

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tahapan Pembuatan

Dalam merancang karya komik interaktif “Bertaruh Nasib Demi Pengantaran Paket Secepat Kilat” terdapat tahapan-tahapan produksi yang harus diperhatikan diantaranya yakni konsep, praproduksi, produksi, test, dan pascaproduksi. Berikut ini adalah uraian dari setiap tahap rancangan karya komik interaktif “Bertaruh Nasib Demi Pengantaran Paket Secepat Kilat”.

3.1.1 Konsep / Kontrak

Dalam merancang karya komik interaktif, penulis menggunakan konsep ide dari sisi pers menurut Samsuri (2013) dengan tahap pembuatan komik yang dijelaskan menurut Gumelar (2007) dan Hart (2011).

1. Merumuskan topik

Dalam menentukan topik karya jurnalistik, jurnalis harus mengetahui bahwa topik yang diambil memiliki pengaruh yang cukup besar bagi masyarakat atau kepentingan publik (Samsuri, 2013). Sementara itu, Hart (2011) menjelaskan bahwa membuat konsep ide narasi non-fiksi juga harus berdasarkan riset. Oleh karena itu, penulis akan merancang komik interaktif “Bertaruh Nasib Demi Pengantaran Paket Secepat Kilat” dengan mengangkat topik tentang kehidupan kurir ekspedisi di Kota Tangerang yang berdasarkan hasil riset dan wawancara terhadap beberapa pekerja kurir. Ada pun rencana penulis dalam mengangkat kisah cerita salah satu sumber kurir yang penulis wawancarai untuk memberikan gambaran realita tentang beratnya pekerjaan kurir.

2. Mengoptimalkan interaktivitas

Mengoptimalkan interaktivitas dalam komik interaktif menjadi poin penting untuk memberikan pengalaman unik kepada pembaca (Siliute, 2023). Dalam merancang komik interaktif ini, penulis akan

membuat ilustrasi yang ringan tetapi lucu, serta menggabungkan elemen animasi, teks, tombol navigasi, dan tombol pilihan yang membuat pembaca dapat terlibat dalam mengeksplorasi bacaan.

3. Menentukan platform yang tepat

Dalam mengoptimalkan permainan dapat berfungsi dengan baik dan dapat dijangkau oleh publik, maka penting untuk menentukan platform yang tepat. Oleh karena itu, agar komik interaktif ini dapat berfungsi dengan baik, maka penulis akan mengunggah komik interaktif tersebut melalui situs web WIX yang bertujuan agar setiap orang dapat memainkannya tanpa perlu mengunduh aplikasi. Pemilihan platform digital ini juga sejalan dengan pendapat Samsuri (2013) yang menjelaskan bahwa konten informasi yang disebarluaskan melalui platform digital dapat berimplikasi pada pola konsumsi masyarakat yang lebih divergen.

Tahap selanjutnya adalah mengubah ide menjadi sebuah komik. Menurut Gumelar (2007), dalam proses pembuatan komik terdapat beberapa elemen formal yang harus dipenuhi, diantaranya yakni:

1. Karakter atau tokoh

Dalam merancang karya komik interaktif, penulis akan mengangkat satu orang sebagai karakter utama dalam keseluruhan cerita. Selain itu, penulis juga akan menggunakan sudut pandang orang ketiga dengan mengangkat kisah kurir bernama Muhammad Jaylani yang disamarkan menjadi Ahmad sebagai tokoh utama dalam cerita.

2. Alur/plot

Penulis akan merancang alur komik ini dengan menggunakan alur campuran. Menurut Sheykal (2024) alur campuran merupakan cerita yang disusun dengan menggabungkan kisah masa kini dengan kisah masa lalu yang diselipkan pada peristiwa-peristiwa tertentu. Dalam komik ini, penulis akan merancang alur cerita yang diawali tokoh utama menjadi kurir kemudian dilanjutkan *scene flashback*

untuk menceritakan apa yang membuatnya menjadi kurir seperti sekarang.

3. Latar

Dalam komik interaktif ini, penulis akan mengatur latar perkotaan yang disesuaikan dengan kisah nyata narasumber yang penulis wawancarai.

4. Sudut pandang cerita

Dalam komik interaktif ini, penulis akan menggunakan sudut pandang cerita kurir sebagai tokoh utama. Hal ini bertujuan agar pembaca dapat fokus merasakan kehidupan kurir yang sebenarnya.

Disamping itu, selama proses merancang karya komik interaktif ini, penulis memiliki tim dengan peran yang saling mendukung untuk melancarkan karya komik interaktif ini dapat berfungsi secara optimal. Dalam hal ini, penulis berperan sebagai produser, sedangkan untuk pembuatan desain visual komik atau *illustrator* akan dibantu oleh Cynthia Samantha Jaya dari jurusan Film & Animasi, mahasiswi Universitas Multimedia Nusantara.

3.1.2 Praproduksi

Dalam praproduksi, penulis membuat narasi cerita yang berdasarkan dari wawancara dan pengumpulan data yang relevan dengan isu kehidupan pekerja kurir.

Berikut ini adalah beberapa narasumber yang akan diwawancarai untuk mendapatkan informasi seputar kehidupan kurir, diantaranya:

- (a) Pekerja mitra kurir – Muhammad Jaylani
- (b) Pakar ekonomi digital – Nailul Huda
- (c) Kepala gudang Shopee Ciputat
- (d) Kepala gudang Antaraja Serpong

Selain itu, untuk membentuk adegan yang berdasarkan dari kisah nyata, penulis membuat narasi yang sesuai dengan hasil wawancara penulis dengan narasumber. Berikut ini adalah narasi yang telah penulis rangkai sesuai dengan kisah nyata yang dapat diakses melalui link : <https://bit.ly/TeksNaratifKurirPaket> .

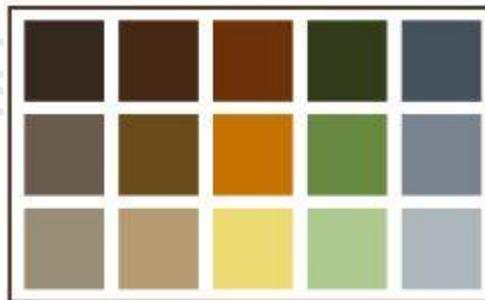
3.1.3 Produksi

Dalam merancang karya komik interaktif yang berdasarkan dari isu yang diangkat, menurut Nurmana (2022), ada beberapa tahap dalam pemenuhan elemen komik berbasis web yang harus penulis lakukan sesuai dengan unsur visual komik, diantaranya yakni:

1. Membuat visual ilustrasi

Langkah awal produksi yang akan penulis lalui yakni membuat ilustrasi. Dalam memproduksi ilustrasi, penulis bersama *illustrator* akan membuat visual karakter dan latar yang sesuai dengan narasi. Selain itu, beberapa adegan dalam cerita komik tersebut akan dibuat visual khusus dengan sudut pandang kamera yang beragam untuk memberikan penekanan pada detail khusus. Untuk mewujudkan seluruh aset visual yang dibutuhkan dalam komik interaktif ini, *illustrator* menggunakan beberapa aplikasi, diantaranya yakni:

- *Clip Paint Studio*
- *After Effect*



Gambar 3. 1 Collor Pallette Earth Tone

Selain itu, penulis dan *illustrator* juga sepakat akan menggunakan *collor pallete 'earth tone'* untuk mewarnai seluruh cerita komik. Penggunaan *collor pallete 'earth tone'* ini disesuaikan dengan situasi kondisi yang terjadi di dunia realita yang dapat memberikan gambaran yang dekat dengan kehidupan nyata. Selain itu, warna oranye bata akan menjadi salah satu '*collor earth tone*' yang akan ditonjolkan lebih kuat dalam pembuatan karya komik interaktif ini. Hal ini dikarenakan warna oranye bata mirip seperti warna kardus paket serta warna oranye menurut Rifda (2022) merupakan simbol dari yang memiliki makna optimisme petualangan dan semangat. Sehingga penerapan warna oranye bata dalam komik interaktif ini dapat mengimplentasikan kisah cerita kurir paket yang penuh petualang serta dekat dengan kehidupan nyata.

2. *Layout*

Setelah membuat elemen ilustrasi, *illustrator* akan menggabungkan seluruh visual baik karakter, latar, dan teks cerita menjadi satu dalam layout komik web yang memanjang kebawah. Penggabungan seluruh visual tersebut akan menggunakan aplikasi *Clip Paint Studio*. Selain itu, penulis juga akan bekerja sama dengan *illustrator* untuk mengembangkan visual lebih lanjut sesuai dengan narasi, serta membuat beberapa *scene* khusus yang dihubungkan dengan *prototype*.

3. *Progamming*

Setelah semua *scene* sudah melalui tahap *prototype*, tahap selanjutnya adalah *eksport* ke website dan *progamming* beberapa visual yang akan menjadi navigasi interaktif. *Progamming* merupakan suatu kegiatan menguji (pemrograman) agar program digital yang dibuat dapat berfungsi optimal sesuai dengan apa yang diinginkan (Juliarto, 2021). Dalam melakukan *progamming* pada karya komik interaktif ini, penulis akan bekerja sama dengan *illustrator* untuk mengarahkan visual dan elemen interaktif apa saja

yang harus di-*input* ke dalam *website* yang bertujuan untuk menarik perhatian pembaca.

4. *Testing*

Setelah rancangan komik interaktif telah terbentuk, penulis akan melakukan *testing* untuk mengulas kembali apakah karya komik interaktif dari segi visual dan interaktivitas telah berfungsi secara optimal atau belum.

3.1.4 Pascaproduksi

Setelah karya komik interaktif telah berfungsi secara optimal, penulis tetap memerlukan pengulasan kembali dengan cara *beta testing*. *Beta testing* merupakan kegiatan distribusi produk kepada *market*-nya secara langsung dengan tujuan adanya *feedback* atau umpan balik yang nantinya menjadi evaluasi data (Fine, 2002). Dalam hal ini, penulis akan mengunggah karya komik ke situs web yang dapat diakses dengan mudah oleh semua orang, dan memberikan kesempatan kepada orang-orang terdekat untuk memainkan komik interaktif serta memberikan *feedback* kepada penulis tentang apa saja yang mereka rasakan atau kesulitan apa saja yang mereka temukan selama membaca komik interaktif tersebut. Apabila ditemukan kekurangan dari produk komik interaktif ini, penulis akan melakukan revisi kembali sampai karya komik interaktif penulis *user friendly*.

3.1.5 Anggaran

Berikut adalah table rencana anggaran dalam pembuatan karya komik interaktif “Bertaruh Nasib Demi Pengantaran Secepat Kilat”

No.	Keterangan	Harga
1.	Membeli hosting dan domain	112.000
2.	Membayar ilustrator	3.500.000

4.	Transportasi liputan	1.000.000
5.	Bingkisan untuk narasumber	100.000
Total		4.172.000

Tabel 3. 1 Tabel Anggaran

3.1.6 Project Timeline

Tanggung Intisiasi Nama proyek Lama proyek			Agustus	September	Oktober	November	Desember	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Agustus									
No	Tahapan	Uraian kegiatan	Target capaian/ Ukuran keberhasilan	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Inisiasi Proyek	Melakukan riset tentang efektivitas newsgame	newsgame memiliki potensi besar dalam menarik minat baca masyarakat	■	■																		
2	Inisiasi Proyek	Melakukan riset data terkait permasalahan yang dihadapi oleh pekerja informal khususnya kurir	Berdasarkan data, pekerja informal di Indonesia mengalami ketidakadilan dari segi upah		■	■	■	■															
3	Pra Produksi	Melakukan wawancara dengan narasumber yang relevan dengan topik yang diangkat	Menghasilkan informasi yang akan dijadikan sebagai data pendukung dalam proses pembuatan newsgame				■	■															
4	Pra Produksi	Merancang storyboard	Menghasilkan narasi cerita game yang berdasarkan dari kisah nyata					■	■														
6	Produksi	Membuat visual ilustrasi	Menghasilkan visual ilustrasi yang menarik						■	■													
7	Produksi	Mengabungkan seluruh visual dengan prototype	Menghasilkan visual yang interaktif dan seluruh scene dapat saling terhubung satu sama lain							■	■												
8	Produksi	Melakukan programming pada karya newsgame	Menghasilkan newsgame dapat berfungsi secara optimal dan sempurna								■	■											
9	Pasca Produksi	Melakukan beta testing	Memastikan bahwa newsgame dapat berfungsi dan nyaman dimainkan oleh semua orang (<i>user friendly</i>).									■	■										
12	Penutupan proyek	Mengunggah karya newsgame ke situs web	Newsgame siap di publish dan dikonsumsi oleh publik																			■	

Tabel 3. 2 Project Timeline

3.2 Target Luaran Publikasi

Karya komik interaktif “Bertaruh Nasib Demi Pengantaran Secepat Kilat” dibuat oleh penulis sebagai bentuk pemberitaan yang memberikan gambaran realita tentang bagaimana beratnya pekerjaan kurir yang selama ini tidak disadari mengalami ketidakadilan dalam bekerja khususnya dari segi upah yang tidak sesuai dengan beban pekerjaan. Oleh karena itu, komik interaktif ini diharapkan dapat dipublikasi oleh media Visual Interaktif Kompas (VIK) agar informasi ini dapat dengan mudah ditemukan dan diakses oleh seluruh masyarakat sehingga dapat berpartisipasi dalam mengkritisi regulasi mitra kurir di Indonesia.