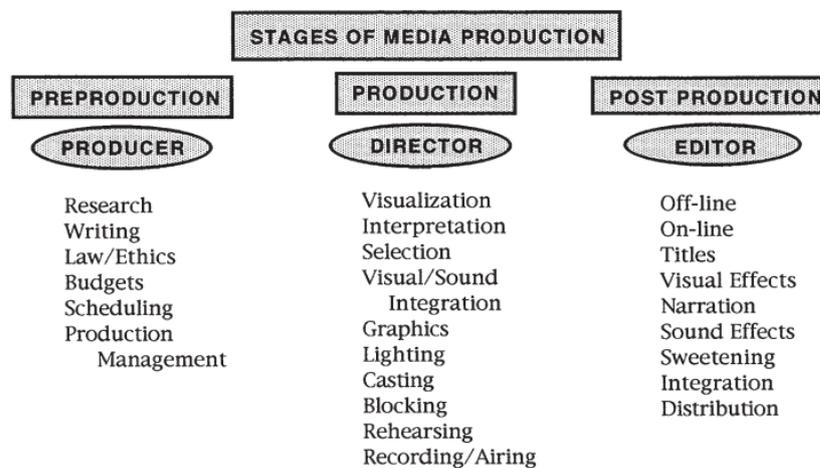


BAB III RANCANGAN KARYA

3.1 Tahapan Pembuatan

Produser bertanggungjawab mengelola dan mengawasi berjalannya sebuah proyek. Maka dari itu, penting bagi produser untuk memahami tahapan pembuatan proyek. Proses pembuatan konten digital media dibagi menjadi tiga tahap kronologis, yaitu tahap praproduksi, produksi, dan pascaproduksi (Musburger & Kindem, 2009).



Gambar 3.1 Tahapan Produksi Media
Sumber: Musburger, R. b., & Kindem, G. (2009)

3.1.1 Praproduksi

Tahap/ praproduksi mengacu pada segala bentuk perencanaan yang dilakukan sebelum proses produksi, termasuk proses persiapan proposal karya dengan premisnya, sinopsis, penyusunan naskah, menyusun jadwal produksi, merancang anggaran produksi, dan *storyboard* (Musburger & Kindem, 2009).

3.1.1.1 Menemukan Cerita

Proses menemukan cerita untuk karya ini datang dari rasa penasaran penulis yang memiliki *proximity* secara geografis dengan Gading Serpong. Sebagai seorang perantau yang datang dari pulau Sumatera, penulis melihat keberadaan kampung-kampung terjepit di tengah modernnya kota Gading Serpong sebagai sebuah fenomena yang unik. Berangkat dari rasa penasaran ini, penulis mencoba mencari tahu mulai dari sejarah hingga bagaimana dinamika kehidupan masyarakat yang tinggal di desa-desa terjepit tersebut.

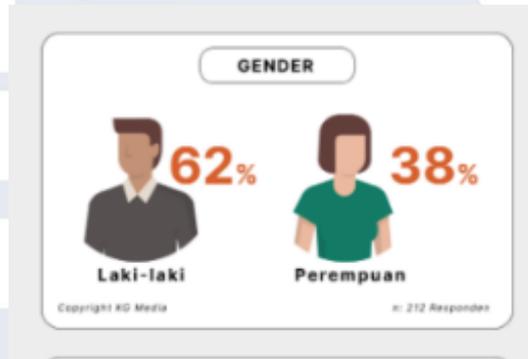
3.1.1.2 Rencana Elemen Multimedia dan Visualisasi Data

Penulis memiliki beberapa ide untuk visualisasi data dan elemen multimedia berdasarkan karya terdahulu yang telah penulis paparkan pada Bab II. Ide visualisasi data pertama adalah peta interaktif yang menunjukkan perubahan wilayah Gading Serpong sebelum dan sesudah terjadinya gentrifikasi.



Gambar 3.2 Peta Interaktif Wilayah Dabancheng
Sumber: BBC UK (2018)

Ide visualisasi kedua adalah data jumlah anak usia sekolah, perbandingan jumlah anak yang sekolah dan tidak sekolah dalam bentuk infografis.



Gambar 3.3 Infografis “Mengevaluasi Fasilitas Penyeberangan Jakarta”

Sumber: VIK Kompas (2023)

Selanjutnya, penulis akan memberikan visualisasi lingkungan Gading Serpong, desa, dan sekolah dengan elemen multimedia video dan foto *still*.



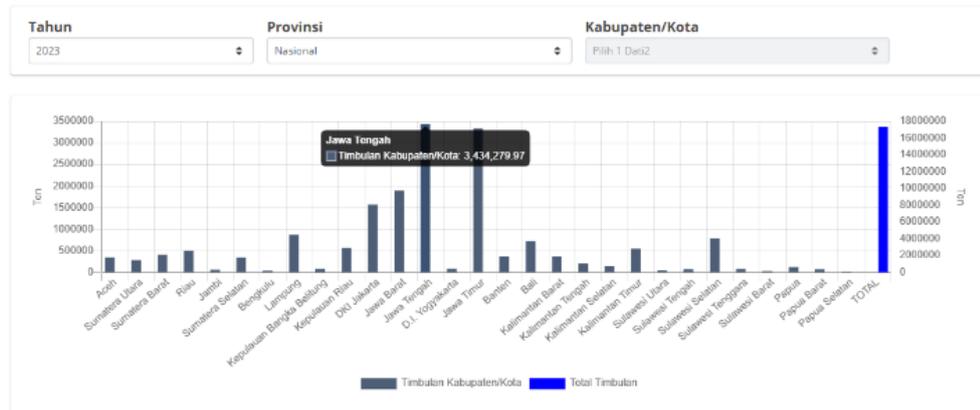
Sumber: ITDP

Gambar 3.4 Elemen multimedia foto dalam “Mengevaluasi Fasilitas Penyeberangan Jakarta”

Sumber: VIK Kompas (2023)

Lalu, penulis juga menyajikan data perbandingan jumlah sekolah swasta dan negeri pada jenjang SD, SMP, dan SMA di Kabupaten Tangerang dalam bentuk grafis

batang interaktif, seperti yang digunakan oleh Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional untuk menggambarkan data timbuan sampah di Indonesia.



Gambar 3.5 Grafik Data Timbulan Sampah di Indonesia
 Sumber: Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional (2021)

3.1.1.3 Membuat Wireframe Situs

Robbins, J. N. (2018) mendefinisikan *wireframe* sebagai adalah gambar sederhana yang menggambarkan struktur situs web. Gambar ini menunjukkan bagaimana konten dan fitur ditata, tetapi tidak termasuk aspek-aspek visual seperti warna, jenis huruf, dan identitas visual. Tujuan *wireframe* adalah untuk memberikan gambaran umum tentang struktur situs web kepada pengembang situs.

3.1.2 Produksi: Wawancara

Tahap produksi pembuatan karya ini berfokus pada wawancara mendalam dari berbagai sisi. Berikut adalah rancangan daftar narasumber yang terlibat dalam karya ini:

- 1) Siswa atau anak-anak usia sekolah yang kesulitan mengakses pendidikan

- 2) Edo Juniardi, Staff Pemerintahan Desa Rancagong
- 3) Aap Santoso, warga lokal & Sekretaris Desa Curug Sangereng
- 4) Indra Charismiadi, Pengamat Pendidikan
- 5) Deasy Olivia, Pengamat Tata Kota
- 6) Nirwono Joga, Pengamat Tata Kota
- 7) Lyly Yani, Ahli Perencana Dinas Pendidikan Kabupaten Tangerang

3.1.3 Pascaproduksi

Setelah selesai melakukan wawancara, langkah selanjutnya adalah bagi penulis untuk mengolah cerita narasumber menjadi sebuah artikel. Selama proses penulisan, penulis juga menyusun elemen multimedia storytelling dan interaktivitas yang relevan dengan isi artikel tersebut. Kemudian, setelah artikel rampung, penulis mengembangkan elemen multimedia storytelling.

Selanjutnya, ketika semua konten multimedia storytelling dan artikel selesai, langkah berikutnya adalah memperbarui *wireframe* dengan menyatukan semua elemen dan artikel, sambil menyusun visualisasi interaktivitas yang diperlukan.

Wireframe situs yang telah diperbarui diserahkan kepada pengembang web untuk diimplementasikan. Sebelum situs akhirnya dipublikasikan, penulis melakukan proses pemeriksaan terakhir untuk memastikan semua aspek telah sesuai dengan standar yang diinginkan.

3.2 Anggaran

Tabel 3.1 Rencana Anggaran Produksi Karya

No.	Tahapan	Deskripsi	Biaya
1.	Pengumpulan Materi		
a.	Biaya Perjalanan (Transportasi)	Kunjungan ke lokasi yang diperlukan untuk melakukan pengumpulan materi, termasuk wawancara & elemen multimedia	Rp 500.000
2.	Pembuatan (Assembly)		
a.	Ilustrasi	<i>Contribution cost</i> untuk ahli ilustrasi dalam pembuatan elemen visual	Rp 300.000
b.	<i>Web Developer</i>	<i>Contribution cost</i> untuk ahli pengembang situs yang membantu dalam pembuatan <i>website</i>	Rp 550.000
c.	Pembelian domain	Pembelian <i>domain</i> untuk situs karya	Rp 27.000
Total Biaya Anggaran			Rp 1.377.000

3.3 Target Luaran/Publikasi

Karya “Keterbatasan Akses Pendidikan Masyarakat Kampung Terjepit di Gading Serpong Akibat Gentrifikasi” dipublikasikan melalui situs Sisilaingadingserpong.id. Karya ini ditargetkan untuk bisa diakses pembaca pada 20 Mei 2024 dengan target minimum pengunjung 100 orang. Selanjutnya, penulis mengambil data dari situs tersebut sejak tanggal rencana publikasi, 20 Mei 2024 hingga 31 Mei 2024 untuk melihat keterlibatan dan kepuasan audiens membaca karya ini.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA