

## **BAB III**

### **RANCANGAN KARYA**

#### **3.1 Tahapan Pembuatan**

Dalam pembuatan karya penulis berjudul “Melampaui Batasan: Kisah Inspiratif Kawan Wirabilitas,” terdapat beberapa tahapan yaitu praproduksi, produksi, dan pasca produksi (Fachruddin, 2017).

##### **3.1.1 Praproduksi: Ide Topik Cerita dan Persiapan**

Tahapan pra-produksi terdiri dari segala proses persiapan proposal proyek untuk merancang ide dan gambaran karya yang penulis kerjakan (Fachruddin, 2017).

###### **3.1.1.1 Perencanaan Ide Topik dan Cerita**

Proses menemukan ide topik dan cerita dimulai saat penulis mendapat informasi dari data Bappenas dan Sakernas tahun 2023 yang mengungkapkan bahwa Indonesia masih tergolong sebagai negara dengan skala inklusivitas rendah, yakni menduduki peringkat 115 dari 134 negara yang terdata. Kemudian, dari total 764 ribu pekerja disabilitas di Indonesia, sebanyak 274 ribu di antaranya justru bekerja di sektor wirausaha.

Mengutip dari IDN Times, beberapa wirausaha disabilitas seperti Sunyi Coffee yang berdiri sejak 2019 dan Kopi Tuli (Koptul) pada 2018 ini, memberikan kesempatan kerja kepada teman tuli, ramah disabilitas, dan sekaligus menjadi sarana tempat belajar bahasa isyarat untuk teman-teman *non-disabilitas*.

Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2016 Tentang Penyandang Disabilitas juga telah turut memberikan landasan hukum dengan menegaskan bahwa pemerintah akan memberikan perlindungan, jaminan, dan pelatihan kewirausahaan kepada penyandang disabilitas yang berminat untuk berwirausaha. Namun, apakah regulasi tersebut benar terlaksana di lapangan, atau apakah benar tingkat pekerjaan formal bagi penyandang disabilitas yang masih tergolong rendah, menyebabkan makin meluasnya wirausaha disabilitas.

Beberapa hal ini, yang membuat penulis akhirnya memutuskan mengambil *cluster reporting based* dengan output website *longform* interaktif dengan elemen multimedia foto, video wawancara, video *footage*, artikel *longform*, dan elemen interaktivitas dalam website dengan tujuan mengangkat kisah-kisah inspiratif kawan wirabilitas atau *inclusive entrepreneurship* yang sukses mandiri dan berkontribusi dalam lingkungan masyarakat.

Kemudian mengenai struktur narasi, penulis membuat *draft wireframe* sebagai panduan. Berikut adalah garis besar *wireframe*-nya:

Tabel 3.1 Tabel *Outline Wireframe* Cerita

No.	Wireframe	Keterangan
1.	<i>Opening</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdurasi sekitar 30 detik</li> <li>- Menyertakan elemen audio backsound, tulisan interaktif seperti judul karya, tombol <i>start</i>, dan pertanyaan pembuka terkait disabilitas.</li> </ul>
2.	<i>Lead</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdurasi sekitar 3 menit</li> <li>- Menjelaskan tentang konteks kesusahan yang dialami penyandang</li> </ul>

		<p>disabilitas dalam bekerja, padahal sudah ada Undang-Undanganya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menunjukkan data dan referensi komunitas dan lembaga yang mendukung penyandang disabilitas memulai bisnisnya sendiri,</li> </ul>
3.	Inti cerita 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdurasi sekitar 10 menit</li> <li>- Menampilkan tiga video wawancara narasumber, video <i>footage</i> (aktivitas narasumber), foto liputan lapangan, foto narasumber, foto aktivitas narasumber, maps infografik dan artikel profil narasumber penyandang disabilitas dan informasi terkait usaha wirausaha disabilitasnya.</li> </ul>
4.	Inti cerita 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdurasi sekitar 8 - 10 menit</li> <li>- Menampilkan video wawancara, <i>footage</i>, foto narasumber, foto liputan lapangan, artikel profil narasumber dan lembaga atau organisasi entah dari pemerintah, lembaga non-profit, dan komunitas penyandang disabilitas terkait wirausaha disabilitas yang semakin ramai (tanggapan bagaimana, suportif tidak, rencana kedepan)</li> </ul>
5.	<i>Closing</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdurasi sekitar 10 – 20 detik</li> <li>- Ucapan terima kasih ke semua komponen, teman, narasumber yang membantu proyek</li> </ul>

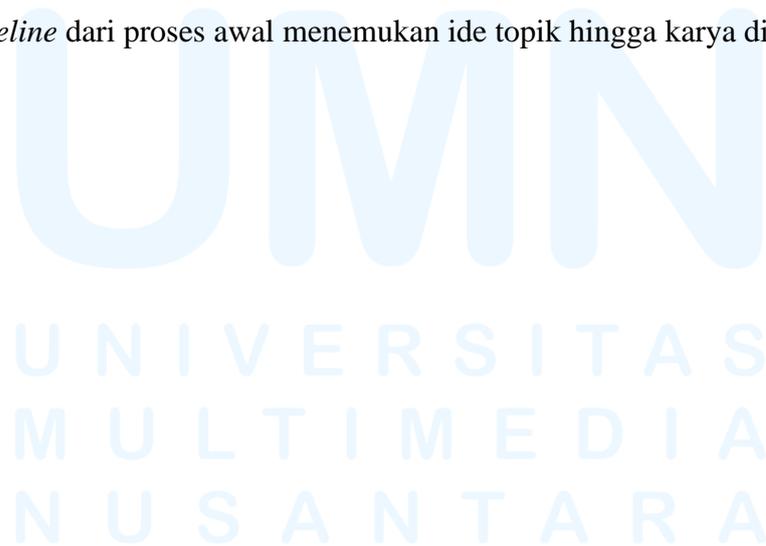
		- Call to action, share proyek ini ke sosial media masing-masing pembaca
--	--	--

(Sumber: Olahan penulis, 2024)

Perencanaan konsep karya website interaktif *longform* yang dipersiapkan ini mengandung banyak elemen multimedia pendukung yang diharapkan dapat mendukung proses interaktivitas pembaca dan perasaan *relate* yang harapannya karya ini dapat berguna secara edukatif dan informatif bagi pembaca.

### 3.1.1.2 *Timeline* Persiapan Aset Multimedia dan Narasumber

Tahapan terakhir dari praproduksi adalah persiapan. Persiapan yang dilakukan penulis bertujuan untuk mematangkan seluruh rencana menjadi eksekusi saat liputan di lapangan, mengolah bahan liputan menjadi prototype website *longform* interaktif bersama *coder*. Oleh karena itu, penulis juga membuat jadwal *timeline* dalam proses pembuatan karya untuk memudahkan proses produksi dan pascaproduksi pula. Berikut adalah *timeline* dari proses awal menemukan ide topik hingga karya diselesaikan.



Tabel 3.2 Tabel Perencanaan Jadwal *Timeline* Karya

Jadwal Timeline Persiapan Aset Multimedia dan Narasumber		
No.	Bulan	Keterangan
1.	Januari	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riset topik kembali</li> <li>• Merencanakan potensi narasumber yang mewakili angle pelaku wirabilitas, yayasan NGO pendukung inisiatif wirabilitas, dan perwakilan pemerintahan</li> <li>• <i>Brainstroming wireframe</i> cerita <i>longform</i> interaktif, tools interaktif, ilustrasi desain <i>background</i></li> </ul>
2.	Februari	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengajukan ke dosen pembimbing perencanaan proyek karya</li> <li>• Mencari, menghubungi 3 narasumber pelaku wirausaha disabilitas (Blind Coffee Specialty, Treestori Coffee, dan Tangika Valencia), 1 narasumber yayasan swasta pemberdayaan pekerja disabilitas (Konekin Indonesia), dan 1 narasumber dari pemerintahan (Kemenkop) untuk diliput dan diwawancara</li> <li>• Mengkontak teman coder dan mengajak kerja sama dalam proses pembuatan projek</li> </ul>
3.	Maret	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Produksi liputan dan wawancara dengan narasumber</li> <li>• Mengambil video, foto, audio saat liputan dan wawancara</li> <li>• Transkrip hasil liputan</li> </ul>
4.	April	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menuliskan poin-poin penting bahan artikel dan menuliskannya menjadi outline artikel yang matang</li> <li>• Memikirkan audio ambience untuk perjalanan pembaca dalam website</li> <li>• Memikirkan alur cerita dan konteks audio soundbites dari hasil liputan dan wawancara</li> <li>• Mengolah layout foto liputan dan wawancara sesuai konteks denah <i>wireframe</i> cerita</li> <li>• Mengolah tools interaktif dan desain, ilustrasi <i>background</i> website dengan teman coder</li> </ul>
5.	Mei	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menulis artikel <i>longform</i> kedalam website interaktif</li> <li>• Mengedit konten video sesuai konsep <i>wireframe</i></li> <li>• Presentasi konten karya kepada dosen pembimbing</li> <li>• Menyerahkan semua elemen multimedia, tools interaktif, desain ilustrasi <i>background</i>, dan konten untuk dimasukkan teman <i>coder</i> kedalam website</li> <li>• Melakukan <i>testing</i> ke masyarakat umum</li> </ul>
6.	Juni	<p>Re-evaluasi kelebihan dan kekurangan setelah testing dan melakukan beberapa perbaikan pada karya</p> <p>Re-evaluasi kelebihan dan kekurangan setelah testing dan melakukan beberapa perbaikan pada karya</p> <p>Setelah evaluasi dan perbaikan, mempromosikan ke media sosial dan narasumber</p> <p>Melanjutkan promosi karya di media sosial</p> <p>Sidang akhir Tugas Akhir</p>

(Sumber: Olahan penulis, 2024)

### 3.1.2 Produksi: Liputan Wawancara dan Perancangan Media Visual

Pelaksanaan tahap produksi sebuah berita, apapun itu bentuk formatnya, pasti akan melibatkan tim atau individu yang melakukan liputan di lapangan. Kegiatan liputan di lapangan ini diantaranya menentukan narasumber, melakukan wawancara, atau secara singkat, mendapatkan informasi yang akurat dan terpercaya dari narasumber (Rahmawati & Lestari, 2020). Untuk mendapatkan informasi akurat dan terpercaya dari narasumber, salah satu caranya adalah melalui wawancara. Sebuah proses komunikasi dua arah untuk memperoleh suatu informasi (Carpenter, Cepak, dan Peng, 2018). Setelah wawancara, untuk memudahkan penulis dalam proses penulisan artikel *longform*, penulis menuliskan transkrip atau olahan poin-poin penting dari wawancara yang telah dilakukan. Dari transkrip ini, tulisan artikel yang berisi profil narasumber, bisnis usaha disabilitasnya, dan tambahan informasi konteks dalam website interaktif dimasukkan.

Selain itu, dalam tahapan produksi, penulis juga mengambil elemen multimedia pendukung untuk karya ini, seperti foto narasumber penyandang disabilitas saat beraktivitas menjalankan wirausahanya, foto lokasi wirausaha narasumber. Kemudian, juga ada elemen video yang menjelaskan kisah inspiratif dan bagaimana tanggapan mereka (masing-masing narasumber) dari wawancara terkait wirabilitas, video kegiatan wirausaha yang dilakukan narasumber, video kegiatan suportif yang dilakukan lembaga atau organisasi, dan video wawancara perwakilan Kemenkop sebagai tambahan variasi komprehensif informasi dalam artikel *longform* bahwa inisiatif wirabilitas juga dimonitor oleh pemerintahan.

Secara singkat, tahapan produksi liputan wawancara merupakan tahap pengumpulan data yang lebih *indepth* mengenai topik wirausaha disabilitas. Setelah tahap liputan wawancara, penulis melakukan tahap perancangan media visual website. Tahap perancangan media terdiri dari, pembuatan alur *storyline*, pembuatan desain digital (*environment website*), tipografi,

pemilihan colour palette, pembuatan tools interaktif (tombol), dan *layout* elemen-elemen media visual serta elemen multimedia seperti video, audio, tulisan artikel, dan foto agar dapat dijadikan satu dalam tahapan pascaproduksi menghasilkan media interaktif yang sesuai dengan denah *wireframe* cerita di praproduksi.

Penulis dalam melakukan tahap produksi menggunakan beberapa peralatan seperti, Kamera Canon Mirrorless M10, laptop, gorilla pod, mic lavalier TNW Y9, aplikasi editing Adobe Premiere Pro, aplikasi desain digital website Figma, embed Google Maps untuk lampiran lokasi tempat bisnis disabilitas narasumber, dan Wordpress sebagai domain website interaktif penulis dalam internet. Selanjutnya, setelah semua proses produksi sudah matang, tahapan berlanjut ke pascaproduksi.

### **3.1.3 Pascaproduksi: *Coding* dan *Testing***

Setelah penulis melakukan proses produksi, tahapan selanjutnya adalah pascaproduksi. Dalam tahap pascaproduksi, yang kerap disebut juga sebagai tahap pengawasan, dilakukan finalisasi terhadap apa saja yang sudah dilakukan dalam praproduksi dan produksi (Rahmawati & Lestari, 2020). Penulis melakukan dua proses kerja yaitu *coding* dan *testing*. Tahapan *coding* sangat diperlukan agar media interaktif dapat berjalan sesuai *wireframe* cerita. Penggabungan seluruh elemen karya berupa, elemen visual dan elemen multimedia ke dalam website sesuai *layout* atau *wireframe* cerita penulis dibantu oleh teman penulis selaku *web developer* atau coder yang menambahkan *coding*.

Setelah pasca produksi tahapan *coding* selesai, penulis mengajukan karya tugas akhir ini kepada dosen pembimbing untuk dicek kelayakannya. Dari segi tampilan sesuai dengan konsep awal atau tidak, apakah bisa dijalankan atau tidak *tools* interaktif, elemen visual dan multimedia dalam website *interaktif*. Jika masih kurang sesuai, maka penulis perbaiki terlebih

dahulu sampai sesuai, dan baru kemudian penulis melanjutkan tahapan *testing* karya. *Testing* karya penulis dilakukan kepada narasumber, komunitas penyandang disabilitas, dosen pembimbing, teman-teman penulis, mahasiswa UMN, dan pembaca umum melalui media sosial penulis. Tahapan *testing* ini dilakukan untuk evaluasi karya dan tambahan perbaikan agar karya media interaktif penulis semakin baik dan bermanfaat untuk pembaca umum.

### 3.2 Rencana Anggaran

Dalam produksi karya ini, penulis membutuhkan dana penunjang. Berikut merupakan penjabaran secara rinci anggaran dana penulis:

Tabel 3.3 Tabel Rincian Anggaran Dana

No.	Keterangan Pengeluaran	Jumlah
1.	Transportasi	Rp.250.000
2.	Web domain	Rp.550.000
3.	Konsumsi	Rp.50.000
4.	Biaya tak terduga	Rp.150.000
<b>TOTAL</b>		<b>Rp.1.000.000</b>

### 3.3 Target Luaran/Publikasi

Output Karya “Melampaui Batasan: Kisah Inspiratif Kawan Wirabilitas,” berupa *interactive multimedia storytelling* yang dikemas dalam website. Setelah tahapan pascaproduksi karya ini selesai, penulis mendistribusikan karya dengan cara promosi ke media sosial penulis dan berkolaborasi post atau *sharing* konten dengan narasumber pemilik bisnis disabilitas, teman-teman penulis, dan komunitas atau organisasi yang bergerak di isu disabilitas. Karya penulis dipaparkan dalam website pribadi (wordpress.com) yang dipromosikan melalui *story*, *feeds* di

Instagram, dan link karya yang disebar dalam grup Line dan Whatsapp lingkungan sosial penulis.

Penulis memasang target 100 orang pengunjung website yang diharapkan menambah *insights* dan meningkatkan *awareness* pembaca mengenai isu disabilitas dan wirausaha disabilitas.



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA