

BAB III

RANCANGAN KARYA

3.1 Tahapan Pembuatan

Dalam membuat karya berjudul “Plastik Mewabah, Baduy Membenah”, penulis membagi pembuatan karya ke dalam beberapa tahapan pengerjaan. Menurut (Fachruddin, 2012), terdapat sejumlah tahapan yang perlu dilakukan untuk dalam pembuatan karya, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

3.1.1 Praproduksi

Tahap awal dalam pembuatan karya multimedia storytelling adalah tahap praproduksi. Tahap ini disebut juga sebagai tahap paling penting pada pembuatan karya karena berperan lebih banyak jika dibandingkan dengan tahap produksi dan pasca produksi (Ayawaila, 2017). Pada tahap ini, penulis harus dapat merencanakan beberapa proses:

3.1.1.1 Penentuan ide topik

Pada tahapan awal produksi, langkah pertama yang dilakukan penulis adalah penentuan topik. Ide topik yang dipilih penulis adalah cerita mengenai plastik yang telah memengaruhi kehidupan masyarakat di Kampung Baduy Luar, Desa Kenakes, Kecamatan Leuwidamar, Lebak, Banten. Tidak hanya perihal penggunaan plastik, tapi pengelolaan sampah plastik di Baduy menjadi sorotan penulis untuk membuat karya dalam bentuk multimedia storytelling. Ide topik ini muncul karena informasi terkait orang yang dahulu masih kental akan tradisi dan tidak terpengaruh modernitas ini mulai mengekspos kehidupannya di sosial media. Alhasil, banyak masyarakat yang mulai tertarik dengan kehidupan suku pedalaman, seperti orang Baduy. Melihat fenomena ini, muncul rasa keingintahuan penulis untuk mengetahui lebih lanjut kehidupan masyarakat Baduy serta isu yang masih terjadi di Baduy. Selain itu, artikel ataupun konten yang saat ini beredar di masyarakat hanya berfokus pada keunikan hidup masyarakat

Baduy ataupun keindahan alam Baduy yang telah menjadi desa wisata. Maka, karya “Plastik Mewabah, Baduy Membenah” memiliki cerita yang berbeda karena belum pernah ada artikel ataupun video sebelumnya yang memiliki sudut pandang terkait sampah plastik.

Karya “Plastik Mewabah, Baduy Membenah” merupakan karya jurnalistik yang tentunya harus memiliki nilai berita. Muatan nilai berita di dalam berita menjadi penting karena tidak semua peristiwa layak untuk dijadikan berita. Menurut Romli (dalam Restendy, 2016), informasi atau kejadian yang diolah menjadi sebuah berita, paling sedikit harus mengandung satu nilai berita dari 10 nilai berita. Menurut Khoirul muslimin (dalam Putri, 2021), terdapat 10 nilai berita yang menjadi penentu suatu informasi layak menjadi berita, yakni aktualitas (*timeliness*), pengaruh (*magnitude*), kedekatan (*proximity*), dampak atau akibat (*impact*), ketokohan (*prominence*), konflik (*conflict*), ketertarikan manusia (*human interest*), keluarbiasaan (*unusualness*), penting (*significance*), dan kekinian (*currency*). Dari 10 nilai berita tersebut, terdapat sejumlah nilai berita yang menjadi acuan penulis untuk membuat karya jurnalistik ini, antara lain:

a. Kedekatan (*Proximity*)

Nilai berita kedekatan adalah nilai berita yang menekankan kedekatan peristiwa dengan masyarakat, secara geografis, psikologis, ataupun ideologis. Dalam karya ini, penulis mengangkat topik yang memiliki kedekatan secara geografis, yaitu lokasi dari peristiwa yang diangkat di Baduy, terjadi di sekitar masyarakat Serang, Banten.

b. Dampak (*Impact*)

Nilai berita dampak adalah nilai berita yang terkandung dalam suatu peristiwa yang dianggap memiliki dampak bagi masyarakat. Dampak yang dihasilkan dari topik yang diangkat

dalam karya penulis adalah menumbuhkan kesadaran seluruh pihak untuk lebih memerhatikan lingkungan melalui informasi terkait kondisi lingkungan Baduy yang tercemar sampah plastik hingga memengaruhi kesehatan masyarakatnya

c. Ketertarikan manusia (*Human interest*)

Human interest merupakan salah satu nilai berita yang mampu menyentuh emosi ataupun perasaan pembaca melalui suatu peristiwa yang diberitakan karena menggugah sisi kemanusiaan (*humanity*). Pada karya ini, nilai *human interest* terkandung dalam dilema yang dihadapkan masyarakat Baduy dalam menghadapi modernitas, salah satunya sampah plastik.

3.1.1.2 Riset Topik

Sebelum mengumpulkan data atau informasi mendalam yang berkaitan dengan isu yang hendak diangkat, diperlukan riset terlebih dahulu. Pelaksanaan riset bertujuan guna mendapatkan suatu gambaran dari ide yang sebelumnya ditemukan agar selanjutnya dapat dikembangkan (Ayawaila, 2017). Selain itu, riset juga dilakukan untuk mengumpulkan informasi sehingga penulis dapat memperoleh gambaran yang kemudian dijadikan sebagai landasan yang kuat dalam pembuatan multimedia storytelling. Menurut Ayawaila (2017), riset terdiri dari pengumpulan informasi dan data dari subjek, peristiwa, dan lokasi yang memiliki keterkaitan dengan topik yang dibahas.

Pada tahap ini, survei lokasi juga menjadi bagian dari kegiatan riset. Survei lokasi pada umumnya dilakukan untuk memahami situasi di lapangan sehingga memiliki gambaran karya yang lebih luas. Penulis berkesempatan untuk melakukan survei lokasi dalam kegiatan pembuatan *dummy* video. Survei tersebut berlokasi di pemukiman Baduy Luar, tepatnya di Kampung Kedu 1, Desa Kenakes, Kecamatan

Leuwidamar, Lebak, Banten. Melalui survei tersebut penulis bisa mendapatkan lebih banyak calon narasumber hingga data terkait topik yang dibahas.

Penulis juga menggunakan beberapa prinsip dasar untuk mendapatkan informasi, yaitu *document trail* dan *electronic trail* (Laksono, 2010).

a. *Document trail*

Prinsip ini digunakan guna memperoleh informasi dan data yang bersumber dari dokumen yang dipublikasikan pemerintah ataupun pihak-pihak terkait. Pada karya ini, penulis menggunakan data dari Badan Standarisasi Instrumen Lingkungan Hidup dan Kehutanan (BSILHK) mengenai jumlah wisatawan yang berkunjung ke Baduy, serta volume dan jenis sampah plastik di Kabupaten Lebak, Banten. Selain itu, penulis juga menggunakan dokumen hasil kajian dari Badan Standarisasi Instrumen Lingkungan Hidup dan Kehutanan (BSILHK) yang menunjukkan bahwa permasalahan sampah plastik cukup menonjol di pemukiman Baduy.

b. *Electronic Trail*

Prinsip ini diterapkan untuk memperoleh informasi dan data terkait topik yang dibahas. Penulis menggunakan sejumlah artikel berita hingga jurnal yang kredibel terkait permasalahan sampah plastik di pemukiman Suku Baduy.

3.1.1.3 Membentuk Tim Produksi

Sebelum memproduksi karya dokumenter, salah satu keberhasilan karya dapat ditentukan dengan adanya tim produksi. Tim produksi tersebut dapat berperan dalam proses penyuntingan, pemaduan, dan penggabungan elemen visual (Abidin, 2019). Pada karya dokumenter

ini, penulis memilih rekan yang dapat melengkapi kekurangan penulis dalam pembuatan karya.

1. Jessica Gracia Siregar selaku penulis, produser, editor video, videographer, dan penulis artikel dalam pembuatan karya multimedia storytelling ini.

3.1.1.4 Menentukan Narasumber

Setelah menentukan topik dan membentuk tim produksi, penulis dapat menentukan narasumber yang relevan dengan karya yang akan diproduksi. Pada karya ini, penulis akan berfokus pada keterkaitan kearifan local suku Baduy terkait pengelolaan lingkungan dengan masalah sampah plastik yang hingga saat ini belum terselesaikan. Maka, penulis harus mengumpulkan berbagai informasi, salah satunya dengan melakukan proses wawancara. Menurut Eugene J. Webb dan Salancik (dalam Ishwara, 2005), pengumpulan informasi dengan pernyataan dari narasumber menjadi informasi penting dalam pembuatan suatu karya. Berikut beberapa target narasumber dalam karya multimedia storytelling ‘Plastik Mewabah, Baduy Membenah’:

1. Kepala desa Kanekes atau Jaro

Penulis mewawancarai lurah atau Jaro Saija yang merupakan tetua suku Baduy luar. Narasumber dipilih agar penulis bisa mendapatkan informasi yang cukup kredibel terkait budaya baduy dan fenomena sampah plastik di Baduy Luar.

2. Pramuwisata Baduy Luar. Pramuwisata Baduy/tour guide lokal bernama Saija yang merupakan orang Baduy Luar. Narasumber dipilih untuk mendapatkan informasi mengenai perilaku wisatawan yang berkunjung ke baduy hingga isu sampah plastik tersebut muncul.

2. Orang Baduy Luar yang menjadi pedagang. Penulis ingin mendapatkan informasi seputar perkembangan suku baduy luar dan penggunaan plastik oleh sejumlah pedagang di desa wisata Baduy.

3. Anggota peduli lingkungan di Baduy. Penulis ingin mendapatkan informasi atau data mengenai volume sampah plastik di desa tersebut dan penerapan aturan adat terkait sampah plastik yang telah diberlakukan.

3. Sejumlah pedagang di Baduy Luar, khususnya yang kerap menggunakan kemasan plastik. Penulis ingin mendapatkan informasi mengenai alasan menggunakan plastik hingga sampah plastik tersebut dibuang.

4. Sejumlah wisatawan yang berdatangan ke Baduy. Penulis ingin mendapatkan informasi mengenai sosialisasi yang dilakukan oleh *Tour Guide* setempat terkait aturan sampah plastik.

5. Dokter penyakit dalam ataupun spesialis paru. Penulis ingin mendapatkan informasi terkait bahaya dari sampah plastik bagi kesehatan masyarakat di Baduy.

3.1.1.5 Daftar pertanyaan

Tabel 3.1 Daftar pertanyaan untuk narasumber

Narasumber	Pertanyaan
Kepala Desa Kanekes (Jaro Saija)	<ol style="list-style-type: none">1. Apa itu jaro dan apa saja tugas seorang Jaro?2. Bagaimana seorang jaro dapat terpilih dan berapa lama masa jabatannya?

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Bagaimana awal mula terbentuknya Baduy Luar dan Baduy Dalam 4. Apa saja aturan adat di Baduy? 5. Apa perbedaan aturan adat di Baduy Luar dan Baduy Dalam? 6. Apa saja larangan yang harus ditaati wisatawan ketika berkunjung ke Baduy? 7. Apakah ada aturan adat khusus terkait penggunaan plastik? 8. Pihak mana yang paling sering membuang sampah plastik sembarangan? 9. Apakah ada kelompok tertentu yang khusus menangani sampah? 10. Apa dampak dari sampah plastik dan dampak dari pengelolaan sampah plastik? 11. Sejauh mana pemerintah berkontribusi menangani permasalahan sampah di Baduy? 12. Apa harapan terkait penanganan sampah?
<p>Pramuwisata Baduy Luar</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sejak kapan menjadi pramuwisata Baduy? 2. Berapa rata-rata menangani wisatawan setiap minggunya? 3. Kenapa harus memakai jasa <i>tour guide</i>? Apakah wajib untuk pendatang?

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Bagaimana kondisi lingkungan Baduy ketika wisatawan semakin ramai berdatangan tiap tahunnya? 5. Apakah wisatawan atau masyarakat pernah mengeluhkan perihal sampah plastik yang berserakkan? 6. Apakah para wisatawan telah diimbau untuk menjaga lingkungan Baduy sebelum <i>touring</i>? 7. Pihak mana yang paling banyak membuang sampah sembarangan? 8. Adakah pengalaman menarik tentang sampah ketika memandu para wisatawan?
<p>Anggota dari Kelompok Peduli Lingkungan Baduy</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana awal mula terbentuknya kelompok peduli lingkungan Baduy? 2. Kelompok ini terdiri dari berapa orang dan apa saja tugasnya? 3. Kapan saja kelompok ini melakukan pembersihan atau pengelolaan sampah? 4. Bagaimana teknik pengelolaan sampah yang diterapkan? 5. Apakah teknik tersebut sudah berdampak baik bagi lingkungan dan kesehatan? 6. Pihak mana yang lebih patuh dan sadar untuk menjaga lingkungan dari sampah? 7. Apa harapan bagi penanganan sampah di Baduy?

<p>Orang Baduy Luar yang menjadi pedagang di Baduy Luar</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa saja yang dijual di warung ini? 2. Dari mana barang dan makanan ini didapatkan? 3. Bagaimana awal mula menggunakan plastik sebagai wadah atau kemasan pembungkus ? 4. Mengapa memilih plastik sebagai pembungkus ketimbang daun pisang? 5. Apakah plastik hanya digunakan masyarakat Baduy ketika berdagang saja? 6. Bagaimana mengelola sampah plastik saat ini di Baduy Luar?
<p>Wisatawan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Darimana anda berasal? 2. Mengapa memilih Baduy sebagai destinasi wisata? 3. Apakah keindahan dan kebersihan alam baduy sesuai dengan ekpektasi anda? 4. Apakah anda terganggu dengan sampah plastik yang berserakkan di sepanjang jalur wisatawan? 5. Pernahkah anda melihat secara langsung seseorang membuang sampah sembarangan ketika melintasi jalur wisatawan Baduy? 6. Apakah edukasi ataupun imbauan yang diberikan kepada wisatawan untuk menjaga lingkungan sudah cukup jelas dan efektif?

Dokter Spesialis Paru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana asap pembakaran dapat memberikan dampak buruk bagi kesehatan? 2. Apa saja kandungan zat berbahaya di dalam plastik ketika dibakar yang akan membahayakan tubuh ? 3. Apa jangka pendek dan jangka Panjang bagi orang yang secara berkala membakar sampah plastik? 4. Bagaimana Solusi yang bisa anda berikan apabila seseorang tetap harus membakar sampah?
-----------------------	--

3.1.1.6 Bentuk karya

Karya jurnalistik “Sampah Mewabah, Baduy Membenah” akan dibuat dalam bentuk multimedia storytelling yang terdiri dari 4 komponen media yang berisi teks longform journalism sejumlah 1500 kata, foto, video, dan infografis. Dengan memasukkan sejumlah elemen media tersebut, pesan yang disampaikan oleh penulis akan lebih mudah dipahami dan menarik bagi pembaca.

Pada teks *longform journalis*, penulisan *feature* akan menjadi komponen utama dalam karya *multimedia storytelling* ini. Dengan informasi yang mendalam, karya ini akan disajikan dengan alur penulisan yang urut dan terperinci. Mulai dari pengenalan akan Baduy Luar dan Baduy Dalam, pedoman hidup masyarakat Baduy, masuknya kehidupan modern ke Baduy Luar, dibukanya Baduy menjadi desa wisata, hingga dampak dari penggunaan plastik yang berdampak bagi lingkungan dan Kesehatan Baduy. Alur tersebut tentu dapat sepenuhnya dinikmati oleh pembaca

dengan penggunaan foto, video, dan infografis yang dapat memberikan gambaran lebih jelas kepada pembaca terkait isi dari cerita yang diangkat penulis.

3.1.1.7 Pembuatan Wireframe

Menurut (Hart et al, 2016, p.1) *wireframe* merupakan gambaran sketsa visual awal dari sebuah *website* atau aplikasi yang akan dibuat. *Wireframe* juga digunakan untuk mengumpulkan pendapat dan perubahan dari rancangan desain sebelum desain diselesaikan. Berdasarkan pengertian di atas, maka penulis membuat *wireframe website* untuk karya multimedia storytelling “Sampah Mewabah, Baduy Membenah”. *Wireframe* di bawah ini sudah disesuaikan dengan fitur yang sudah disediakan di *Shorthand Web*. Penulis memilih untuk menggunakan website Shorthand karena website tersebut dapat memuat berbagai elemen multimedia, seperti teks, galeri foto, video, dan infografis. Selain itu, website *shorthand* memudahkan pembuat konten atau penulis mengkostumisasi tampilan web sesuai keinginan penulis.

3.1.1.8 Merencanakan Keperluan Peralatan

Pada tahap ini, penulis mendata seluruh keperluan peralatan yang akan digunakan selama proses pembuatan karya. Hal ini dilakukan agar penulis dapat mengetahui daftar barang yang telah dimiliki atau belum sehingga dapat menyiapkannya sebelum terjun langsung ke lapangan. Berikut beberapa keperluan yang telah penulis rencanakan

1. Tripod sebagai alat penyangga kamera agar hasil gambar lebih stabil.
2. *Wireless mic* digunakan sebagai alat perekam audio nirkabel yang memudahkan penulis ketika wawancara dengan narasumber.
3. *Clip on* untuk menjadi cadangan apabila baterai dari *wireless mic* habis ketika syuting.

4. LED *lighting* diperlukan untuk mendukung pencahayaan terhadap objek yang direkam.
5. Laptop Asus untuk membuat naskah, mengumpulkan rekaman, dan editing dengan *software* Adobe Premiere Pro 2019.
6. Handphone Iphone 13 untuk mendukung pengambilan gambar ketika shooting karena fitur-fiturnya yang sudah sangat memadai.
7. Website shorthand untuk memuat karya multimedia storytelling.

3.1.1.7 Membuat Linimasa

Tahapan selanjutnya yang perlu dilakukan adalah pembuatan jadwal atau linimasa dari praproduksi hingga pasca produksi. Pembuatan linimasa ini diperlukan agar proses pembuatan karya dokumenter dapat dikerjakan secara teratur dan efisien.

Tabel 3.1 Linimasa Pengerjaan Proyek

No	Tahapan	Uraian kegiatan	Januari				Februari				Maret				April			
			I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Inisiasi Projek	Riset Cerita	■															
2	Inisiasi Projek	Mematangkan konsep		■														
3	Pra Produksi	Listing Peralatan dan Akomodasi			■													
4	Pra Produksi	Pembuatan Perencanaan Naskah (Kasar)				■												
5	Pra Produksi	Menghubungi Tour Guide Baduy Luar					■											
6	Produksi	syuting episode 1						■										
7	Produksi	syuting episode 2							■									
8	Produksi	syuting wawancara								■								
9	Pasca Produksi	editing video									■							
10	Pasca Produksi	editing elemen visual										■	■					
11	Pasca Produksi	revisi konten												■				
12	Pasca Produksi	publikasi konten															■	

Sumber: Olahan Penulis

3.1.2 Produksi

Setelah melewati tahap praproduksi, selanjutnya penulis dapat memasuki tahap produksi dalam pengerjaan karya multimedia storytelling.

3.1.2.1 Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data guna menemukan permasalahan yang harus diteliti ataupun menggali suatu peristiwa secara mendalam (Sugiyono, 2016). Melalui wawancara, peneliti akan lebih dapat mengetahui hal dengan lebih mendalam untuk menginterpretasikannya ke dalam peristiwa yang terjadi, yang mana hal tersebut tidak dapat ditemukan melalui observasi (Stainback dalam Sugiyono, 2016). Pada pembuatan karya ini, penulis akan melakukan wawancara dengan narasumber yang sudah ditentukan sesuai dengan perencanaan yang ada di praproduksi. Wawancara akan direkam dengan *output video* yang nantinya menjadi salah satu komponen video di karya multimedia *storytelling*. Pernyataan narasumber juga menjadi data dan informasi penting untuk penulisan artikel.

Penulis berencana menggunakan pertanyaan terbuka dalam wawancara, bertujuan untuk memancing narasumber untuk bercerita lebih natural. Sehingga saat penulisan artikel emosi dari narasumber dapat tersampaikan melalui kutipan-kutipan yang ada.

3.1.2.2 Pengambilan Gambar

Dalam memproduksi karya multimedia *longform* yang mana memiliki konten audio visual, terdapat sejumlah hal yang perlu diperhatikan terkait Teknik pengambilan gambar. (Baksin, 2016) membaginya menjadi dua, yakni *camera angle* dan *frame size*.

1. Camera Angle

Camera angle dapat dikatakan sebagai sudut pengambilan gambar yang mana juru kamera harus mengatur posisi kamera ketika mengambil gambar objek. Adapun sejumlah angle untuk mendapatkan berbagai perspektif yang berbeda, antara lain bird eye

view, high angle, low angle, eye level, dan frog eye. Dalam memproduksi karya multimedia ini, penulis hanya berfokus pada dua angle, yakni dan eye level dan frog eye.

a. *eye level*

Eye level adalah teknik pengambilan gambar dengan posisi kamera sejajar atau berbanding lurus dengan objek yang direkam. Dengan posisi tersebut, kamera dapat diibaratkan sebagai sosok yang berdiri sejajar dengan objek karena kamera berada di posisi dengan tinggi yang sama dengan objek (Baskin, 2016). Penulis mengimplementasikan eye level ada karya ini ketika mewawancarai narasumber, hingga meliput kondisi Kampung Baduy.

b. *Frog eye*

frog eye adalah Teknik pengambilan gambar dengan posisi kamera berada lebih rendah dari objek hingga seakan setara dengan tanah atau lantai. Dengan posisi tersebut, kamera dapat diibaratkan sebagai ‘katak’ yang berdiri lebih rendah dibandingkan objek yang direkam (Baskin, 2016). Penulis mengimplementasikan frog eye pada karya ini ketika mengambil *shoot* sampah plastik yang berserakan di sepanjang jalur wisatawan Baduy.

Melalui sejumlah konsep pengambilan gambar tersebut, penulis mendapatkan banyak acuan untuk membuat karya Multimedia Storytelling “Plastik Mewabah, Baduy Membenah”. Video yang akan dibuat penulis berisi cuplikan atau gambaran mengenai pengaruh sampah plastik di Baduy dan dampaknya bagi kesehatan dan lingkungan di Baduy, dengan masing-masing video berdurasi 3-5 menit.

2. *Frame Size*

Dalam karya ini, penulis akan menggunakan beberapa jenis sudut pandang kamera dengan *Frame Size*. *Frame size* adalah teknik juru kamera untuk memposisikan jarak antara kamera dan objek ketika pengambilan gambar (Baksin, 2016). Baksin (2016) membaginya menjadi beberapa teknik *frame size*, yakni *extreme close up*, *big close-up*, *close-up*, *medium closeup*, *knee shot*, *full shot*, *long shot*, *one shot*, *two shot*, *three shot*, dan *group shot*. Dalam mengaplikasikan *frame size*, penulis hanya berfokus pada tujuh teknik, antara lain:

a. *Extreme Close-up*

Extreme close-up merupakan teknik pengambilan gambar dengan menyorot objek dengan jarak sangat dekat. *Extreme close-up* berguna untuk menonjolkan detail objek sehingga audiens hanya berfokus pada pergerakan ataupun tampilan dari objek tersebut.

b. *Close-up*

Close-up adalah teknik pengambilan gambar yang menyorot objek dari atas hingga batas bawah objek. Teknik ini digunakan untuk memperjelas visual objek secara detail, seperti pergerakan, bentuk, dan tekstur objek.

c. *Medium Close-up*

Medium close-up adalah teknik pengambilan gambar dari batas atas kepala hingga bagian atas dada pada subjek. Teknik ini mencoba menonjolkan atau menegaskan profil dari subjek yang direkam.

d. *Full Shot*

Full shot adalah teknik pengambilan gambar yang menyoroti keseluruhan dari objek gambar. Teknik ini digunakan untuk menunjukkan keseluruhan objek dengan lingkungannya.

e. Long Shot

Long shot adalah teknik pengambilan gambar yang menyoroti objek dan latar belakangnya secara penuh. Teknik ini digunakan ketika menjalin keterkaitan objek dengan suasana belakangnya.

f. One Shot

One shot adalah teknik pengambilan gambar yang hanya menampilkan satu subjek saja. Teknik ini digunakan untuk menyorot satu orang untuk menjadikannya fokus utama.

g. Two Shot

Two shot adalah teknik mengambil gambar dengan menampilkan dua objek dalam satu *frame*. Teknik ini biasanya digunakan untuk memperlihatkan interaksi yang terjadi di antara kedua subjek tersebut.

Namun, tidak menutup kemungkinan untuk menggunakan variasi jenis sudut pandang lainnya dalam pengambilan gambar karena menyesuaikan dengan kondisi di lapangan.

3.1.3 Pascaproduksi

Setelah melalui tahap pra produksi dan produksi, penulis mencapai tahapan terakhir yaitu pasca produksi.

3.1.3.1 Penulisan artikel

Pada tahap ini penulis akan mengolah hasil wawancara dan data yang telah didapatkan menjadi sebuah teks *Longform* dengan gaya penulisan *feature*. Wheeler (dalam Lesmana, 2017) mendefinisikan *feature* sebagai tulisan yang mampu membawa pembaca untuk merasakan peristiwa yang terjadi dalam tulisan tersebut. Penulisan *feature* ini lebih menonjolkan tulisan pada nilai *human interest* karena bertujuan untuk menarik perhatian pembaca (Lesmana, 2017). Tulisan *feature* ini termasuk ke dalam *soft news* sehingga tulisannya tidak terikat waktu. Gaya penulisan *feature* juga tidak baku layaknya tulisan *hard news*. Meskipun *feature* umumnya menggunakan alur kisah seperti layaknya penulisan cerita fiksi, penulisan *feature* harus tetap mengikuti kaidah penulisan jurnalistik. Maka, data dan fakta yang terkandung di dalam *feature* menjadi hal yang sangat signifikan sehingga dapat menjadi tulisan kreatif yang bermanfaat bagi pembaca (Lesmana, 2017).

Pada karya multimedia *storytelling* ini, penulis menggunakan penulisan *feature* sehingga lebih dapat menarik minat pembaca. Secara spesifik, penulisan *feature* yang digunakan penulis tidak terikat pada struktur penulisan piramida terbalik, tetapi tetap memiliki unsur 5W + 1H. Pada bagian lead, penulis menggunakan *delayed lead*. Menurut (White, 2005) *delayed lead* digunakan untuk menahan detail-detail terkait informasi penting melalui beberapa kalimat agar pembaca dapat menuntaskan bacaan tersebut hingga ke *body* berita.

3.1.3.2 Persiapan Penyuntingan Video dan Foto

Dalam tahap ini penulisan menyunting video dan foto yang telah diambil pada bagian produksi. Kemudian penulis akan

memilih foto dan video yang layak untuk digunakan sebagai elemen dalam multimedia *storytelling*. Pada tahap pasca produksi ini, penulis harus melalui sejumlah tahapan yakni, *capturing*, *logging*, *rough cut*, pembuatan narasi, dan *final* penyuntingan (Latief & Utud, 2017).

1. *Capturing*

Pada tahap *capturing*, penulis akan memasukkan gambar dan video yang telah diambil dari kamera ke laptop atau komputer pada langkah *capturing*. Materi penyuntingan tersebut akan dimasukkan ke dalam beberap *folder* sehinggamemudahkan penulis ketika menyunting video atau gambar.

2. *Rough Cut*

Dalam tahap ini, penulis akan memotong atau *cutting* video yang disusun berdasarkan alur dari naskah yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap ini, penulis menggunakan perangkat Adobe Premiere Pro untuk menyunting video. Teknik ini dilakukan untuk mempermudah proses akhir penyuntingan. Penggabungan *shot-shot* utama ini dilakukan untuk mempermudah editor saat mengedit video pada tahap berikutnya.

3. Pembuatan Narasi

Tahap selanjutnya adalah pembuatan narasi. Pada pembuatan narasi, penulis akan membuat narasi sesuai dengan alur cerita yang sudah ditentukan sebelumnya. Tahapan ini bertujuan agar penulis dapat memasukkan potongan video yang dihasilkan ketika proses penyuntingan sehingga dapat mengikuti narasi yang dibuat. Dalam karya ini, penulis akan menggunakan *Voice Over* (VO) dari narator untuk membantu menuntun alur cerita dan kutipan narasumber.N

amun, setelah *shot-shot* krusial digabungkan, tidak menutup kemungkinan bahwa narasi akan sedikit menyesuaikan dengan visual yang tersedia.

4. *Final Editing*

Pada tahap penyuntingan akhir, penulis memulai proses *editing* video ataupun gambar yang telah di-*rough cut* sebelumnya sehingga *footage* tersebut dapat disusun secara runut sesuai dengan narasi dan konsep yang telah dibuat. Selain itu, tahap ini juga merupakan tahap penggabungan antara video ataupun foto yang telah diambil dengan sejumlah elemen visual tambahan, teks, dan suara. Pada proses ini, penulis menggunakan *software Adobe Lightroom* untuk menyunting gambar dan *software Adobe Premiere Pro CC* untuk menyunting video. hingga *color grading*, dan Cap Cut untuk menambahkan efek dan visualisasi.

3.1.3.3 Finalisasi *Website*

Tahapan ini merupakan yang terakhir yaitu menyatukan seluruh komponen yang ada menjadi sebuah *multimedia storytelling*. Pada tahap ini penulis akan menggunakan *Shorthand Web* untuk melakukan finalisasi website untuk karya ini. *Shorthand Web* merupakan penyedia jasa *template website* untuk menyajikan cerita interaktif.

3.2 Anggaran

Dalam pembuatan karya dokumenter ini, penyusunan anggaran penting dilakukan untuk menunjang kelancaran proses produksi. Rincian anggaran juga bertujuan untuk meminimalisasi potensi pengeluaran dana yang tidak sesuai prediksi. Berikut, sejumlah rincian anggaran untuk produksi.

Tabel 3.2 Rancangan Anggaran

Biaya Tetap						
No	Tahapan	Uraian kegiatan	Satuan	Volume	Harga Satuan (Rp)	Total Biaya
1	Pra Produksi	print naskah	lembar	30	Rp 1.000,00	Rp 30.000,00
2	Pra Produksi	travel untuk survei lokasi	paket	2	Rp 300.000,00	Rp 600.000,00
4	Produksi	Laptop HP	buah	1	Rp 13.999.000,00	Rp 13.999.000,00
5	Produksi	Kamera Canon 3600D	buah	1	Rp 6.000.000,00	Rp 6.000.000,00
6	Produksi	Memory card	buah	1	Rp 300.000,00	Rp 300.000,00
7	Produksi	Baterai kamera	buah	1	Rp 100.000,00	Rp 100.000,00
8	Produksi	LED light	buah	1	Rp 300.000,00	Rp 300.000,00
9	Produksi	HP Iphone 13	buah	1	Rp 14.000.000,00	Rp 14.000.000,00
10	Produksi	Mic Wireless	buah	1	Rp 800.000,00	Rp 800.000,00
11	Produksi	Clip on	buah	1	Rp 200.000,00	Rp 200.000,00
12	Produksi	Tripod	buah	1	300.000	Rp 300.000,00
13	Pasca Produksi	Tip untuk guide	orang	2	300000	Rp 600.000,00
Total Biaya Tetap						37229000
Biaya Variabel						
No	Tahapan	Des kripsi	Satuan	Volume	Harga Satuan (Rp)	Total Biaya
1	Pra Produksi	akomodasi trip selama survei	hari	2	Rp 300.000,00	Rp 600.000,00
2	Pra Produksi	bensin untuk wawancara	liter	10	Rp 13.000,00	Rp 130.000,00
4	Produksi	Keperluan makan selama liputan	orang	2	Rp 200.000,00	Rp 400.000,00
5	Produksi	sewa kendaraan	mobil	2	Rp 50.000,00	Rp 100.000,00
7	Pasca Produksi	penyuntingan video	orang	1	Rp 1.500.000,00	Rp 1.500.000,00
Total Biaya Variabel						Rp 2.730.000,00
Total Biaya Produksi						39959000

3.3 Target Luaran/Publikasi

Target publikasi penulis adalah melalui promosi pribadi, dengan interaktivitas sederhana dari web shorthand.com, diharapkan pembaca akan mendapatkan informasi dan narasi untuk topik ini. Pemilihan website shorthand.com juga bertujuan untuk menekan biaya produksi serta agar umur karya tidak terbatas umur suatu website. Penulis juga akan menyebarkan hasil karya kepada seluruh narasumber untuk membantu publikasi dan umpan balik.

Dengan target usia pembaca artikel ini untuk semua usia, karya ini akan dipublikasi dan dipromosikan melalui *story* Instagram pribadi penulis pada *group* Line dan Whatsapp