, penulis memutuskan untuk meliput langsung di Pulau Bali. Saat penulis dan rekan melakukan riset keunikan pada budaya dan adat yang ada di Bali, Penulis mengamati bahwa ada tanggapan negatif dari masyarakat pada konten media sosial dengan topik-topik tertentu. Maka dari itu, penulis memilih tema jurnalisme warga atau *citizen journalism*, yang memfokuskan pada pada tiga topik: Desa Bengkala, Desa Adat Tuka, dan perilaku kontroversial wisatawan asing (Bule Berulah).

- a. Desa Bengkala, yang juga dikenal sebagai Kampung Kolok, terletak di kecamatan Kubutambahan, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Desa ini menonjol karena penduduknya menggunakan bahasa isyarat sebagai medium komunikasi utama. Produk yang dihasilkan adalah tiga desain grafis dan tiga video pendek,
- b. Desa Adat Tuka, sebuah kawasan desa adat di pulau Bali, dikenal dengan mayoritas penduduknya yang menganut agama Katolik. Kehidupan dan keberagaman budaya di desa ini menjadi sorotan utama. Produk yang dihasilkan adalah tiga desain grafis dan enam video pendek,
- c. Bule Berulah, merujuk pada insiden perilaku tidak pantas yang dilakukan oleh wisatawan asing di Bali. Kejadian ini terungkap melalui unggahan masyarakat lokal di media sosial, dengan dukungan dari media lokal di Bali, yang sayangnya menimbulkan kekhawatiran dan ketidaknyamanan di kalangan penduduk Bali dan berdampak pada reputasi wisata Bali. Produk yang dihasilkan adalah tiga desain grafis dan enam video pendek,

Penentuan topik diawali dengan melakukan kajian mendalam terhadap artikel-artikel berita online yang sedang ramai dibahas, terutama terkait dengan isu-isu yang menjadi sorotan. Setelah berhasil menentukan ide inti, penulis mengambil konsep utama yaitu *mobile journalism* dalam penyusunan karya, di mana produksi dilakukan dengan menggunakan perangkat berupa ponsel pintar dengan format video vertikal. Selain itu, penulis juga merancang rencana distribusi yang terfokus pada pemanfaatan platform media sosial Instagram, karena Instagram memberikan peluang untuk berinteraksi secara aktif melalui *likes*, *comments*, dan *direct messages*, memungkinkan pembuat konten mendapatkan umpan balik langsung dari audiensnya.

Dengan menyatukan komponen visual yang kuat, tingkat interaksi yang tinggi, dan kemampuan penargetan yang canggih, Instagram menjadi platform yang efisien dalam memasarkan video edukasi BECAK. Pendekatan ini dirancang untuk meningkatkan daya jangkauan dan keterlibatan audien secara efektif melalui penggunaan teknologi terkini dan platform populer dalam ranah digital.

Pada bagian pasca produksi, program BECAK memiliki beberapa elemen visual berupa logo, *bumper in* dan *out*, dan *trailer* dalam produksi video program BECAK, yang memegang peran sentral dalam keseluruhan proses pembuatan. Logo, sebagai representasi visual merek atau program, serta *bumper in* dan *out* yang berfungsi untuk memisahkan segmen atau menandai transisi, menjadi elemen kunci dalam membentuk identitas visual. Di sisi lain, trailer menjadi elemen penting untuk menarik perhatian penonton, memberikan gambaran singkat, dan membangkitkan minat sebelum menonton keseluruhan program.

3.1.1.2 Melakukan Riset dan Rencana Distribusi

Sebelum melakukan produksi lapangan, penulis terlebih dahulu melakukan riset untuk mengumpulkan data. Informasi diperoleh melalui pencarian online, seperti artikel berita, YouTube, dan eksplorasi media sosial seperti Instagram dan TikTok. Hasil riset dikompilasi dalam sebuah tabel yang mencakup urutan postingan yang akan dipublikasikan dan deskripsi mengenai konten yang akan diproduksi oleh penulis.

Dalam upaya mendistribusikan konten, penulis memanfaatkan media sosial Instagram. Setelah menyelesaikan distribusi di Instagram, penulis melakukan promosi secara personal dengan membagikan konten melalui *Instastory* di akun Instagram BECAK, dan juga membagikannya kepada orang-orang terdekat guna

meningkatkan jumlah penonton atau reach, yang mencerminkan jumlah orang yang melihat suatu konten, dan *impression*, yang menunjukkan seberapa sering konten BECAK dilihat oleh penonton. Dalam hal meningkatkan kesadaran penonton (*awareness*), penulis menggunakan stiker *vote* yang diunggah melalui *Instastory* Instagram BECAK, suatu tindakan yang efektif dalam meningkatkan kesadaran di kalangan para pengikut atau *followers*.

Herbert Zettl (2014) menyatakan bahwa langkah terakhir dalam fase pra-produksi adalah melakukan persiapan sebelum memulai produksi liputan. Proses persiapan ini mencakup berbagai aspek, seperti penentuan lokasi, penyusunan jadwal, dan pengadaan peralatan yang diperlukan. Tujuan dari persiapan liputan ini adalah untuk memastikan bahwa proses produksi yang akan datang dapat berjalan dengan lancar. Dalam konteks ini, penulis melakukan langkah-langkah persiapan liputan sebagai berikut:

Tabel 3.1.1.2.1 Contoh riset episode Desa Bengkala

RISET BECAK

“Bengkala, Desa Kolok?”

GRID	KETERANGAN
<p>Post 1</p>	<p><i>Desain postingan menarik mengenai fakta Desa Bengkala.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Slide 1: Mengetahui SDN 2 Bengkala sebagai sekolah inklusi di Desa Bengkala - Slide 2: Sistem belajar yang diterapkan di SDN 2 Bengkala
<p>Post 2</p>	<p><i>Desain postingan menarik mengenai fakta Desa Bengkala.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Slide 1: Menjelaskan pengertian Kolok - Slide 2: Menjelaskan bahasa isyarat “Kata Kolok”

Post 3	<p><i>Desain postingan menarik mengenai fakta Desa Bengkulu.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Slide 1: Menjelaskan latar belakang dari Desa Bengkulu - Slide 2: Menjelaskan lokasi dari Desa Bengkulu
Post 4	<p><i>Video host mengenai fakta Desa Bengkulu.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Host</i> menceritakan pengalaman perjalanan ke Desa Bengkulu mengenai pintu desa yang sulit ditemukan dengan alasan tertentu dan suasana desa tersebut.
Post 5	<p><i>Video liputan mengenai Desa Bengkulu.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Host</i> menjelaskan pengalaman human interest yang dialaminya di lokasi tersebut, sambil memberikan informasi terkait persentase penduduk di Kolok.
Post 6	<p><i>Video wawancara narasumber ahli</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Host</i> mengadakan sesi wawancara dengan Bapak Abdi Guru di Desa Bengkulu untuk membahas aspek kehidupan masyarakat di sana, terutama yang memiliki kondisi kolok.

Sumber: Olahan Penulis

3.1.1.3 Melakukan Persiapan Liputan

Herbert Zettl (2014) menyatakan bahwa langkah terakhir dalam tahap pra-produksi adalah melakukan persiapan sebelum melaksanakan produksi liputan. Proses persiapan liputan ini mencakup penentuan lokasi, jadwal, serta pengadaan peralatan yang diperlukan. Tujuan dari langkah ini adalah untuk memastikan bahwa proses produksi yang akan dilaksanakan selanjutnya dapat berjalan

dengan lancar. Berikut adalah persiapan liputan yang telah dilakukan oleh penulis:

a. Menentukan Lokasi Liputan

Dengan mempertimbangkan tema yang akan diangkat, penulis tidak dapat memilih lokasi liputan secara sembarangan. Berdasarkan pemahaman bahwa tiap desa di Bali memperlihatkan keunikannya, penulis memutuskan untuk menjalankan liputan di tempat asal sumber dari topik yang akan dibahas. Sebagai contoh, jika topiknya berkaitan dengan Desa Bengkala, yang terletak di kecamatan Kubutambahan, Kabupaten Buleleng, penulis akan menghubungi pihak terkait untuk mendapatkan izin liputan dan setelahnya langsung datang ke lokasi untuk memberikan surat izin liputan. Proses ini dilakukan dengan menggunakan surat izin liputan yang telah diberikan oleh pihak universitas sebagai dasar permohonan izin tersebut.

b. Menentukan Narasumber dan Daftar Pertanyaan

Peran narasumber memiliki signifikansi besar dalam proses pembuatan konten karena narasumber bertindak sebagai sumber informasi yang akan disampaikan oleh penulis. Untuk memastikan informasi yang diperoleh memiliki keakuratan dan didasarkan pada fakta, kehadiran narasumber dengan kredibilitas di bidangnya menjadi suatu keharusan. Dalam konteks ini, penulis telah menentukan beberapa narasumber yang memiliki kemampuan untuk memahami sejarah dari tradisi yang relevan, baik secara umum maupun dalam kompleksitasnya. Beberapa di antaranya melibatkan tokoh budaya Bali dan pemimpin adat dari desa setempat.

c. Mempersiapkan Alat

Hal yang tentu wajib adalah menyiapkan alat yang akan dipakai meliput di lokasi liputan. Penulis perlu memastikan persiapan peralatan yang diperlukan untuk mendukung produksi video. Dengan menerapkan konsep *mobile journalism*, penulis memanfaatkan perangkat gawai sebagai alat utama sepanjang proses praproduksi, produksi, hingga pascaproduksi. Meskipun demikian, untuk menghasilkan gambar yang berkualitas tinggi, penulis juga terkadang menggunakan kamera *digital mirrorless* sebagai alat pendukung dalam beberapa kesempatan.

Tabel 3.1.1.2.2 Alat yang digunakan

Alat yang Digunakan	Jumlah
Gawai	3
Kamera <i>Mirrorless</i>	2
Tripod (<i>with lighting intouch</i>)	1
<i>Ring Light</i>	1
Laptop	2
<i>Memory Card</i>	3
Baterai Kamera	3
<i>Charger Ponsel</i>	3
Sarung Ponsel Anti Air	2
Mikrofon Eksternal	1
<i>Powerbank</i>	1

Sumber: Olahan Penulis

d. Menentukan Peran Rekan Kerja

Pelaksanaan proyek skripsi berbasis karya ini merupakan upaya kolaboratif yang melibatkan kolaborasi antara penulis dan rekan. Menyadari kompleksitas dari tugas ini, penulis dan rekan

tidak hanya bekerja secara mandiri, melainkan penulis membentuk sebuah kelompok kerja yang berkomitmen untuk secara bersama-sama bertanggung jawab atas keseluruhan proses pembuatan skripsi berbasis video ini. Dalam pemilihan anggota tim, penulis secara selektif memilih rekan yang tidak hanya memiliki pengalaman dan keahlian yang berbeda dari dirinya, tetapi juga mampu memberikan kontribusi yang berharga pada berbagai aspek proyek.

Tim yang terbentuk bukan semata-mata merupakan kumpulan individu dengan keahlian spesifik, melainkan diharapkan menjadi entitas yang dapat menciptakan sinergi positif. Dalam hal ini, penulis mengutamakan kemampuan tim untuk bekerja sama secara efektif, menjalani komunikasi yang terbuka dan efisien, serta memiliki kemampuan memberikan kritik dan saran yang konstruktif terkait proyek yang sedang dikerjakan.

3.1.2 Produksi

Setelah penyelesaian rancangan pra-produksi, penulis melangkah ke fase produksi sebagai tahap berikutnya. Sesuai dengan konsep yang diambil dari Zettl (2014), fase produksi merupakan tahap implementasi visi yang telah direncanakan pada fase pra-produksi. Dalam tahap produksi ini, *host* dan kru terlibat dalam proses perekaman dan penataan berbagai elemen yang diperlukan untuk menciptakan karya, menggunakan peralatan yang telah disiapkan sebelumnya. Pelaksanaan produksi dilakukan secara langsung di Pulau Bali, dimulai sejak Maret 2023, dan berlangsung selama kurang lebih delapan bulan. Dalam pelaksanaannya, penulis terlibat dalam serangkaian wawancara dan dokumentasi narasumber, dengan fokus pada aspek-aspek sejarah adat dan budaya yang terkait dengan setiap desa yang dikunjungi.

Penulis melakukan wawancara dengan beberapa individu yang memiliki keterkaitan langsung dengan sejarah adat dan budaya di setiap desa yang dikunjungi. Berikut adalah sejumlah narasumber yang diwawancarai oleh penulis:

1. I Made Wisnu Giri, Abdi Guru Desa Bengkala,
2. Dr. I Gusti Ayu Dewi Hendriyani, A.Par, M.Par, CHE, Kepala Biro Komunikasi Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif,
3. Nubertus Nyoman Edi Widihariyanto, Wakil Ketua Dua Dewan Pastoral Paroki di Paroki Tritunggal Mahakudus Desa Adat Tuka,
4. I Gede Sukarya, SH. Sebagai Jero Bendesa Desa Adat Tuka,
5. Nengah Sukarti, Pelaku Wisata lokal Bali,
6. Yazmine Natalie, Wisatawan Asing Australia ,
7. Gusti Made Fery Sanjaya, Pelaku Wisata lokal Bali,
8. Agus Tabah Wardhana, General Manager The Jayakarta Bali Beach Resort & Spa,
9. Christian Giacobbe, *Influencer*, Pembicara dan Pelawak Tunggal Internasional.

Penulis dan rekan mengikuti kegiatan di desa-desa dan kasus terkait, mengambil merekam suara wawancara dengan para ahli, merekam cuplikan video, dan merekam dengan menggunakan pendekatan *human interest* untuk menangkap suara warga. Setelah liputan di lapangan, penulis menyunting video yang sudah diambil sebelumnya, membuat transkrip wawancara, menyaring dengan riset sebelumnya, dan membuat naskah dengan durasi untuk setiap video yang dibantu oleh rekan kerja. Naskah tersebut akan digunakan sebagai narasi video dan juga sebagai panduan saat penulis menjadi *host*. Tugas utama penulis adalah melakukan pengambilan foto dan

video di lapangan, perekaman suara dan melakukan penyuntingan video dari awal sampai akhir yang juga dibantu oleh rekan kerja penulis.

3.1.3 Pascaproduksi

Setelah selesai melakukan proses produksi, langkah selanjutnya yang diambil adalah tahap pascaproduksi. Tahap ini melibatkan berbagai kegiatan, termasuk penyuntingan video, penyesuaian *audio voice over* dengan klip yang sudah dilakukan penyuntingan, pemilihan efek video, dan beberapa penyesuaian warna pada video. Proses pascaproduksi menjadi tantangan tersendiri bagi penulis dan rekan, karena memerlukan waktu yang cukup lama. Dalam pelaksanaannya, penulis dan rekan harus melakukan penyortiran dokumen yang diperlukan untuk video tersebut. Setelah pemilihan video, penulis perlu mentransfer dokumen agar dapat melanjutkan proses penyuntingan. Penulis membagi proses penyuntingan menjadi dua tahap, yaitu *rough cut* dan *mixing* atau *final edit*. Penyuntingan kasar melibatkan pengaturan potongan video yang sudah dipilih dan disusun dengan rapi untuk merepresentasikan narasi penulis dalam bentuk audio. Di sisi lain, tahap penyuntingan akhir melibatkan penambahan efek agar video tetap menarik, penyesuaian *audio voice over* dengan narasi penulis, dan penambahan musik latar yang sesuai. Setelah penyuntingan selesai, penulis dan rekan akan menonton ulang video sebagai langkah evaluasi. Setelah semua tahap selesai, video siap didistribusikan melalui akun resmi media sosial Instagram.

Sebelum mendistribusikan konten, penulis tentu telah menyiapkan berbagai aspek tambahan, seperti logo, *bumper intro* dan *outro*, serta karya lainnya yang dihasilkan oleh penulis dalam bentuk desain gambar untuk memperkuat informasi yang disampaikan dalam video. Penting untuk dicatat bahwa video tambahan, seperti *insert* video dan foto, disertakan dengan sumber rujukan, dengan tujuan utama untuk menghindari

plagiarisme dan menghargai kontribusi dari sumber yang disadur oleh penulis.

3.1.4 Linimasa

Linimasa merujuk pada penjadwalan tahapan yang terlibat dalam pembuatan sebuah produk video. Dalam tabel jalur waktu yang disusun, mencakup alokasi waktu untuk proses pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi. Pembuatan jalur waktu ini memberikan gambaran keseluruhan tentang berbagai kegiatan yang dilibatkan dan kapan setiap kegiatan harus dilakukan selama proses produksi karya. Berikut rangkuman dari detail linimasa yang telah dihasilkan penulis:



Gambar 3.1.4.1 Linimasa program video BECAK

No	Kegiatan	Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus				September				Oktober				November							
		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	1	2	3	4				
<i>Pra Produksi</i>																																									
1	Penentuan Ide	X	X	X	X	X	X	X	X																																
2	Riset Data		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X				X	X			X	X																				
3	Konsultasi Dospem	X			X	X						X	X															X	X					X	X	X	X				
4	Logo, Bumper, Tagline									X	X																														
<i>Produksi</i>																																									
1	Liputan Lapangan		X																																						
2	Wawancara Narasumber		X	X		X	X			X	X		X	X	X					X	X																				
3	Transkrip Wawancara				X	X		X	X	X	X	X	X							X	X																				
4	Voice Over						X			X				X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X				
5	Desain Grid Instagram								X	X	X			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X				
<i>Pasca Produksi</i>																																									
1	Editing									X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X				
2	Publikasi											X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X				
3	Laporan Akhir			X	X	X	X	X																				X	X					X	X	X	X				

Sumber: Olahan Penulis

3.2 Anggaran

Pendanaan dalam produksi video merujuk pada perencanaan keuangan yang mencakup alokasi dana yang diperlukan selama proses produksi. Rencana keuangan ini disusun berdasarkan perkiraan biaya untuk setiap tahap pembuatan karya, melibatkan pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Dengan adanya rencana keuangan, hal ini dapat membantu memastikan ketersediaan dana dan penggunaan dana yang lebih efisien selama keseluruhan proses produksi. Berikut adalah ringkasan rinci dari rencana keuangan yang telah disusun oleh penulis.

Tabel 3.2.1 Anggaran

No	Deskripsi	Liputan			
		Rate	Qty	Satuan	Total
A	<i>Pra Produksi</i>				
1	Riset Data	-	-	data	0
2	Tiket Pesawat CGK-DPS	1,300,000	1	unit	1,300,000
3	Taksi online Gading Serpong-CGK	290,000	1	unit	290,000
	<i>Sub Total</i>				1,590,000
B	<i>Produksi</i>				
1	<i>Shooting Equipment</i>				
	Smartphone Iphone X	-	1	unit	0
	Smartphone Oppo Reno 5	-	1	unit	0
	Smartphone Iphone 13	12,600,000	1	unit	12,600,000
	Camera Sony Alpha 6000	-	1	unit	0
	Camera Sony Alpha 5000	-	1	unit	0
	Laptop Lenovo C340	-	1	unit	0
	Laptop Asus Vivobook	-	1	unit	0
	Tripod	-	1	unit	0
	Baterai Kamera	-	3	unit	0
	Charger Smartphone	-	2	unit	0
	Ring Light	-	1	unit	0
	Memory Card	450,000 (1)	3	unit	450,000
	Sarung Smartphone Anti Air	20,000	2	unit	40,000
	<i>Sub Total</i>				12,640,000
2	<i>Crew</i>				
	<i>Indoor</i>				

		Produser	35,000	107	hari	3,745,000
		Editor	35,000	107	hari	3,745,000
		Outdoor				
		Produser	70,000	7	hari	490,000
		Campers	70,000	7	hari	490,000
		Sub Total				7,980,000
	3	Material				
		Zoom Meeting	-	-	bulan	0
		Google Meeting	-	-	bulan	0
		Canva Premium	95,000	8	bulan	760,000
		Sub Total				760,000
	4	Operasional Shooting				
		Ongkos liputan				
		Desa Bengkala				
		- Kubutambahan, Kabupaten Buleleng	400,000	1	hari	400,000
		Desa Adat Tuka				
		- Desa Dalung, Kecamatan Kuta Utara, Kabupaten Badung, Bali.	100,000	3	hari	300,000
		Bule Berulah				
		- Legian, Kec. Kuta, Kabupaten Badung, Bali.	50,000	1	hari	50,000
		- Seminyak, Kec. Kuta, Kabupaten Badung, Bali.	50,000	1	hari	50,000
		- Sanur, Denpasar Selatan, Kota Denpasar, Bali.	50,000	1	hari	50,000
		- Kawasan Pariwisata Nusa Dua, Benoa, Kec. Kuta Sel., Kabupaten Badung, Bali.	150,000	1	hari	150,000
		Sub Total				1,350,000
	5	Narasumber (Tunai)				
		Desa Bengkala				
		- Warga Desa Bengkala	200,000	-	org	200,000
		- Abdi Guru Bengkala	-	1	org	0
		Desa Adat Tuka				

		- Pengurus Paroki	-	1	org	0
		- Perbekel Desa Adat Tuka	-	1	org	0
		Bule Berulah				
		- Narasumber Ahli	-	3	org	0
		Sub Total				200,000
		Pasca Produksi				
		<i>Editing App</i> (Capcut)	-	-	eps	0
		Voice Over Talent	-	-	eps	0
		Musik	-	-	eps	0
		Sub Total				0
		TOTAL				24,970,000

Sumber: Olahan Penulis

3.3 Target Luaran/Publikasi

Proses penayangan dilakukan setelah ketiga fase produksi, yakni pra produksi, produksi, dan pasca produksi, berhasil diselesaikan. Konten yang dihasilkan akan dipublikasikan melalui kanal resmi Instagram BECAK. Untuk meningkatkan interaktivitas dan menarik perhatian audiens, penulis tidak hanya membagikan video konten pada *grid* Instagram, melainkan juga menyajikan konten desain dan materi interaktif. Dengan menerapkan konsep *mobile journalism*, penulis berupaya menjangkau audiens target, termasuk masyarakat Indonesia dari berbagai kelompok usia, mulai dari generasi X, Y, hingga Z. Melalui inisiatif ini, diharapkan masyarakat dapat mengembangkan sikap kritis dalam menggunakan media sosial, menjadi lebih skeptis, dan mampu menilai informasi dengan bijak ketika mengonsumsi konten yang tersebar di media sosial.