

BAB III

RANCANGAN KARYA

3.1 Tahapan Pembuatan

Pada karya ini, sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh Liu (1998), proses pembuatan newsgames ini dibagi menjadi enam fase, yaitu *funding*, *planning*, *designing*, *producing*, *testing*, dan *marketing*. Namun, karena *newsgames* ini ditujukan untuk karya tugas akhir, fase *funding* dan *marketing* tidak diikutsertakan selama proses produksi.

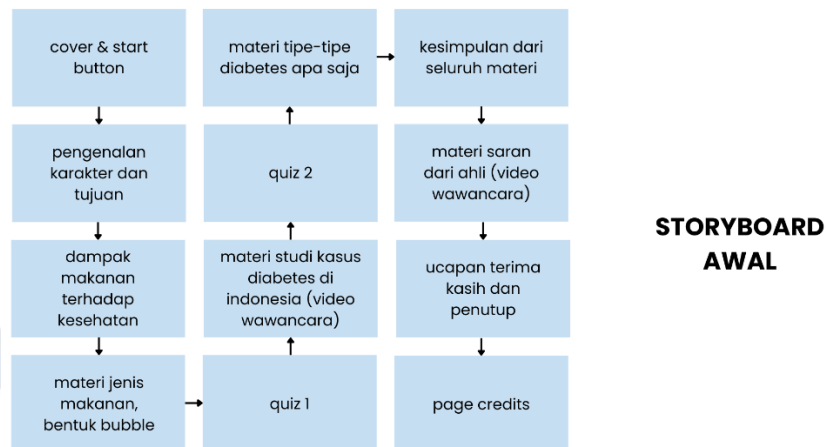
3.1.1 *Planning*

Fase pertama yang harus dilakukan dalam proses pembuatan karya ini adalah *planning* atau perencanaan. Pada fase pertama, penulis berdiskusi dengan dosen pembimbing mengenai konsep dan alur yang penulis inginkan. Setelah mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing, penulis melakukan riset dan *brainstorming* untuk pembuatan alur dan konsep visual yang diinginkan dengan lebih lengkap. Setelah itu, penulis mencari dan menentukan tim produksi untuk mengatur waktu temu diskusi. Tim produksi terdiri dari dua bagian, yaitu desainer grafis dan *programmer*. Pada desainer grafis, penulis merekrut dua orang mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara jurusan Desain Komunikasi Visual, yaitu Salvator Gibran dan Shafiqah Alifia Annisa. Kemudian, penulis merekrut satu orang saja sebagai *programmer*, yaitu mahasiswa yang baru saja lulus dari Universitas Sumatera Utara jurusan Teknik Komputer bernama Gessel Leon.

Topik diskusi dengan tim produksi dimulai dari konsep visual, alur cerita, hingga tenggat waktu yang penulis tentukan. Penulis tidak mempertemukan seluruh tim produksi disebabkan oleh lokasi dan waktu yang dimiliki tidak pernah sama. Alasan penulis tidak menggunakan platform seperti Zoom Meeting atau sejenisnya

disebabkan oleh proses perencanaan newsgames ini harus dilakukan secara *face-to-face* agar lebih optimal. Maka dari itu, penulis memutuskan untuk bertemu dengan tim desainer grafis terlebih dahulu. Saat bertemu dengan desainer grafis, penulis melakukan *brainstorming* untuk menentukan seperti apa visual dari karakter yang diinginkan, warna dan tipografi, serta pembagian tugas antara desainer grafis.

Di lain hari, setelah penulis bertemu dengan desainer grafis, penulis berdiskusi dengan *programmer* untuk membahas alur serta konsep dari newsgames yang penulis inginkan. Alur yang sudah ditentukan pun dibuat menjadi *storyboard* sederhana dengan tulisan tangan supaya lebih cepat. Setelah membahas alur, penulis dengan *programmer* langsung mencari referensi tentang konsep yang diinginkan, mulai dari animasi transisi hingga apakah memungkinkan untuk “dieksekusi” atau tidak. Selain itu, penulis menunjukkan beberapa tinjauan karya sejenis yang penulis jadikan referensi kepada *programmer* supaya ada bayangan tentang newsgames ini.



Gambar 3.1 Penggambaran alur di *storyboard* yang sudah dirapikan menggunakan Canva

Setelah rancangan alur, visual, dan konsep selesai, penulis mulai mencari narasumber yang sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan.

Penulis membutuhkan narasumber seorang dokter sebagai seorang

ahli untuk menyampaikan informasi. Kriteria narasumber yang penulis butuhkan adalah seorang dokter spesialis penyakit dalam, memiliki pengalaman lebih dari 5 tahun menjadi dokter spesialis penyakit dalam, dan memiliki pasien yang terkena diabetes. Seorang penderita diabetes akan diarahkan untuk berkonsultasi dengan dokter penyakit dalam, atau lebih tepatnya dokter spesialis penyakit dalam dan subspecialis endokrin-metabolik-diabetes.

3.1.2 *Designing*

Setelah proses perencanaan selesai, penulis langsung membuat dokumen untuk spesifikasi desain dari karakter dan tampilan *newsgames*. Penulis membuat sketsa sederhana menggunakan Canva sebagai sarana untuk memperlihatkan *layout newsgames* kepada desainer grafis. Tiap halaman yang mengharuskan terjadi perubahan tata letak, penulis buat satu-satu dan disusun dalam sebuah satu tabel beserta dengan isi konten yang akan dimasukkan dalam *newsgames*. Setelah itu, proses pembuatan *cover* menjadi hal pertama yang dilakukan oleh desainer grafis. Pembuatan *cover* dilakukan kurang lebih 2 minggu beserta dengan beberapa revisi dari penulis. Proses *designing* dilakukan secara bersamaan antara *background* situs dan gambar elemen lainnya. Pembagian tugas dari desainer grafis dibagi menjadi dua, yaitu seorang bertanggung jawab atas ikon-ikon dari *newsgames* dan beberapa desain halaman. Lalu, seorang lagi bertanggung jawab atas *cover*, beberapa desain halaman, dan karakter.

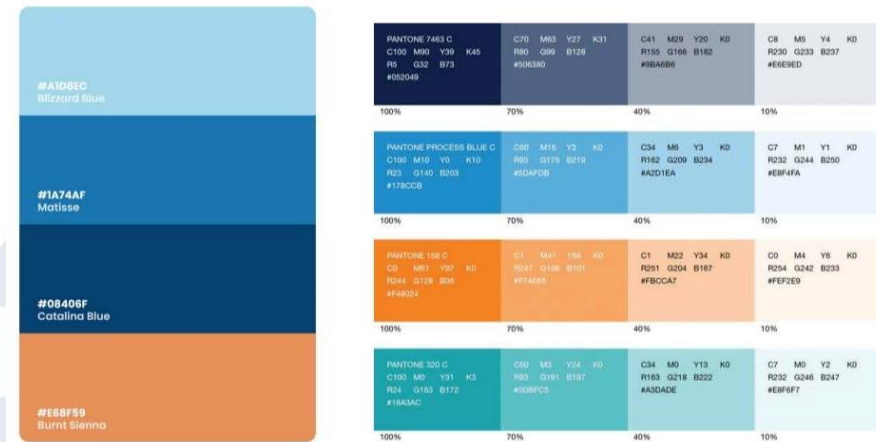
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.2 Sketsa *cover newsgames*

Pada penentuan warna dan tipografi dilakukan bersama oleh penulis dan desainer grafis. Penulis ingin *newsgames* memiliki kesan elegan, rapi, tetap menarik, dan tidak terlalu klasik. Maka dari itu, tipografi yang dipilih adalah Rolner dan Lusitana. Alasan penulis memilih *color palette* nuansa biru adalah lokasi dari visual yang melambangkan rumah sakit. Warna biru umumnya digunakan di rumah sakit sebagai warna interior. Jadi, penulis menggunakannya supaya mendalami lokasi. Penggunaan warna biru di rumah sakit tidak semata-mata karena bagus tapi juga ada alasan tertentu. Berdasarkan informasi dari Dokter Sehat, pakar kesehatan menganggap warna mampu memengaruhi kesehatan, perilaku, hingga kondisi psikis seseorang. Khusus untuk warna hijau atau biru, warna ini dianggap bisa membuat pasien yang sedang berada di rumah sakit menjadi lebih tenang dan nyaman.

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 3.3 Pemilihan *color palette* untuk newsgames

ROLNER

Gambar 3.4 Pratinjau *font* Rolner

Lusitana

Gambar 3.5 Pratinjau *font* Lusitana

Selain itu, dengan pikiran yang lebih tenang, para pasien tentu akan lebih cepat mendapatkan kesembuhan. Hal ini disebabkan oleh sifat dari kedua warna tersebut yang tidak mencolok, tidak menarik perhatian, lembut untuk dilihat, dan membuat warna darah tidak begitu mencolok. Tak hanya baik bagi pasien, warna ini juga bisa membantu tenaga medis yang kerap kali membutuhkan konsentrasi tinggi untuk menangani pasiennya. Selain itu, penulis mulai menyusun materi untuk konten, mulai dari teks hingga video.

| PAGE | LAYOUT | TEKS |
|------|---|---|
| |  | <p>“MANIS TAK SEINDAH AKHIRNYA”</p> <p>- Mulai -</p> |
| 1 |  | <p>dr. Bee, Sp.PD-KEMD</p> <p>Selamat datang di newsgames “Manis Tak Seindah Akhirnya”!</p> <p>Hai! Namaku Bee. Aku seorang dokter spesialis penyakit dalam dengan subspecialisasi endokrin-metabolik-diabetes. Kamu bisa panggil aku dokter Bee, ya.</p> |

Gambar 3.6 Pratinjau tabel penyusunan materi konten

Proses pengumpulan dan penyusunan materi membutuhkan waktu yang cukup lama, kurang lebih 1 bulan. Hal itu disebabkan penulis merasa cukup sulit menemukan rujukan yang sesuai dan kredibel selain dari sumber yang berkaitan dengan institusi kesehatan. Materi untuk konten disusun dalam bentuk tabel dengan kolom *layout* newsgames dan kolom teks yang akan digunakan. Selain itu, pada fase ini juga merancang konsep video. Konsep video dirancang dengan sederhana saja. Video dirancang berdurasi 3-5 menit dan menggunakan konsep QnA (*Question and Answer*). Penggunaan konsep QnA dipilih karena penulis melihat konsep itu yang paling sederhana untuk sebuah video wawancara durasi singkat. Kemudian, alasan penulis memutuskan untuk memasukkan video ke dalam newsgames supaya video menjadi salah satu bentuk lain dalam menyampaikan informasi. Tentu saja, informasi yang ada di dalam video, tidak penulis sampaikan di teks materi. Jadi, pengguna tetap akan menonton videonya supaya bisa melanjutkan newsgames.

3.1.3 Production

Pada fase produksi terdiri dari proses pengembangan newsgames, wawancara dengan narasumber, transkrip hasil wawancara, menyunting video wawancara, dan pembuatan desain yang sudah dirancang. Proses pengembangan newsgames dimulai dari awal atau pengodean dari awal. Tim pengembang memulai pengodean bersama dengan penulis sebagai produser untuk melihat seperti apa pratinjau dari newsgames ini. Selain itu, seluruh desain grafis yang sudah dirancang mulai diproduksi di fase ini. Mulai dari *cover* hingga ikon-ikon dan elemen lainnya. Ikon-ikon yang dibutuhkan seputar makanan dan minuman yang sehat dan kurang sehat. Ikon-ikon inilah yang akan digunakan sebagai elemen-elemen tambahan dalam newsgames supaya terlihat lebih menarik.



Gambar 3.7 Hasil akhir desain *cover* newsgames

Tidak hanya itu, penulis juga mulai melakukan wawancara dengan narasumber. Proses wawancara dilakukan secara luring atau tatap muka, tentunya dengan peralatan yang memadai. Penulis menggunakan dua kamera untuk dua *angle* yang berbeda dan *clip on microphone* supaya suara narasumber terdengar dengan jelas tanpa ada *noise*. Setelah itu, penulis harus membuat transkrip dari hasil wawancara agar lebih mudah dalam penyusunan materi dan informasi

yang dibutuhkan. Transkrip wawancara juga membantu penulis dalam membuat subjudul untuk video yang akan disunting. Pengambilan dan penyuntingan video dilakukan oleh penulis sendiri.

3.1.4 Testing

Pada fase *testing*, newsgames yang sudah diselesaikan akan diuji coba apakah berjalan dengan baik tanpa ada gangguan atau tidak. Selain itu, di fase ini jugalah *newsgames* akan dilihat apakah masih ada konten yang salah tulis atau bahkan tertinggal untuk diunggah. *Testing* akan dilakukan oleh penulis bersama dengan dosen pembimbing terlebih dahulu. Lalu, penulis akan mempromosikan karya ini melalui orang-orang terdekat di media sosial. Penulis akan memberikan *feedback* kepada tim pemrogram jika masih ada yang kurang. Lalu, tim pemrogram akan melakukan revisi sesuai dengan tenggat waktu yang penulis tentukan. Selain itu, penulis akan meminta *feedback* dari beberapa *user*, kira-kira apa yang masih menjadi kekurangan dari newsgames ini. Pada fase *testing* jugalah penulis akan meminta evaluasi dari seorang praktisi untuk mendukung perkembangan hasil karya penulis.

3.2 Timeline Kerja

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

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

| KEGIATAN | SEPTEMBER | | | | OKTOBER | | | | | NOVEMBER | | | | DECEMBER | | | |
|--|-----------|---|---|---|---------|---|---|---|---|----------|---|---|---|----------|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| PLANNING | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Pentuan tema dan konsep dengan pembimbing | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Mencari dan merekrut tim produksi | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Menentukan typeface dan konsep visual dengan desainer grafis | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Mendiskusikan alur newsgames dan membuat storyboard | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Mencari dan menghubungi narasumber | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| DESIGNING | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Mententukan rancangan desain seluruh konten | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Penyusunan materi konten newsgames | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Pentuan storyboard dan deadline tiap anggota tim | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| PRODUCTION | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Proses programming oleh pemrogram | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Melakukan wawancara dengan narasumber | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Proses pembuatan seluruh desain yang sudah dirancang | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Transkrip dan edit video wawancara | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| TESTING | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Finalisasi newsgames | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Uji coba dan evaluasi newsgames | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Penyelesaian laporan | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Gambar 3.8 Timeline produksi newsgames “Manis Tak Seindah Akhirnya”

3.3 Anggaran

Dalam proses pembuatan *newsgames* ini, penulis menyusun estimasi anggaran yang perlu dikeluarkan. Anggaran diperlukan agar semua tahapan dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan jadwal yang sudah ditetapkan. Anggaran ini memuat peralatan dan perangkat lunak yang digunakan, baik yang sudah menjadi milik penulis maupun milik tim produksi. Berikut uraian anggaran yang diperlukan penulis.

| Keperluan | Keterangan | Jumlah | Harga Satuan | Total Harga |
|-------------------|---|--------|-----------------|-----------------|
| Kamera DSLR | Canon EOS 700D Kit EF-S 18-55mm IS STM | 1 | Rp 6.350.000,00 | Rp 6.350.000,00 |
| Kamera Mirrorless | Sony Alpha a6000 Kit 16-50mm | 1 | Rp 9.099.000,00 | Rp 9.099.000,00 |
| SD Card Memory | SanDisk SD Card 32GB Extreme PRO 95MB/s | 2 | Rp 189.000,00 | Rp 378.000,00 |
| Tripod | Takara ECO 193A | 2 | Rp 236.500,00 | Rp 473.000,00 |

| | | | | |
|-------------------------|---|---|---------------------|-------------------------|
| Clip on Microphone | Mixio S12 Pro Mic Clip on Live Lavalier | 1 | Rp 368.000,00 | Rp 368.000,00 |
| Adobe Illustrator | <i>Subscribe</i> selama 4 bulan untuk 2 <i>device</i> | 2 | Rp 125.785,00/bulan | Rp 1.006.280,00 |
| Clip Studio Paint | <i>Subscribe</i> selama 4 bulan untuk 1 <i>device</i> | 1 | Rp 70.000,00/bulan | Rp 280.000,00 |
| Cap Cut Free | Perangkat lunak <i>edit</i> video | 1 | - | - |
| Cinderamata (Barang) | Ditujukan untuk narasumber | 1 | Rp 500.000,00 | Rp 500.000,00 |
| <i>Device</i> | Macbook Pro M2 | 1 | Rp 20.999.000,00 | Rp 20.999.000,00 |
| | HP Pavilion x360 Convertible | 1 | Rp 14.249.000,00 | Rp 14.249.000,00 |
| | Ipad Pro 2020 | 1 | Rp 19.499.000,00 | Rp 19.499.000,00 |
| | Macbook Pro 2019 | 1 | Rp 23.000.000,00 | Rp 23.000.000,00 |
| Visual Studio Code | Perangkat lunak pengodean | 1 | - | - |
| TOTAL | | | | Rp 96.201.280,00 |

Tabel 3.1 Rincian anggaran produksi newsgames “Manis Tak Seindah Akhirnya”

3.4 Target Luaran/Publikasi

Newsgames “Manis Tak Seindah Akhirnya” ditargetkan untuk kalangan pemuda dan dewasa yang menggunakan internet dan *gadget* dengan aktif, baik yang menderita diabetes maupun yang tidak menderita diabetes. Kalangan muda yang dimaksud berdasarkan WHO berusia 12 hingga 24 tahun dan dewasa berusia 26 hingga 45 tahun. Lalu, dengan tema diabetes ini,

penulis harap banyak audiens dari segala usia dan kalangan di Indonesia agar semakin *aware* terhadap penyakit yang paling banyak diderita setiap tahunnya. Newsgames yang sudah selesai akan bisa diakses dengan mudah melalui *link* yang dibagikan nanti. Penulis akan memublikasikan karya ini melalui akun media sosial penulis serta bantuan dari rekan-rekan.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA