

BAB III

RANCANGAN KARYA

Pembuatan karya berbasis *interactive website* dengan konsep ini merupakan hasil dari ide penulis. Penulis ingin menyajikan karya yang mampu mengedukasi masyarakat tentang bagaimana caranya mengurangi penumpukan sampah agar lingkungan menjadi lebih bersih dan nyaman. Dalam proses pembuatan karya ini, penulis mengacu pada tiga tahap produksi oleh Wibowo (2007) yang meliputi tahap praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

Menurut Al-Hawari et al. (2020), ada enam tahap dalam melakukan pengembangan sebuah *website*. Enam tahap itu adalah fase persyaratan, fase desain, fase konten, fase pengembang, fase peluncuran, dan fase pemeliharaan.

3.1 Tahapan Pembuatan

3.1.1 Praproduksi

Tahapan pertama yang harus dilakukan dalam membuat produksi ini adalah praproduksi. Dalam tahapan praproduksi ini, penulis harus menentukan apa yang menjadi tema dari produksi ini, mengumpulkan data - data dan informasi yang diperlukan, dan juga merancang apa saja yang harus dipersiapkan dalam produksi ini yaitu dengan menentukan narasumber serta merencanakan apa saja alat dan jasa yang mewadahi produksi ini. Berikut adalah rincian tahapan pra produksi.

1) Penentuan Tema

Dalam menentukan tema, penulis melakukan banyak riset mengenai masalah apa saja yang sedang terjadi di sekitar penulis. Tema yang didapatkan adalah tentang sampah. Tema ini sangat krusial karena sampah masih menjadi permasalahan yang masih belum terselesaikan dengan diiringi pertumbuhan penduduk yang terus meningkat. Sampah sering kali dianggap remeh oleh masyarakat umum, terlihat masih banyak sekali masyarakat yang kerap kali membuang sampah

sembarangan seperti jalan raya, saluran air, bahkan di tempat umum. Hal seperti ini yang membuat penumpukan sampah tidak terkendali dan semakin hari semakin meningkat.

Banyak sekali pihak organisasi yang memulai untuk menggerakkan gerakan mendaur ulang sampah terutama sampah plastik. Tetapi hal ini masih sangat sedikit dan jarang sekali diangkat oleh media massa. Kehidupan masyarakat saat ini tidak bisa lepas dari sebuah ponsel pintar dan jaringan internet. Maka dari itu, penulis ingin membuat website interactive storytelling yang gratis dan mudah dijangka oleh semua kalangan. Hal ini juga menjadi sebuah media edukasi bahwa pentingnya mengelola sampah yang baik dan benar.

2) Pengumpulan Data dan Informasi

Teknik pengumpulan data merupakan langkah awal yang paling strategis dalam sebuah penelitian. Tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data dan informasi yang dituju. Setelah menentukan ide karya, penulis juga melakukan riset dari jurnal-jurnal terdahulu dan studi yang sesuai dengan topik yang akan diangkat. Hal ini juga berguna untuk mendapatkan informasi dan data yang sesuai dan tepat. Penulis melakukan kunjungan langsung ke tempat daur ulang sampah dan melakukan wawancara terhadap hal tersebut.

3) Menentukan Narasumber

Selain melakukan riset dan pengumpulan data, penulis juga tetap membutuhkan narasumber. Hal ini berguna untuk memperkuat informasi dan data yang sudah ditemukan oleh penulis. Sejauh ini, target narasumber yang dituju oleh penulis adalah pada ahli dalam penanganan sampah. Penulis melakukan wawancara kepada pengurus Bank Sampah Bersinar dan Kertabumi yang sudah melakukan kegiatan daur ulang sampah dalam mengurangi penumpukan sampah.

Adapun pertanyaan yang dibuat penulis sebagai berikut:

1. Silakan jelaskan organisasi ini bergerak dalam bidang apa dan apa yang dilakukan oleh organisasi ini?
2. Sejak kapan organisasi ini terbentuk?
3. Organisasi ini berlokasi di mana saja, jika ada ada mitranya berlokasi di mana saja?
4. Target market dalam organisasi ini bagaimana? Dan menawarkan jasa daur ulang seperti apa?
5. Mengapa memilih untuk menawarkan jasa daur ulang sampah? Apa tujuan yang ingin dicapai?
6. Bagaimana cara masyarakat mendapatkan layanan ini?
7. Banyak sekali TPA yang sudah masuk dalam kategori overload atau melebihi batas maksimal dari TPA tersebut. Bagaimana tanggapan Anda tentang kasus ini?
8. Langkah apa yang harus dilakukan oleh masyarakat untuk menekan angka penumpukan sampah ini karena tidak semua masyarakat dapat mengetahui informasi tentang bank sampah?

4) Penentuan Alat dan yang Digunakan

Dalam tahap produksi, berikut adalah alat-alat yang digunakan untuk mendukung proses produksi website:

- a) Kamera Mirrorless bertujuan untuk mengabadikan momen sampah yang sedang diolah di Kertabumi, Tangerang Selatan.
- b) Tripod digunakan untuk mendukung kamera agar hasil yang didapatkan lebih baik.

- c) Laptop digunakan untuk mengumpulkan semua hasil data dan riset yang sudah didapatkan dan sebagai alat yang menunjang untuk memproduksi website.
- d) Recorder digunakan untuk merekam hasil wawancara terhadap ahli dan organisasi.

5) Tahap Persiapan

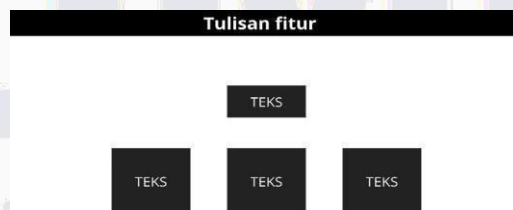
Tahap berikutnya yang dilakukan penulis adalah tahap persiapan. Menurut Robbins (2018) pembuatan *wireframe* memiliki tujuan untuk menjadi acuan dalam pembuatan desain web. Penulis merancang dan menyiapkan *wireframe* untuk *website* dan *gim* yang akan disiapkan oleh penulis.



Gambar 3.1 *wireframe* halaman utama web

Sumber: Olahan Penulis

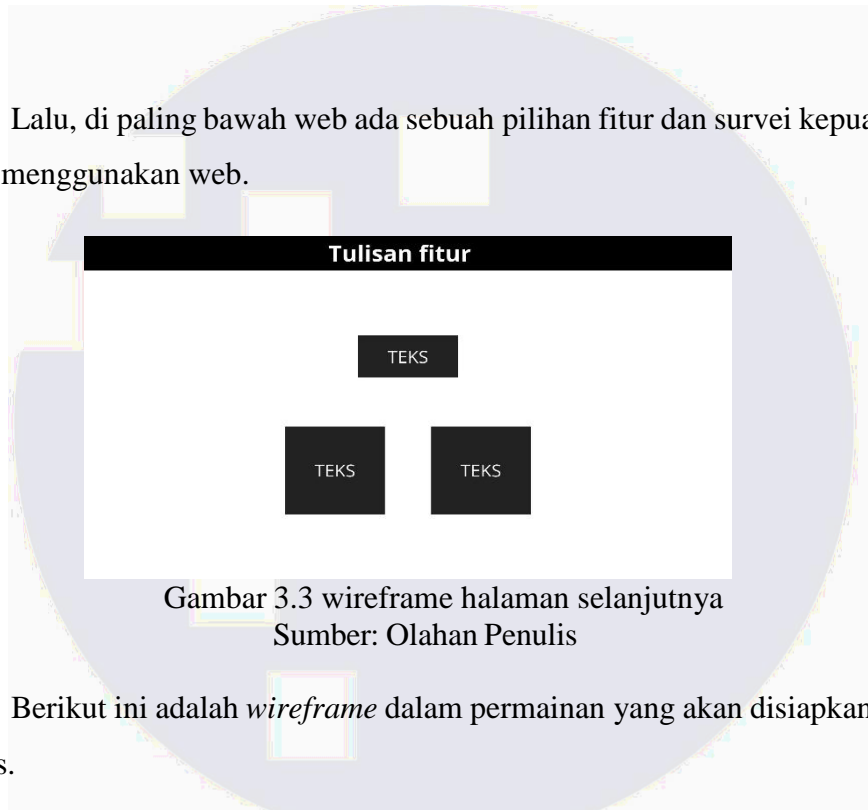
Kemudian, akan dilanjutkan ke bawah yang akan menampilkan ilustrasi tentang lingkungan



Gambar 3.2 *wireframe* halaman selanjutnya

Sumber: Olahan Penulis

Lalu, di paling bawah web ada sebuah pilihan fitur dan survei kepuasan dalam menggunakan web.

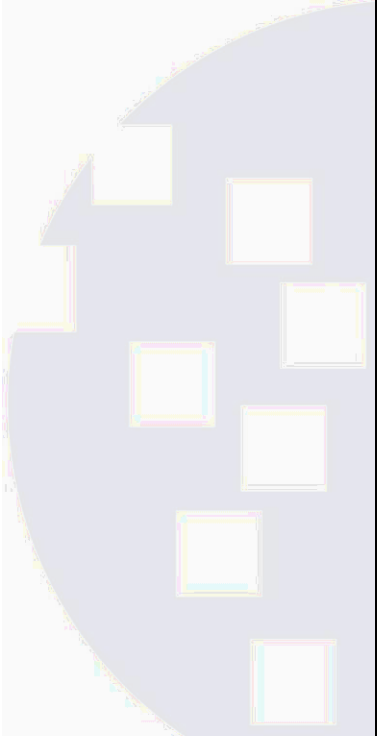



Gambar 3.3 wireframe halaman selanjutnya
Sumber: Olahan Penulis

Berikut ini adalah *wireframe* dalam permainan yang akan disiapkan oleh penulis.

Tabel 3.1 Tabel *Wireframe* Permainan

Halaman Konten	
----------------	--

<p>Halaman Kuis</p> 	<p>Teks atau gambar</p> <p>Teks</p> <p>tombol</p>
<p>Halaman jawaban benar dan salah</p> 	<p>Teks</p> <p>tombol</p>

Sumber: Olahan Penulis

6) Anggaran

Dalam proses pembuatan *newsgames* ini, penulis menyusun estimasi anggaran yang perlu penulis keluarkan. Anggaran dikeluarkan bertujuan untuk mendukung penulis dalam pembuatan karya ini. Berikut adalah laporan estimasi anggaran yang penulis keluarkan

Tabel 3.2 Tabel anggaran

Rincian Pengeluaran	Biaya
Jasa Web Designer (1 pax)	Rp 800,000
Stabilizer Kamera Mirrorless	Rp 800,000
Akomodasi dan konsumsi	Rp 200.000
Kamera Sony A7 + Lens 28-70mm dan lens 50mm	Rp 500.000
Stabilizer Handphone	Rp 300.000
TOTAL	Rp 2,600,000

Sumber: Olahan Penulis

7) Timeline Kerja

Timeline kerja disusun sebagai panduan penulis dalam mengerjakan proses produksi *newsgames* ini. Berikut adalah *timeline* kerja yang sudah disusun oleh penulis.

Tabel 3.3 Timeline Kerja

KEGIATAN	September				October					November				December			
	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4
PRAPRODUKSI																	
Penentuan ide dan konsep	■	■	■	■	■	■	■	■	■								
Pengumpulan data			■	■	■	■	■	■	■								
Menentukan Narasumber			■	■	■	■	■	■	■								
Mencari web designer			■	■	■	■	■	■	■								
PRODUKSI																	
Proses wawancara																	
penulisan dan penyuntingan konten																	
Proses pembuatan website																	
PASCA PRODUKSI																	
Finalisasi Newsgames																	
Uji Coba website																	
Penyelesaian laporan																	

Sumber: Olahan Penulis

3.1.2 Produksi

Tahap produksi adalah tahap kedua setelah melakukan riset yang sudah dilakukan. Semua rencana yang sudah disusun dalam tahap praproduksi. Dalam tahap produksi, penulis melakukan wawancara, pengumpulan data, pengambilan foto, pengambilan video, dan pembuatan website.

3.1.2.1 Proses Wawancara dan Konsultasi dengan Ahli

Setelah menentukan ahli dan organisasi yang akan diwawancarai, penulis melakukan wawancara kepada para ahli dan organisasi masyarakat yang bergerak di bidang pengelolaan sampah.

Hal ini untuk menunjang informasi yang sudah ada dan membuat informasi semakin valid. Jenis wawancara yang digunakan oleh penulis adalah wawancara semi terstruktur. Penulis melakukan wawancara tidak hanya berpaku pada pertanyaan yang sudah disediakan, tetapi akan muncul pertanyaan baru yang sesuai dengan jawaban narasumber.

3.1.2.2 Penulisan dan Penyuntingan Konten

Setelah semua informasi sudah didapatkan, masuk ke tahap selanjutnya yaitu proses penulisan dan penyuntingan konten multimedia. konten dan artikel akan dibuat terlebih dahulu 600 hingga 800 kata sesuai studi yang ada serta wawancara dengan narasumber. penyuntingan ini akan dibagi ke beberapa proses. Penyuntingan akan dilakukan agar hasil dokumentasi selama pengambilan data dapat dimengerti dengan baik.

3.1.2.3 Proses Pembuatan Website

Dalam proses pembuatan website, penulis didampingi oleh *programmer* seperti apa website yang diinginkan penulis. Setiap elemen yang sudah siap akan dimasukkan ke dalam pemrograman dan menjadi kesatuan.

Dalam proses ini, penulis didampingi oleh *programmer* yang merupakan teman dekat penulis. Dalam satu minggu, penulis dengan *programmer* secara rutin melakukan pertemuan melalui aplikasi google meet sebanyak dua hingga tiga kali. Hal ini dilakukan untuk mendukung proses pembuatan *website*.

Penulis dan *programmer* melakukan *coding* di aplikasi studio code. aplikasi ini kami gunakan karena cukup mudah didapatkan dan cukup luas dalam penggunaannya.

3.1.3 Pasca Produksi

Tahapan terakhir yang dilakukan oleh penulis adalah pascaproduksi, penulis mengunggah semua hasil yang didapatkan dalam melakukan uji coba website tersebut. Tahapan ini sangat diperlukan karena dapat membantu penulis untuk mengetahui apakah website yang dibuat memerlukan revisi atau tidak. Karya ini akan diterbitkan ketika proses uji coba dan *finishing* telah selesai dilakukan.

Setelah penulis dengan *programmer* melakukan sedikit perbaikan di dalam web, penulis mulai melakukan tahap publikasi. Publikasi karya web dilakukan melalui Instagram pribadi penulis dan akun Youtube pribadi penulis. Selain itu, penulis juga melakukan survei dengan menggunakan fitur GForm. Dalam survey tersebut,

- a) Nama
- b) Umur
- c) Pekerjaan
- d) Skala 1 sampai 5 (1 paling puas, dan 5 sangat tidak puas)

Setelah penulis melakukan survey, penulis mendapatkan angka sangat puas di 14 (66%), lalu untuk puas 2 (9.5%), dan untuk yang tidak puas ada 3 (14.3%). Tentunya angka ini akan terus berubah sampai laporan ini dikumpulkan.