

BAB III

RANCANGAN KARYA

Sebelum membuat karya *indepth reporting* dengan menggunakan *output longform journalism*, penulis membutuhkan proses rancangan karya yang terbagi menjadi tiga yakni tahapan pembuatan, anggaran, dan target publikasi. Pada bab ini penulis akan menjabarkan ketiga tahapan tersebut secara merinci.

3.1 Tahapan Pembuatan

Seperti yang pada umumnya terjadi di berbagai media, berita yang telah diterbitkan dan diakses oleh masyarakat umum telah melewati serangkaian proses yang panjang, dimulai dari tahap perencanaan hingga tahap akhir publikasi. Proses ini melibatkan berbagai langkah penting yang menjadikan berita tersebut siap untuk disampaikan kepada pembaca. Dalam membuat karya jurnalistik berupa artikel *longform journalism*, penulis perlu membagi ke beberapa proses tahapan yakni praproduksi, produksi, dan pascaproduksi (Fachruddin, 2017)

3.1.1 Praproduksi

Menurut Fachruddin (2017), praproduksi merupakan tahapan pertama dalam membuat suatu karya sebelum melakukan proses produksi. Pada tahapan praproduksi, pencipta karya akan membuat perencanaan secara detail sebagai petunjuk pelaksanaan akan karya yang dibuat. Berikut tahap praproduksi yang akan dilakukan oleh penulis.

3.1.1.1 Menentukan Ide Topik

Menurut Putri (2022, seperti dikutip dalam Ramdhani, 2022) yang harus penulis lakukan dalam membuat artikel *indepth reporting* adalah menentukan ide topik melalui riset dari berita yang sudah ada, riset melalui jurnal, dan melihat isu yang relevan di masyarakat. Riset adalah tahap kunci yang seharusnya dilakukan

sebelum memulai proses produksi. Melalui riset yang komprehensif, seseorang akan memiliki pemahaman yang kuat tentang tema yang akan dibahas, sehingga akan mempermudah proses produksi (Wijaya, 2016). Usai melakukan riset, penulis dapat berdiskusi dengan orang lain untuk melihat apakah topik tersebut bisa dijadikan sebagai laporan mendalam (Putri, 2022).

Setelah penulis melakukan riset dari berbagai karya terdahulu, penulis memilih untuk mengangkat isu tentang kesejahteraan ojek *online*. Saat ini, jumlah pengemudi ojek *online* diperkirakan mencapai empat juta orang yang tersebar di seluruh Indonesia dan seperempat di antaranya berlokasi di Jabodetabek (Wibisono et al., 2023). Merujuk dari angka jumlah ojek *online* tersebut, penyerapan tenaga kerja sebagai pengemudi ojek *online* ini sangat signifikan, setara dengan 50 persen jumlah pengangguran terbuka (Wibisono et al., 2023). Ekonom Institute for Development of Economics and Finance (INDEF) Enny Sri Hartati mengatakan, kehadiran transportasi berbasis aplikasi menciptakan kesempatan lapangan pekerjaan yang semakin luas, sehingga perkembangan transportasi ini dapat membawa dampak yang besar bagi perekonomian Indonesia (Simorangkir, 2017).

Namun, terlepas dari pertumbuhan usaha transportasi tersebut, nasib para pekerja ojek *online* tersebut tidak dilindungi oleh payung hukum yang jelas sehingga kesejahteraan mereka terabaikan. Sepanjang tahun 2023 ini, beberapa pengemudi ojol masih ada yang melakukan unjuk rasa terkait meminta untuk pemerintah menyediakan payung hukum yang jelas. Dari beberapa karya terdahulu, penulis melihat bahwa karya tersebut berfokus pada pemberitaan mengenai kualitas pekerjaan ojek *online* yang dilakukan melalui survei dan membahas mengenai isu gamifikasi

(sistem pelevelan) terhadap pengemudi ojek *online*. Setelah melakukan riset, penulis menemukan *research gap* yakni dengan mengambil *angle* tentang kesejahteraan ojek *online* dengan melihat status kemitraan dari konteks ekonomi *gig* dan *sharing economy*. Khoirul Muslimin (2019) mengatakan terdapat sepuluh nilai berita yang dapat dijadikan acuan untuk menilai apakah topik tertentu layak untuk dijadikan berita atau tidak (seperti dikutip dalam Putri, 2021). Berdasarkan hal tersebut, terdapat beberapa nilai berita yang ada pada karya *longform* ini yaitu:

1. Dampak (*Impact*)

Nilai berita dampak artinya segala hal yang berdampak luas pada masyarakat. Karya *longform* dengan topik kesejahteraan pada ojek *online* ini memiliki dampak yang cukup besar, melihat bahwa tingginya jumlah pengemudi ojek *online* yang diperkirakan mencapai empat juta orang, ketiadaan payung hukum yang jelas berimbas kepada para pengemudi ojol sehingga mendapat dampak negatif.

2. Ketertarikan manusia (*Human Interest*)

Nilai berita *human interest* adalah hal yang dapat membuat manusia merasa tersentuh akan segala sesuatu. Dengan mengangkat topik terkait kesejahteraan pengemudi ojek *online*, karya *longform* ini dapat membuka rasa kemanusiaan terhadap para pengemudi ojek *online* yang merasa dieksploitasi dan tidak adanya payung hukum yang melindungi statusnya sebagai mitra ojol.

3. Pengaruh (*Magnitude*)

Nilai berita pengaruh artinya untuk melihat seberapa luas dan berpengaruh suatu fenomena bagi masyarakat. Topik yang diangkat oleh penulis memiliki pengaruh yang luas kepada para

pengemudi ojek *online* di Indonesia karena permasalahan terkait payung hukum yang tidak jelas dan beberapa ojek *online* merasa dieksploitasi oleh aplikator.

4. Kedekatan (*Proximity*)

Nilai berita kedekatan artinya seberapa dekat suatu fenomena yang terjadi di masyarakat. Nilai berita ini dibagi menjadi tiga yakni kedekatan secara geografis, psikologis, dan ideologis. Pada karya *longform* ini memiliki nilai berita kedekatan psikologis karena adanya keterikatan emosional masyarakat. Masyarakat yang dimaksud dalam karya ini adalah para mitra ojek *online* yang menyuarkan aspirasinya terkait keluhan sebagai pengemudi ojol yang merasa tidak adanya payung hukum yang melindunginya dan kesejahteraan yang jelas.

3.1.1.2 Perencanaan

Setelah penulis menentukan *angle* berita dan riset mengenai topik yang akan diangkat, penulis mulai masuk ke tahap berikutnya yakni tahap perencanaan. Dengan mengambil topik kesejahteraan ojek *online*, penulis membuat kerangka rancangan karya secara garis besar dengan menentukan narasumber dan membuat *list* daftar pertanyaan.

Dengan mengangkat topik mengenai masalah kesejahteraan pada ojek *online*, penulis mengemas karya ini dalam bentuk *longform* agar menghasilkan liputan yang dapat dikupas secara mendalam (*indepth*). Dalam membuat artikel *longform*, penulis tidak hanya membuat karya menggunakan *full* narasi pada *website*, tetapi penulis juga akan menyediakan unsur-unsur multimedia seperti video, audio, dan infografis (Lassila, 2014). Usai memastikan rencana untuk konsep karya, penulis memiliki

beberapa target narasumber untuk melakukan wawancara dan mendapat informasi sesuai yang penulis butuhkan. Berikut merupakan *list* daftar narasumber yang menjadi sasaran penulis

Tabel 3.1 Daftar Narasumber

No	Narasumber	Keterangan
1	Pengemudi ojek <i>online</i> (Gojek, Grab, Maxim, Indriver).	Untuk mengetahui pandangan dari para pengemudi ojol terkait aspirasinya
2	Ketua Umum Asosiasi Ojek Daring Garda Indonesia.	Untuk mengetahui pandangan ahli sebagai orang yang mewakili para pengemudi
3	Kementerian Ketenagakerjaan	Untuk mengetahui pandangan pemerintah terkait regulasi yang mengatur hak dan kesejahteraan pengemudi ojek <i>online</i>
4	Ahli Ekonomi Digital	Untuk mengetahui

		pandangan pemerintah terkait regulasi yang mengatur hak dan kesejahteraan pengemudi ojek <i>online</i>
--	--	--

Tak hanya membuat perencanaan daftar target narasumber, penulis juga membuat draf terkait struktur cerita secara garis besar dengan tujuan untuk memudahkan penulis dalam membuat narasi *longform* nantinya. Berikut adalah draf garis besar struktur cerita yang terbagi menjadi beberapa bagian

Tabel 3.2 *Draft outline* rencana struktur cerita

No	Struktur Cerita	Keterangan
1.	Video	Penjelasan mengenai masalah yang terjadi pada pengemudi ojek <i>online</i> yang dialami selama kurun beberapa tahun terakhir
2.	Eksposisi	Mengambil <i>point of view</i> cerita dari beberapa pengemudi ojek <i>online</i>
3.	<i>Rising action</i>	Mengambil <i>point of view</i> Ketua Ojek Daring Garda
4.	<i>Crisis</i>	Mengambil <i>point of view</i> Kemnaker

5.	Resolusi	Memberi pandangan ahli sebagai penutup
----	----------	--

Dalam mengungkap cerita di atas, penulis menerapkan alur non-linear, teknik penceritaan di mana peristiwa-peristiwa tidak diceritakan dalam urutan kronologis. Alur ini sering digunakan untuk menciptakan efek dramatis, suspense, atau untuk menyoroti tema-tema tertentu dalam cerita Gerard Genette, seorang teoritikus sastra, dalam bukunya "Narrative Discourse: An Essay in Method" menguraikan konsep tentang waktu dalam narasi melalui istilah-istilah seperti "anachrony" (ketidaksesuaian waktu), yang mencakup analepsis (*flashback*) dan prolepsis (*flashforward*).

- **Analepsis (*flashback*):** Memperkenalkan informasi yang terjadi sebelum titik tertentu dalam cerita.
- **Prolepsis (*flashforward*):** Menyajikan kejadian yang akan terjadi setelah titik tertentu dalam cerita. Genette menjelaskan bahwa penggunaan anachrony dapat mengubah persepsi pembaca tentang peristiwa dalam cerita, menciptakan lapisan makna yang lebih kompleks.

3.1.1.3 Persiapan

Tahapan akhir yang penulis lakukan dalam proses praproduksi merupakan tahap persiapan. Pada tahap ini, penulis akan mematangkan seluruh rencana agar segera dapat dieksekusi dan penulis melakukan liputan di lapangan. Untuk mempermudah penulis dalam proses pembuatan karya, penulis telah membuat draf linimasa sebagai panduan penulis dalam menyelesaikan karya *longform*. Berikut merupakan linimasa sedari awal proses

pengajuan topik skripsi berbasis karya ini hingga nantinya dapat diselesaikan,

Tabel 3.3 Linimasa

No	Bulan	Keterangan
1.	September	<ul style="list-style-type: none"> - Mematangkan ide topik - Melakukan riset karya terdahulu
2.	Oktober	<ul style="list-style-type: none"> - Mencari narasumber - Konsultasi dengan <i>web developer</i>
3.	November	<ul style="list-style-type: none"> - Proses liputan dan wawancara narasumber
4.	Desember	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat sub judul untuk <i>longform</i> - Mengambil poin penting dari kutipan narasumber - Mulai enulis artikel
5.	Januari	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat infografis dan elemen-elemen multimedia lainnya
6.	Februari	<ul style="list-style-type: none"> - Mulai tahap bimbingan ke dosen pembimbing pertemuan
7.	Maret	<ul style="list-style-type: none"> - Pengerjaan lanjutan karya dan laporan skripsi
8.	April	<ul style="list-style-type: none"> - Memberi semua materi kepada <i>web developer</i>

3.1.2 Produksi

Usai mematangkan rancangan karya pada tahap praproduksi, langkah selanjutnya yang dilakukan oleh penulis adalah melakukan proses produksi. Menurut Fachruddin (2017), produksi adalah tahap pelaksanaan utama dalam menjalankan semua rencana dan detail yang telah disiapkan pada tahap praproduksi. Pada tahapan ini, penulis mulai melakukan liputan ke berbagai tempat untuk mewawancari narasumber yang menjadi pilihan penulis sebagai bahan utama dalam narasi artikel *longform*.

Liputan atau reportase merupakan suatu aktivitas yang diambil oleh atau jurnalis dalam upaya mereka untuk mengumpulkan materi atau informasi yang kemudian akan dijadikan berita, wawancara berperan penting dalam melakukan peliputan atau penyiaran berita. (Yunus, 2015).

Menurut Yunus (2015) wawancara berita harus berdasar pada

- a. Membuat *outline* wawancara sebagai acuan,
- b. Memahami tata cara mewawancarai,
- c. Menghindari perdebatan dengan narasumber,
- d. Menanyakan pertanyaan terkait topik secara spesifik,
- e. Bertanya dalam bahasa yang singkat dan jelas,
- f. Menyesuaikan diri dengan karakter narasumber,
- g. Menjalin hubungan personal dengan narasumber,
- h. Memihak kepada narasumber.

Penulis juga akan melakukan pengambilan visual berupa gambar, audio, maupun video saat melakukan liputan. Setelah penulis mendapatkan wawancara dari semua narasumber, penulis akan menyusun transkrip dari hasil wawancara tersebut. Hal ini berguna agar penulis dapat mengambil poin penting sehingga memudahkan dalam artikel yang akan ditulis.

3.1.3 Pascaproduksi

Menurut Fachruddin (2017), tahapan akhir dalam proses pembuatan suatu karya adalah pascaproduksi. Sedangkan menurut Morrisan (2015), tahap pascaproduksi adalah seluruh kegiatan usai pengambilan visual sampai materi tersebut dinyatakan selesai dan siap diterbitkan. Kegiatan yang dimaksud dalam pascaproduksi antara lain yakni penyuntingan (*editing*), memberi ilustrasi, musik, efek, dan lain-lain. Usai penulis melakukan wawancara dari setiap narasumber, penulis akan membuat kerangka artikel seperti pembagian subjudul dan lain-lain, penulis akan menyelesaikan narasi untuk kebutuhan utama pada karya *longform*.

Pada tahap ini pula penulis akan mulai menyusun seluruh karya yang meliputi artikel, audio, foto, dan juga infografis yang akan dimuat di *website*. Dalam memproduksi *website*, penulis dibantu oleh *web developer* yang merupakan mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara agar dapat menghasilkan *website* sesuai keinginan penulis. Penulis akan mengajukan karya kepada dosen pembimbing untuk dievaluasi. Setelah *website tersebut* telah final, penulis akan melakukan promosi karya melalui media sosial pribadi dengan tujuan agar karya *longform* tersebut dapat dibaca oleh publik.

3.2 Anggaran

Untuk merealisasikan skripsi berbasis karya ini, penulis membutuhkan dana untuk menunjang pembuatan *longform* berbasis *website*. Berikut rincian dana dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 3.4 Biaya Tetap

Cost Structure	
Date	22 Oktober, 2023
Project Name	Longformjournalism
Project Duration	November-Mei

Biaya Tetap						
No	Tahapan	Uraian kegiatan	Satuan	Volume	Harga Satuan (Rp)	Total Biaya
1	Praproduksi	Riset, menentukan & membuat daftar pertanyaan untuk narasumber, konsultasi dengan <i>web developer</i>		0	0	0
2	Produksi	Pembelian alat (<i>microphone wireless</i>)	buah	1	Rp100.000	Rp100.000
3	Pascaproduksi	Tip (untuk para ojol)	orang	4	Rp100.000	Rp400.000
						Rp400.000
						Total Biaya Tetap Rp 500.000

Tabel 3.5 Biaya Variabel

Biaya Variabel						
No	Tahapan	Deskripsi	Satuan	Volume	Harga Satuan (Rp)	Total Biaya
1	Praproduksi	Riset, menentukan & membuat daftar pertanyaan untuk narasumber, konsultasi dengan <i>web developer</i>		0	0	0
2	Produksi	Konsumsi	orang	2	Rp100.000	Rp200.000
3	Produksi	Transportasi			Rp10.000	Rp300.000
4	Produksi					0
5	Produksi					0
6	Produksi	Transkrip wawancara		4	Rp15.000	Rp60.000
7	Pascaproduksi	Jasa <i>web developer</i>	orang	1	Rp3.200.000	Rp3.200.000
8	Pascaproduksi	Promosi artikel		0	0	0
						Total Biaya Variabel Rp3.700.000
						Total Biaya Produksi 3700000

Kedua anggaran tersebut merupakan estimasi dana yang akan dikeluarkan dalam proses pembuatan skripsi berbasis karya.

3.3 Target Luaran/Publikasi

Karya berjudul “Kesejahteraan Ojol, Murni atau Ilusi ?” merupakan skripsi berbasis karya penulis dengan menggunakan medium *longform journalism* yang dikemas dalam bentuk *website*. Setelah karya *longform* ini selesai dan dapat

diunggah, penulis akan melakukan promosi karya dengan cara membagikan karya tersebut di *platform* media sosial milik penulis. Promosi tersebut dilakukan dalam bentuk konten *engagement* di *story* Instagram atau mempostingnya di *feeds* dengan tujuan agar dapat menarik perhatian orang-orang untuk membaca konten penulis.

Tidak hanya di Instagram, penulis juga akan melakukan penyebaran karya *longform* tersebut melalui Twitter, Line, dan Whatsapp ke teman-teman maupun grup yang dimiliki oleh penulis. Penulis juga akan berupaya untuk mengajukan karya penulis agar dapat diunggah di media *online*.

