

BAB III

RANCANGAN KARYA

3.1 Tahapan Pembuatan

Tentunya, dalam pembuatan karya audio visual *mobile journalism*, terdapat beberapa tahapan yang perlu penulis lakukan. Menurut Zettl (2014, p. 5), proses tersebut meliputi tiga tahap, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Berikut adalah rincian dari ketiga tahap pembuatan karya penulis.

3.1.1 Praproduksi

Pembuatan karya perlu diawali dengan proses praproduksi. Menurut Barnwell (2019, p. 51) dan Zettl (2014, p. 5), praproduksi merupakan tahapan awal dalam pembuatan karya yang sangat penting dalam proses produksi agar nantinya lebih efektif dan efisien. Hal ini dimulai dari rancangan ide dan riset, penyusunan alur cerita, hingga persiapan syuting.

3.1.1.1 Perancangan Ide, Riset, dan Segmentasi Audiens

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, ide berarti rancangan yang terbentuk dalam benak pikiran; gagasan; aspirasi dan perasaan yang melingkupi pikiran (KBBI, 2024). Pada tahapan ini, penulis melakukan riset mengenai apa yang menjadi isu permasalahan di Indonesia, sehingga berangkat dari permasalahan tersebut, penulis mendapatkan topik dan tema besar yang ingin dicapai. Riset yang dilakukan penulis diperlukan untuk memperluas wawasan serta membangun cara berpikir dan pandang, guna karya yang akan dibuat nantinya memiliki manfaat dan pengaruh terhadap masyarakat.

Berdasarkan riset yang dilakukan mulai dari pendekatan gaya hidup sehari-hari, penulis mengangkat topik pola makan nabati dalam persoalan isu yang berkaitan dengan kesehatan dan

lingkungan. Konsep ini menarik untuk diangkat, sebab jika melihat data, perubahan iklim dan pemanasan global menjadi salah satu isu lingkungan yang paling banyak meresahkan anak muda Indonesia (Ahdiat, 2023). Selain itu, seiring dengan banyaknya isu-isu kesehatan seperti diabetes, obesitas, dan penyakit lainnya, kini mulai muncul ide dan inisiatif masyarakat Indonesia untuk mengurangi konsumsi daging dengan beralih menjadi vegetarian (GoodStats, 2023). Beranjak dari konsep jurnalisme gaya hidup, penulis mengerucut topik dengan mengangkat jurnalisme kesehatan dan jurnalisme lingkungan.

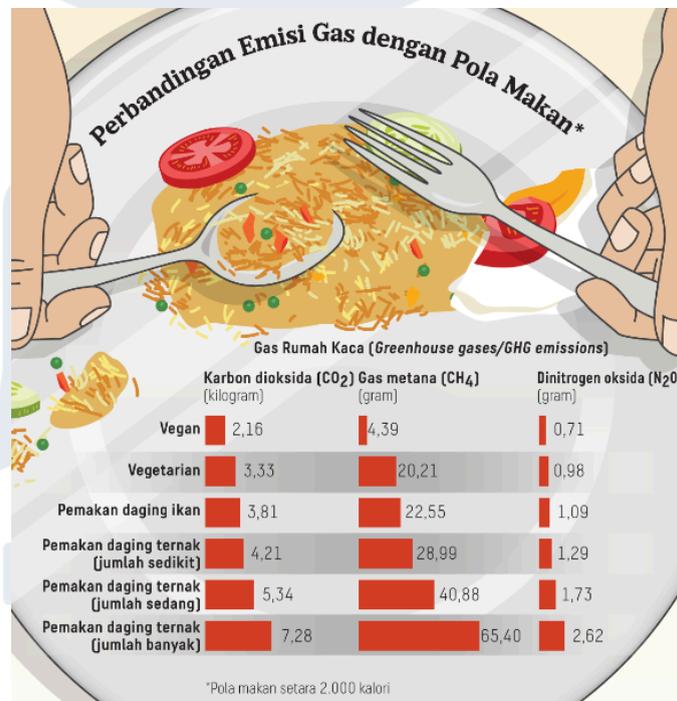


Gambar 3.1 Alasan Masyarakat Indonesia Ingin Menjadi Vegetarian

Sumber: *Snapcart*, 2023

Hal ini dapat dilihat pada data di atas mengenai lima alasan mengapa masyarakat Indonesia ingin menjadi vegetarian atau vegan saat pertama kali mencoba gaya hidup tersebut. Melansir *Snapcart*, tercatat persentase tertinggi 62% bahwa alasan tersebut karena ingin sehat dan memiliki umur panjang (*Snapcart*, 2023).

Hasil penelitian terbaru mengenai gaya hidup vegan secara *sains* dapat mereduksi emisi karbon secara besar, sehingga menjadi salah satu upaya mitigasi mencegah pemanasan global. Hal ini dipublikasi secara langsung oleh Peter Scarborough dan komunitas studi di Universitas Oxford pada 20 Juli 2023. Bahkan, temuan studi pada 2019 lalu oleh Joseph Poore dan T Nemecek dari Universitas Oxford dalam jurnal *Science* mengenai produksi makanan dan besaran emisi bahwa pola makan vegan menjadi satu-satunya cara terbesar dalam mengurangi dampak terhadap bumi. Tidak hanya gas rumah kaca, tapi juga pengasaman global, eutrofikasi, penggunaan lahan, dan penggunaan air (Hendarto, 2023). Secara kesimpulannya, menjalani pola makan vegan dapat mengurangi jumlah emisi karbon, polusi air, dan penggunaan lahan 75% lebih sedikit dibandingkan dengan pola makan yang mengonsumsi lebih dari 100 gram daging setiap harinya.



Gambar 3.2 Perbandingan Emisi Gas dengan Pola Makan

Sumber: Kompas, 2023

Sebab itu, penulis tertarik untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang gaya hidup sehat ini dapat mengurangi kerusakan lingkungan hingga dampak lainnya, seperti menghindari eksploitasi terhadap hewan dan bukti lainnya bahwa menerapkan pola hidup nabati sudah terbukti baik untuk kesehatan.

3.1.1.2 Perancangan Alur Cerita

Setelah perancangan ide, riset, dan segmentasi audiens, perancangan alur cerita menjadi tahap penting dalam praproduksi. Hal ini menjadi penting dikarenakan jika alur karya tidak dibuat secara rinci, maka pada saat produksi berlangsung akan kebingungan dan tidak tersusun dengan rapi. Oleh karena itu, alur cerita dirancang agar karya tersusun secara sistematis dan menutup setiap celah atau kekurangan yang dapat di minimalisirkan menggunakan metode SCRAP.

Menurut Ivo Burum dan Stephen Quinn (2016, p. 157) metode SCRAP (*Story, Character, Resolution, Actuality, dan Production*) membantu penulis dalam menjawab pertanyaan jurnalistik 5W+1H yang terdiri dari *Who, What, When, Where, Why, dan How*. Berikut ini terlampir tabel SCRAP sebagai pedoman tugas akhir produksi karya *mobile journalism @veggie.idn*

Tabel 3.1 SCRAP Matrix

<i>Story</i>	Apa yang terjadi	Popularitas pola makan nabati kian meningkat dari tahun ke tahun. Namun, hingga kini masih banyak yang salah kaprah dan beranggapan jika tidak mengonsumsi makanan selain hewani akan merasa lemas. Nyatanya, sumber tenaga utama dalam tubuh manusia dihasilkan dari karbohidrat, bukan protein atau lemak. Oleh karena itu,
--------------	------------------	---

		karya ini akan menjadi jembatan untuk sumber edukasi dan informasi mengenai pola hidup sehat mengenai nabati.
<i>Character</i>	Siapa yang terlibat	Pertama, komunitas vegetarian dan vegan, nabatiwan, atau pemayur. Kedua, asosiasi atau organisasi yang membangun dan mendukung pola makan nabati. Ketiga, dokter dan konsultan gizi. Keempat, ahli lingkungan. Kelima, melibatkan <i>influencer</i> yang menghidupi pola hidup sehat nabati. Terakhir, pengguna media sosial <i>Instagram</i> .
<i>Resolution</i>	Seperti apa alurnya	Alur cerita diawali dengan membawa audiens pada realitas gaya hidup nabati, setelah itu berlanjut dengan memperkenalkan produk nabati bersama <i>influencer</i> . Lalu, dampak positif dari menghidupi pola nabati, baik untuk kesehatan dan lingkungan oleh ahli.
<i>Actuality</i>	Apa yang akan direkam	Yang akan direkam adalah video wawancara dengan masyarakat yang menghidupi pola makan nabati, asosiasi atau organisasi pendukung vegetarian dan vegan, dokter sebagai konsultan gizi dan kesehatan, ahli atau pendukung komunitas lingkungan, <i>influencer</i> vegetarian dan vegan, dan pihak resto khusus vegetarian dan vegan, beserta visualisasi data yang dikemas dalam berbentuk <i>infographic</i> .
<i>Production</i>	Logistik	Produksi akan dilakukan pada pertengahan April 2024 di sekitaran wilayah JABODETABEK.

Sumber: Olahan Penulis, 2024

3.1.1.3 Pembuatan Naskah

Setelah mengetahui tahap perancangan alur cerita, penulis akan menyusun naskah sesuai dengan konsep dan topik yang diangkat. Penulis akan membuat naskah berdasarkan segmentasi usia 15-50 tahun, maka naskah yang dibuat perlu menggunakan bahasa yang mudah dipahami dengan pembawaan *storytelling*. Hal ini, penulis menerapkan saran dari salah satu buku yang berjudul *Multimedia Reporting: How Digital Tools Can Improve Journalism Storytelling* yang menyebutkan bahwa jurnalis harus menyesuaikan gaya penulisan di media digital dan media tradisional, yaitu dengan bahasa yang lebih santai (Dunham, 2020). Naskah ini akan digunakan menjadi *guideline* dalam memandu setiap episode agar lebih mudah memahami alur cerita, hingga alur syuting baik dalam mengatur pengambilan video vertikal.

3.1.1.4 Persiapan Syuting

Persiapan syuting merupakan tahap terakhir dalam praproduksi, yaitu penulis membuat rincian peralatan yang akan digunakan untuk mendukung proses syuting berlangsung. Pada rincian tersebut terdapat jenis peralatan, mulai dari kamera, alat *clip on*, *earphone*, hingga tripod. Berikut adalah daftar alat logistik.

Tabel 3.2 Daftar Alat Logistik

Kamera <i>Handphone (Apple)</i>	1
Tripod	1
<i>Clip on</i>	2
<i>Earphone</i>	1

Sumber: Olahan Penulis, 2024

Jika dilihat, meskipun cukup minim alat yang digunakan, tetapi penulis akan menggunakan alat di atas secara maksimal. Hal ini sebagaimana penulis menerapkan *mobile journalism*, yaitu

memanfaatkan perangkat seluler dalam mengumpulkan hingga memproduksi sebuah berita atau konten.

3.1.2 Produksi

Setelah melewati tahapan praproduksi, tiba saatnya penulis terjun ke lapangan berdasarkan rancangan yang telah disusun. Menurut Zettl (2012, p. 5), produksi merupakan proses di mana tujuan awal karya direalisasikan dan dikonversi menjadi serangkaian segmen. Dalam tahapan ini, penulis juga berperan sebagai jurnalis yang akan membagi tahapan produksi ke dalam dua proses, yaitu wawancara dan pengambilan gambar di lokasi.

3.1.2.1 Proses Wawancara

Wawancara merupakan sesi tanya-jawab dengan seseorang guna mendapatkan sebuah informasi yang dapat disampaikan kepada publik (Arismunandar, 2013, p. 1) secara lengkap, akurat, dan adil. Proses wawancara menjadi peran krusial dalam praktik jurnalisme karena jurnalis dituntut untuk selalu skeptis dalam verifikasi informasi. Lebih dari verifikasi informasi, wawancara mampu membuka perspektif baru terhadap jurnalis, serta mampu mengulik secara mendalam setiap bagian dari informasi.

Dalam karya penulis, tahap produksi akan berlangsung mulai dari pertengahan April - Mei 2024 di sekitar wilayah JABODETABEK. Produksi akan dilakukan dalam kurun waktu sekiranya kurang lebih dua bulan.

3.1.2.2 Proses Syuting atau Pengambilan Gambar

Pelaksanaan syuting mengacu pada pedoman praproduksi yang telah dibuat dalam naskah. Walaupun demikian, perlu ditekankan bahwa proses syuting bersifat teknis (Vineyard, 2008), sehingga tidak bisa mengacu pada naskah saja. Selama proses

syuting berlangsung, mengingat hasil akhir karya penulis, yaitu video vertikal dengan rasio 9:16, maka kamera akan di *set* secara langsung dalam bentuk vertikal dengan bantuan tripod. Namun, tak hanya mengandalkan tripod saja, tetapi rekan penulis akan menggunakan perangkat selulernya dan mengambil *angle* atau *shot* lain (Baksin, 2016).

3.1.3 Pascaproduksi

Tahap terakhir dalam pembuatan karya penulis, yaitu pascaproduksi. Pada tahap ini dimulai saat tahap produksi video selesai, meliputi wawancara dan proses syuting. Menurut Zettl (2012, p. 5), pascaproduksi merupakan kumpulan dari hasil video yang sudah direkam, lalu disortir, dan disunting menjadi satu kesatuan video.

3.1.3.1 Penyuntingan

Pada tahapan penyuntingan, penulis akan mempersiapkan elemen visualisasi dalam bentuk *bumper*, *credit title*, dan grafis lainnya. Visualisasi akan penulis gunakan secara sederhana dan minimalis, tetapi tetap memperhatikan pesan yang ingin disampaikan kepada penonton.

Dalam setiap segmen video, penulis akan melakukan sortir terlebih dahulu, guna mengetahui mana gambar yang layak untuk digunakan. Setelah melewati proses sortir, penulis akan melakukan penyuntingan menggunakan aplikasi di perangkat seluler, seperti *CapCut*. Hal ini sebagaimana disampaikan oleh Burum (2013, p. 181), di era digital seperti saat ini membuat mengubah cara jurnalis bekerja secara signifikan. Telepon pintar dan teknologi terkait telah memudahkan jurnalis untuk melakukan penyuntingan dan penerbitan dari lokasi terpencil, bahkan dalam perjalanan sekalipun.

Penulis akan melakukan *rough cut* sebelum masuk ke dalam proses finalisasi. Setelah penyuntingan selesai dan menjadi satu kesatuan video, video siap untuk didistribusikan ke media sosial.

3.1.3.2 Pratinjau

Namun, sebelum konten akan didistribusikan, alangkah baiknya masuk ke dalam tahap *preview* terlebih dahulu. *Preview* dilakukan untuk menjaga kualitas akhir video dan memastikan bahwa penyuntingan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Di tahap ini, video akan diserahkan kepada dosen pembimbing untuk dinilai. Jika terdapat catatan dari dosen pembimbing, maka penulis akan melakukan revisi sesuai dengan saran yang diberikan.

3.1.3.3 Revisi

Tahap revisi merupakan langkah terakhir dalam proses pascaproduksi, sebelum nantinya karya dipublikasikan. Menurut Adonato (2018, p. 69) kunci utama dari sebuah konten adalah hasil video yang berkualitas, sehingga memiliki pengaruh signifikan terhadap audiens lewat apa yang mereka lihat dan dengar (Millerson & Owens, 2008, p. 295).

3.1.3.4 Publikasi

Setelah melewati tahap revisi dan persetujuan dari dosen pembimbing, maka karya dapat dipublikasikan ke platform *Instagram* beserta dengan *caption* terkait video yang dihasilkan. Sebagai catatan untuk penulis, waktu terbaik untuk mempublikasikan konten adalah saat jam makan siang antara pukul sebelas hingga satu siang, serta setelah jam kerja antara pukul tujuh hingga sembilan malam (Karja, 2020).

3.1.4 Linimasa

Linimasa dibutuhkan oleh penulis sebagai panduan untuk mematuhi batas waktu yang telah ditetapkan, sehingga seluruh proses baik dari praproduksi hingga pascaproduksi dapat dilaksanakan tepat waktu. Berikut adalah linimasa yang dibuat oleh penulis dari bulan Februari - Juni 2024. Sebagai catatan, rincian linimasa di bawah ini merupakan gambaran kasar dan tidak menutup kemungkinan mengalami perubahan pada saat produksi hingga pascaproduksi berlangsung.

Gambar 3.3 Linimasa Projek Akhir

Project Timeline																						
Tanggal inisiasi		Februari - Juni 2024																				
Nama proyek		Produksi Karya <i>Mobile Journalism @veggie.idn</i>																				
Lama proyek		5 Bulan																				
No	Tahapan	Uraian kegiatan	Februari				Maret				April				Mei				Juni			
			I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Pra Produksi	Riset data																				
2	Pra Produksi	Konsultasi Dosen Pembimbing																				
3	Pra Produksi	Menyusun <i>storyline</i>																				
4	Pra Produksi	Menghubungi Narasumber																				
5	Pra Produksi	Riset Lapangan																				
6	Produksi	Syuting																				
6	Produksi	Wawancara narasumber																				
7	Pasca Produksi	<i>Editing</i>																				
8	Pasca Produksi	Revisi																				
10	Pasca Produksi	Publikasi media sosial																				
11	Penutupan proyek	Sidang																				
12	Penutupan proyek	Revisi laporan																				

Sumber: Olahan Penulis, 2024

3.2 Anggaran

Penulis menyadari untuk membuat skripsi berbasis karya dibutuhkan penyusunan anggaran guna mengetahui jumlah yang akan dikeluarkan. Dengan membuat rincian anggaran, secara tidak langsung penulis dapat menghindari dari adanya kekurangan atau kelebihan dana selama proses produksi karya berlangsung. Sebagai catatan, anggaran ini dapat bertambah atau berkurang tergantung situasi ke depan. Berikut di bawah ini adalah rincian anggaran untuk membuat skripsi berbasis karya dengan *mobile journalism*.

Cost Structure						
Date	Maret - Juni 2024					
Project Name	Produksi <i>Mobile Journalism @veggie.idn</i>					
Biaya Tetap						
No	Tahapan	Uraian kegiatan	Satuan	Volume	Harga Satuan (Rp)	Total Biaya
1	Produksi	Konsumsi	orang	1	800000	800000
2	Pascaproduksi	Sewa <i>CapCut Pro</i>	unit	1	50000	50000
Total Biaya Tetap						850000
Biaya Variabel						
No	Tahapan	Deskripsi	Satuan	Volume	Harga Satuan (Rp)	Total Biaya
1	Produksi	Transportasi Grab (Allogio - Dr Susianto <i>Wellness Vegan Center</i> Gading Serpong	unit	2	25000	50000
2	Produksi	Transportasi Grab (Allogio - Stasiun Cisauk)	unit	1	41000	41000
3	Produksi	Transportasi Grab (Stasiun Angke - Pluit)	unit	1	25000	25000
4	Produksi	KRL (Cisauk - Angke)	unit	1	4000	4000
5	Produksi	Transportasi Grab (Allogio - Halaman Tujuh Pondok Cabe)	unit	2	150000	300000
6	Produksi	Transportasi Grab (Allogio - Stasiun Cisauk)	unit	1	50000	50000
7	Produksi	Krl (Cisauk - Kebayoran)	unit	1	4000	4000
8	Produksi	Transportasi Grab (Kebayoran - <i>Mad for Coffee</i>)	unit	1	25000	25000
9	Produksi	Transportasi Grab (Allogio - <i>Fresh Market</i> Bintaro)	unit	1	51000	51000
10	Produksi	Transportasi Grab (Pluit - <i>Simply Veggie</i>)	unit	2	15000	30000
11	Produksi	Transportasi Grab (Pluit - Kolam Renang Citra 1)	unit	1	55000	55000
12	Produksi	Transportasi Grab (Kolam Renang Citra 1 - Stasiun Kalideres)	unit	1	20000	20000
13	Produksi	KRL (Kalideres - Cisauk)	unit	1	4000	4000
14	Produksi	Transportasi Grab (Allogio - Stasiun Cisauk)	unit	1	40000	40000
15	Produksi	Transportasi Grab (Pondok Ranji - Starbucks Lebak Bulus)	unit	1	45000	45000
16	Produksi	KRL (Cisauk - Pondok Ranji)	unit	1	4000	4000
17	Produksi	Transportasi (Starbucks Lebak Bulus - Stasiun Pondok Ranji)	unit	1	25000	25000
18	Produksi	KRL (Pondok Ranji - Cisauk)	unit	1	4000	4000
19	Produksi	Transportasi Grab (Cisauk - Allogio)	unit	1	36000	36000
20	Produksi	Transportasi Grab (Cisauk - Allogio)	unit	1	40000	40000
	Produksi	<i>Print</i> naskah	Lembar	10	10000	100000
	Narasumber	Konsumsi	orang	2	75000	150000
Total Biaya Variabel						1103000
Total Biaya Produksi						1953000

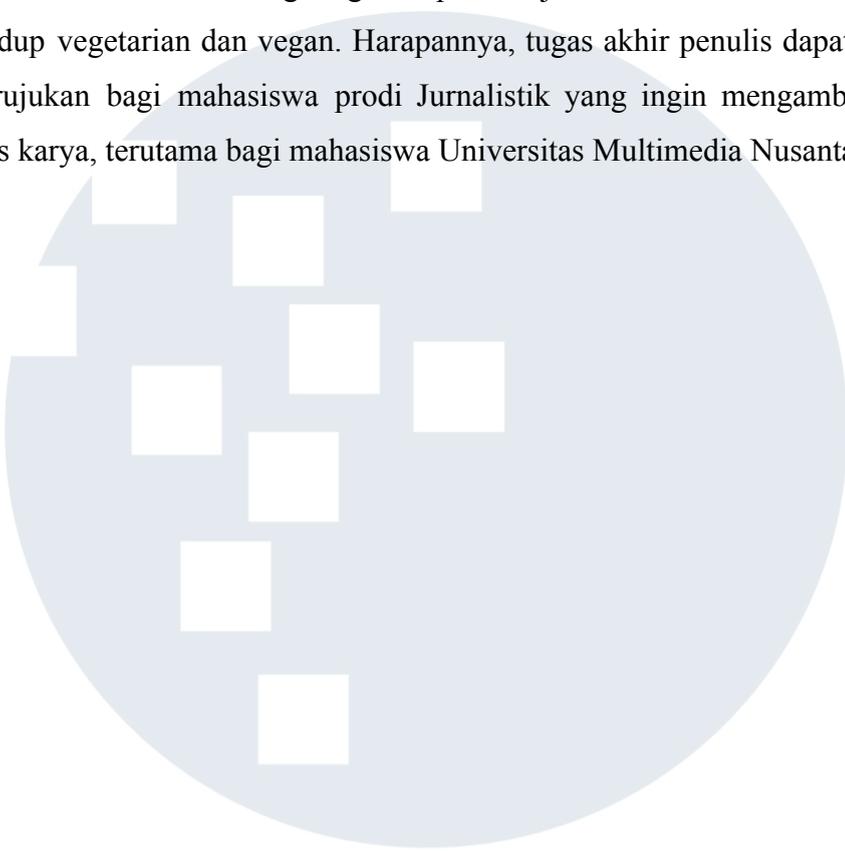
Gambar 3.4 Rincian Anggaran dan Biaya (RAB)

Sumber: Olahan Penulis, 2024

3.3 Target Luaran/Publikasi

Skripsi berbasis karya *mobile journalism* ini akan berbentuk video vertikal dan dipublikasikan melalui platform media sosial *Instagram Reels*. Karya yang penulis buat akan berdurasi 1 jam atau 60 menit (sesuai syarat kelulusan) atau bahkan lebih, sehingga per video yang akan penulis hasilkan kurang lebih berdurasi 6 menit, yaitu 10 episode. Dengan ini, penulis menargetkan jumlah *followers* dari Mei sampai Juni 2024, yaitu 200 hingga 250 *followers* di Instagram @veggie.idn. Oleh karena itu, penulis berharap video vertikal produksi karya *mobile journalism* dengan menerapkan konsep jurnalisme gaya hidup dalam

jurnalisme kesehatan dan lingkungan dapat menjadi sumber informasi mengenai pola hidup vegetarian dan vegan. Harapannya, tugas akhir penulis dapat menjadi karya rujukan bagi mahasiswa prodi Jurnalistik yang ingin mengambil skripsi berbasis karya, terutama bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA