



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Konsep *happiness* yang digunakan dalam *corporate video* Bandar Djakarta Ancol merupakan sebuah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Corporate video Bandar Djakarta Ancol akan menceritakan tentang *happiness* dalam lingkungan terdekat seperti keluarga dan teman yang seringkali dinikmati dalam bentuk acara makan bersama. Restoran Bandar Djakarta Ancol menyajikan tempat luas dan berbagai varietas *seafood* yang cocok untuk dikonsumsi bersama kerabat terdekat dan menjadi pilihan yang tepat sebagai destinasi kuliner keluarga.

Menurut Raco (2010), sebuah penelitian kualitatif memperlakukan partisipan mereka sebagai subjek dan bukan objek. Karena informasi yang diberikan sangat bermanfaat dan memberikan ruang yang sangat besar kepada partisipan untuk memberikan opini dan mengedepankan aspek demokratis. (Raco, 2010, hlm.8)

Metodologi pendekatan kualitatif mengacu kepada pengertian yang luas sebagai penelitian dalam arti yang luas untuk menghasilkan data yang deskriptif. Informasi dari metodologi pendekatan kualitatif diperoleh dari kata-kata tertulis, secara lisan, hingga melalui pengamatan perilaku (Taylor & Bodgan, 2015, hlm. 7)

Penelitian deskriptif disampaikan melalui data, studi teoritikal dan dikomunikasikan melalui konsep ilustrasi dengan basis data. Meskipun peneliti

dalam penelitian secara deskriptif mencoba mengarahkan pembaca ke sebuah kesimpulan tertentu, mereka memilih cara untuk melaporkan data sehingga pembaca datang dengan interpretasi pendapat yang menggambarkan generalisasi mereka sendiri. (Taylor & Bodgan, 2015, hlm. 162)

3.1.1. Sinopsis Singkat

Untuk mendukung corporate video menggunakan konsep *happiness* ini, jalan cerita akan terdapat dua *scene* yakni makan siang dan malam. Dalam *scene* siang hari, penulis akan menceritakan tentang sebuah keluarga kecil beranggotakan bapak, ibu dan anak yang akan makan siang di Bandar Djakarta. Sedangkan, pada *scene* malam hari, penulis akan bercerita dengan sebuah reuni anak muda sambil menyantap makanan di Bandar Djakarta Ancol.

Dalam scene siang, anak sangat riang gembira melihat banyak *live seafood* di Bandar Djakarta yang bisa dipilih secara langsung. Kemudian pegawai Bandar Djakarta mengambilkan pilihan *live seafood* yang dipilih oleh anak. Pegawai lalu mengantarkan keluarga tersebut untuk memilih rasa apa saja untuk seafood yang dipilih dan memberikan nomor meja sesuai pesanan. Tim koki Bandar Djakarta kemudian memasak ikan, cumi, hingga lobster sesuai pesanan dan kemudian makanan diantarkan ke meja. Dengan ramah, pegawai Bandar Djakarta mengantarkan masakan-masakan tersebut yang harum dan nikmat ke meja keluarga. Bapak, ibu dan anak segera menyantap sambil bercakap-cakap dengan ramah membahas makanan Bandar Djakarta Ancol yang nikmat sebagai topik obrolan.

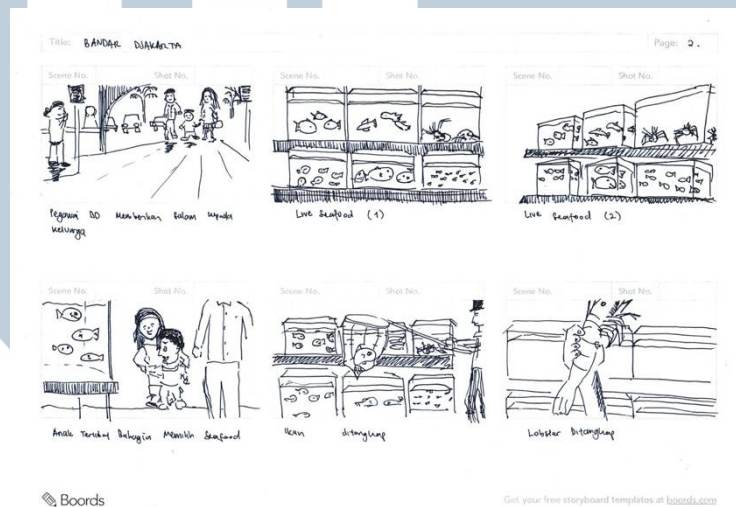
Siang pun berlalu hingga malam, 4 orang anak muda Kyle, Gita, Kito dan Eileen pulang dari taman bermain di Ancol dan lapar sehingga mereka memilih restoran Bandar Djakarta Ancol sebagai tempat untuk menyantap makanan bersama di malam hari. Pegawai Bandar Djakarta Ancol menyambut mereka dan mereka memesan makanan yang akan mereka pilih. Lalu, setelah makanan selesai dimasak, makanan tersebut diantar oleh pegawai Bandar Djakarta Ancol untuk mereka nikmati. Karena makanan di Bandar Djakarta Ancol selalu segar setiap hari, mereka sangat menikmati makanan tersebut. Mereka pun asik berbincang-bincang mengenai hal-hal yang mereka lakukan sepanjang hari ini. Tak lama kemudian, seorang pegawai Bandar Djakarta Ancol datang membawa segala pernik-pernik ultah, untuk memberikan sebuah surprise kepada Eileen karena hari ini merupakan ultahnya. Rupanya teman-teman Eileen sudah merencanakan surprise tersebut dari jauh hari. Eileen dengan senang hati meniup lilin pada *cupcake* kecil dan menerima bingkisan ultah dari Bandar Djakarta Ancol.



3.2. Peralatan

Peralatan yang akan digunakan untuk *shooting corporate video* Bandar Djakarta Ancol adalah sebagai berikut:

1. Storyboard



Gambar 3.1 Storyboard Bandar Djakarta Ancol

(Dokumentasi Pribadi)

Storyboard akan penulis rancang melalui gambar dan teks sebagai acuan saat shooting berlangsung. *Storyboard* akan menjadi acuan runtutan visual penulis sehingga memberikan kesepahaman akan urutan *shot by shot* yang akan diambil.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2. Shotlist

TVC Bandar Jakarta								
PRODUCER		Findy Farelhan Hadidjaja		DOP		ELVAN PIANGESTU		
DIRECTOR		Geffen Rajardjo		ASST. DIRECTOR				
SCENE	LOCATION	SHOT	SHOT TYPE	CAMERA ANGLE	CAMERA MOVEMENT	DESCRIPTION	NOTES	STORYBOARD
1	LOADING DOCK	1	WIDE SHOT	EL	HANDHELD	Pickup memuat barang		
2	PASAR IKAN	1A	TOP SHOT	HA	STILL	Box dibuka berisi ikan segar diatas tumpukan es		
		1B	TOP SHOT	HA	TRACK RIGHT	Assorted Fresh Seafood (1)		
		1C	MEDIUM SHOT	EL	TRACK IN	Assorted Fresh Seafood (2)		
		2	MEDIUM SHOT	EL	FOLLOW	Pegawai BD memberikan salam kepada keluarga		
		3A	WIDE SHOT	EL	TRACK OUT	Assorted Live Seafood (1)		
		3B	WIDE SHOT	EL	TRACK LEFT	Assorted Live Seafood (2)		
		4	MEDIUM SHOT	EL	Track Right	Anak tertakut bahawa ketika memilih jenis seafood		

Gambar 3.2 Shotlist

(Dokumentasi Pribadi)

Shotlist akan penulis gunakan untuk membahas tipe *shot* yang cocok digunakan bersama dengan DP. *Shotlist* akan sangat berguna bagi penulis dalam perancangan sehingga memiliki makna yang jelas pada setiap *shot* yang dibuat.

3. Kamera



Gambar 3.3 Ilustrasi Kamera

(sony.com, n.d.)

Kamera akan digunakan sebagai alat untuk merekam segala kebutuhan visual dalam pembuatan *corporate video* Bandar Djakarta Ancol. Kemampuan perekaman dengan resolusi tinggi dalam kamera penting karena tuntutan hasil kualitas gambar yang baik dan kemampuan menampilkan gambar yang menjadi acuan penulis melihat hasil dari gambar yang akan sebelum perekaman berlangsung.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

4. Script

EXT. DEPAN BANDAR DJAKARTA ANCOL - PAGI

Sebuah mobil memasuki kawasan restoran BANDAR DJAKARTA ANCOL. Dari dalam bagasi mobil, diturunkan banyak hewan-hewan laut yang masih *fresh*. Para karyawan yang menurunkan hewan-hewan laut tertawa ria satu sama lain. Hewan-hewan laut dibawa mereka ke dalam pasar ikan Bandar Djakarta Ancol.

INT. PASAR IKAN BANDAR DJAKARTA ANCOL - PAGI

Di dalam **pasar ikan** restoran Bandar Djakarta Ancol banyak hewan-hewan laut yang *fresh* bergerak kesana-kemari dalam aquarium. Ikan-ikan yang dimasukkan dalam aquarium memercikkan air dan bergerak lincah layaknya di laut lepas. Selain itu, banyak juga hewan laut di aquarium lainnya.

INT. PASAR IKAN BANDAR DJAKARTA ANCOL - SIANG

Sebuah keluarga datang memasuki pasar ikan restoran Bandar Djakarta Ancol. Datanglah PELAYAN(25) menghampiri mereka dan menuntun untuk melihat ikan-ikan *fresh* yang masih berada dalam aquarium. AYAH(38) dan IBU(37) memilih *SEAFOOD* bersama pelayan. Sang ANAK(12) asik melihat beberapa pelayan Bandar Djakarta Ancol sedang menciduk hewan-hewan laut dari dalam aquarium.

INT. RESTORAN BANDAR DJAKARTA ANCOL - SIANG

Setelah selesai, Ayah memberikan order ke kasir. PELAYAN KASIR(25) menerima pesanan dan Ayah melakukan pembayaran.

Keluarga itu berjalan masuk lebih dalam dan pelayan mempersilahkan mereka untuk duduk di meja pojok yang memiliki **pemandangan menghadap laut**.

CUT TO:

INT. DAPUR RESTORAN BANDAR DJAKARTA ANCOL - SIANG

PARA PEKERJA DAPUR (30-40) restoran Bandar Djakarta Ancol, mulai menyiapkan order milik keluarga tadi *step by step*. Setelah itu koki mulai memasak *seafood* itu. Para koki mulai memasak dan menunjukkan *skill* profesional masing-masing.

Ekspresi semangat koki dikala memasak juga terpancar melalui *open flame cooking* yang mereka tunjukkan.

Gambar 3.4 Script Bandar Djakarta Ancol

(Dokumentasi Pribadi)

Penulis akan menggunakan *script* sebagai acuan adegan terhadap talent. Script akan dicetak dalam bentuk *hardcopy* dan dibawa oleh penulis sebagai alat yang akan membantu konsistensi alur cerita dalam set saat menyutradarai *talent*.

3.3. Tahapan Kerja

Dalam tahapan kerja yang akan dilakukan oleh penulis selama proses *pre-production* hingga *post production corporate video* Bandar Djakarta, berikut adalah dengan membuat yaitu analisis *creative brief*, *casting*, dan *directing*.

3.3.1. Analisis Creative Brief

VIDEO CREATIVE BRIEF	
Video Campaign Name	Bandar Djakarta Ancol Corporate Video
Video Campaign Timeline	Pre-production: 18/04/19 - 17/05/19 Production: 18/05/19 Post-production: 15/10/19 - 15/11/19
Est. Video Length	60' - 90'
Project Overview	
Sebuah corporate video yang mempromosikan Bandar Djakarta Ancol Corporate Video dengan konsep Happiness. Corporate video ini menampilkan sebuah keluarga beranggotakan 3 orang dan remaja beranggotakan 4 orang. Di dalam corporate video tersebut menampilkan nilai jual dari Bandar Djakarta (seperti Pasar Ikan, Live Seafood, dan Birthday Surprise Celebration) dalam bentuk soft selling. Selain itu, corporate video ini secara ringkas mengemas bagaimana sebuah restoran seafood dari segi atmosphere dan makanan dapat membawa kebahagiaan dalam kebersamaan keluarga dan teman.	
Project Deliverables & Scope	
Deliverables untuk project ini adalah 1 video berdurasi 60-90 detik yang akan ditampilkan dalam media sosial Bandar Djakarta Ancol bertujuan mempromosikan Bandar Djakarta Ancol secara luas. Lagu yang dipilih bernuansa fun dan cheerful untuk mendukung konsep Happiness di corporate video Bandar Djakarta Ancol. Target audience dari corporate video ini ditujukan kepada followers dari media sosial Bandar Djakarta Ancol di Instagram dan Facebook.	

Gambar 3.5 Creative Brief Bandar Djakarta Ancol

(Dokumentasi Pribadi)

Creative brief yang penulis ditujukan untuk meminimalisir segala bentuk miskomunikasi dan kesalahpahaman yang dapat terjadi dalam pembuatan corporate video Bandar Djakarta. Penulis akan melakukan meeting dengan client untuk melakukan persetujuan tentang konsep, pesan, hingga cerita yang ingin ditampilkan dalam corporate video Bandar Djakarta Ancol. *Creative brief* yang diberikan kepada tim kreatif dari sutradara akan menjadi basis utama ide kreativitas yang bisa dipahami oleh penulis agar bisa dengan seksama mengembangkan ide *corporate video* yang kreatif dan menarik sesuai dari *client brief* yang diterima.

3.3.2. Casting



Gambar 3.6 Ilustrasi Casting Board

(scoopnest.com, n.d.)

Penulis akan melakukan *casting* untuk mencari *cast* yang memenuhi standar kebutuhan sesuai ketentuan yang disetujui oleh *client* dalam *corporate video*. *Casting* akan dilakukan dengan mencari *reference cast* yang cocok sesuai dengan *client brief*. Pembuatan *casting board* akan digunakan untuk menemukan *cast reference* yang sesuai dan akan disesuaikan dengan target market Bandar Djakarta Ancol.

Dalam kebutuhan *casting*, penyesuaian target market yang akan disasar adalah keluarga dan remaja, kalangan SES A dan B, dengan gender laki-laki dan perempuan. Penulis merencanakan akan melakukan *closed casting* dilakukan di

dalam kampus UMN untuk mencari *talent* remaja dengan karakter *youthful* dan *fun*. Sementara untuk *talent* keluarga penulis merencanakan akan melakukan *closed casting* dengan target keluarga yang memiliki karakter hangat dan ramah, terutama untuk *cast* bapak penulis ingin yang memiliki karakter *family man*, ibu yang memiliki karakter *nurturing* atau mendidik kepada anaknya dan untuk *cast* anak yang mau meluangkan waktunya untuk *quality time* bersama dengan keluarga.

3.3.3. Directing



Gambar 3.7 Ilustrasi Directing

(radiance.org, n.d.)

Directing atau penyutradaraan terhadap *talent* akan dilakukan berdasarkan *script* yang telah dibuat. Proses *directing* akan berlangsung dengan menentukan *blocking* dari pemain. *Blocking* dari pemain sangat berperan penting karena akan menjadi penempatan dalam *framing*, sehingga penonton dengan nyaman menonton sesuai dengan penempatan dalam aturan *rule of third*. *Framing* yang akan digunakan berupa *wide* dan *close up*.

Penulis akan berperan sebagai Sutradara dan melakukan teknik *directing magic if*. Teknik *magic if* merupakan teknik menggunakan kepercayaan seseorang untuk mempercayai sebuah situasi yang berbeda dari realita sebenarnya. Teknik penyutradaraan ini akan cocok dengan situasi di dalam Bandar Djakarta Ancol yang memiliki tingkat kebisingan suara yang tinggi sehingga penyampaian instruksi penyutradaraan akan sangat singkat dan harus jelas. Sehingga akan berguna pada momen *briefing* yang akan dilakukan oleh sutradara terhadap *cast*.

3.3.4. Evaluasi Hasil

Penulis akan melakukan evaluasi hasil setelah terciptanya *creative brief*. Sehingga apa yang diinginkan oleh client akan terwujud sesuai dengan ketentuan disetujui. Dengan *creative brief* yang disetujui, penulis bersama tim akan melakukan sesi *brainstorming* untuk membuat *storyline*, *shotlist*, *storyboard* dan mencari referensi yang akan dibuat dalam *corporate video* Bandar Djakarta Ancol.

Penulis akan melakukan pembuatan *casting board* yang disesuaikan dengan *cast reference*. Proses ini bertujuan untuk menyasar target *market* Bandar Djakarta Ancol. Lalu, penulis akan melakukan *casting* dan menentukan cast untuk bermain di dalam corporate video Bandar Djakarta Ancol. *Recce* akan dilakukan bersamaan dengan *location scouting*. Dalam proses yang akan dilakukan saat *recce*, *art director* akan melakukan penentuan props, *wardrobe*, dan juga *color pallete*. Sementara itu, DP bersama dengan penulis akan membuatkan *test shot* serta *storyboard* untuk mendapatkan visualiasi yang jelas. Proses ini akan berlanjut ke pembuatan *moodboard* oleh *art director* bersama dengan penulis

untuk menentukan *mood* dan *color* yang akan diwujudkan di *corporate video* Bandar Djakarta Ancol. Kemudian, DP bersama dengan penulis akan membuat *shotlist* dan *storyboard* untuk memberikan visualiasi gambaran secara luas tentang apa yang akan dilakukan saat *shooting* nanti.

Saat *shooting* akan berlangsung, penulis berperan sebagai sutradara yang akan menyutradarai aktor menggunakan teknik *magic if*. Teknik *magic if* akan berguna untuk memberikan sebuah situasi kepercayaan dan imajinasi akan suatu hal yang tidak nyata namun menjadi dapat dipercaya. *Magic if* akan membuat aktor melakukan tindakan itu dengan kemampuan sepenuhnya karena motivasi aktor untuk bertindak diselaraskan dengan pemahaman aktor menghadapi sebuah situasi yang belum pernah ada. *Magic if* akan menjadi acuan yang krusial apabila aktor tidak bisa memahami atau mengimajinasikan keadaan yang akan dilakukan. Namun, disini penulis sebagai sutradara akan membantu memberikan arahan kepada aktor untuk mengimajinasikan ide atau cara berfikir sehingga tindakan yang akan dilakukan sepaham dan memiliki motivasi yang muncul dari diri aktor sendiri.

Setelah proses *shooting* selesai, penulis akan melihat hasil *editing* dengan editor dan *sound designer*. Proses *editing* akan dilakukan oleh editor dan diawasi oleh penulis. Setelah *picture lock* jadi, penulis akan memberikan catatan untuk perekaman suara terhadap *sound designer*. Dikarenakan situasi *shooting* tidak memakai perekaman suara, maka suara yang dihasilkan akan direkam menggunakan teknik *foley*. *Foley* akan dilakukan oleh *sound designer* dan penulis akan mengevaluasi dan memberikan arahan mengenai suara apa yang cocok untuk

dimasukan dalam shot di *corporate video* Bandar Djakarta Ancol. Kemudian, setelah *sound* dari proses *foley* sudah selesai, penulis akan melakukan tahap finalisasi yaitu *fine cut*. Dan setelah *fine cut* selesai, produser tim penulis akan mengirimkan *final delivery* terhadap *client* untuk diberikan *feedback* dan *approval*.

