

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN KARYA

3.1 Tahapan Pembuatan

Proses perancangan video profil diawali dengan tahap pengumpulan data sebagai dasar dalam memahami konteks dan kebutuhan karya. Langkah ini dilakukan untuk memperoleh informasi yang relevan agar permasalahan yang diangkat selaras dengan tujuan, konsep visual, dan pesan komunikasi yang ingin disampaikan.

3.1.1 Metode Pengumpulan Data

Menurut Siregar et al. (2022), pengumpulan data dalam penelitian umumnya terdiri atas dua jenis, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merupakan informasi yang diperoleh secara langsung dari sumber pertama melalui kegiatan seperti observasi, wawancara, maupun dokumentasi lapangan. Sementara itu, data sekunder bersumber dari referensi eksternal seperti buku, jurnal, artikel, maupun media yang mendukung analisis dan memperkaya pemahaman. Kedua jenis data tersebut digunakan agar hasil penelitian memiliki validitas dan kedalaman informasi yang memadai.

Tabel 3. 1 Data Monografi Kampung Sukagalih

KAMPUNG SUKAGALIH	
Luasan Wilayah	38,68 Ha
Jumlah Kepala Keluarga (KK)	56 KK
Jumlah Anggota Kelompok Tani (PokTan) Sukagalih	86 Orang
Komoditas Pertanian Hortikultura	25 Ha
Komoditas Pertanian Padi	13 Ha
Komoditas Pertanian Kopi	4 Ha
Jumlah Anggota Kelompok Pelestarian Lingkungan (KoPel) Sukagalih	40 Orang
Luas Lahan Pertanian yang Dikelola Masyarakat	11 Ha
Luas Kebun Damar	15 Ha
Jumlah Anggota Kelompok Ternak Salaras Raksa Jaya	32 Orang
Jenis Ternak	Domba Garut

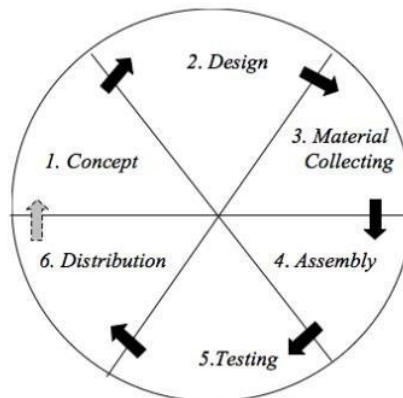
Sumber: Kampung Sukagalih (2024)

Dalam penelitian ini, data primer diperoleh melalui kegiatan observasi langsung dan dokumentasi selama *onsite* pertama ke Kampung Sukagalih pada tanggal 17-21 September 2025. Penulis juga melakukan *Focus Group Discussion* (FGD) yang melibatkan 11 warga, terdiri dari 5 *akang* dan 6 *abah*, untuk menggali pandangan masyarakat terkait potensi alam, sosial, serta tantang yang dihadapi oleh Kampung Sukagalih. Selain itu, dilakukan wawancara mendalam dengan Kepala Dusun Pandan Arum, Kang Adit, guna memperoleh informasi mengenai data monografi kampung pada Tabel 3.1, kegiatan masyarakat, serta kebutuhan video profil. Sementara itu, data sekunder dikumpulkan dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, artikel berita, *website*, dan video YouTube yang relevan dengan topik komunikasi organisasi, audio visual, dan video profil. Data sekunder berfungsi memperkuat hasil temuan lapangan dan menjadi dasar dalam proses perancangan karya. Pengumpulan data ini memiliki beberapa tujuan yang mendukung penguatan temuan lapangan dan proses perancangan karya.

1. Mengidentifikasi potensi alam, sosial, dan budaya Kampung Sukagalih sebagai dasar penyusunan narasi video profil.
2. Menyediakan informasi faktual sebagai acuan dalam menciptakan media dokumentasi yang representatif dan berkelanjutan.

3.1.2 Metode Perancangan Karya

Dalam proses perancangan video profil Kampung Sukagalih, penulis menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) sebagai pendekatan sistematis dalam mengembangkan karya audio visual. Metode ini terdiri dari enam tahapan yaitu *Concept*, *Design*, *Material Collecting*, *Assembly*, *Testing*, dan *Distribution*. Keenam tahap tersebut saling berkaitan dan membentuk siklus produksi yang dimulai dari praproduksi, produksi, hingga pascaproduksi.



Gambar 3. 1 Metode MDLC

Sumber: Sutopo (2003)

A. Tahap Praproduksi

1) *Concept* (Konsep)

Tahap konsep merupakan fondasi utama dari keseluruhan proses perancangan karya. Pada tahap ini, penulis berperan sebagai *conceptor*, *producer*, sekaligus *director* yang menyusun arah ide dan kerangka besar video. Konsep menjadi acuan agar seluruh proses produksi memiliki benang merah yang jelas, baik secara visual maupun naratif. Perumusan konsep dilakukan dengan menggunakan pendekatan 5W + 1H (*What, Who, When, Where, Why, How*) sebagai pedoman dasar penelitian dan pengembangan ide.

1. Apa yang menjadi fokus karya ini?
2. Siapa target audiensnya?
3. Kapan karya ini dikembangkan?
4. Di mana karya ini diproduksi?
5. Mengapa karya ini penting dibuat?
6. Bagaimana karya ini diwujudkan?

Gambar 3.2 menjelaskan konsep, penyusunan ide besar (*big idea*) dan pesan utama (*key message*) yang menjadi landasan dalam keseluruhan produksi. Pesan inti video ini adalah “Harmoni antara manusia dan alam yang lestari menjadi identitas Kampung Sukagalih”. Selain itu, penulis menetapkan *tone*

visual yang natural dan *warm* untuk menonjolkan suasana pedesaan. Hasil dari tahap ini berupa dokumen pra-konsep, catatan ide visual, dan *moodboard* yang menjadi panduan bagi seluruh proses selanjutnya.



Gambar 3. 2 Konsep Perancangan Video Profil Kampung Sukagalih

2) Design (Perancangan)

Tahap desain merupakan penerjemahan dari ide bentuk konsep ke dalam bentuk visual dan teknis. Dalam konteks video profil ini tahap desain mencakup penyusunan *storyline*, *storyboard*, *script* hingga rencana teknis produksi seperti pembagian jadwal, Sumber Daya Manusia (SDM), lokasi,


narasumber, dan kebutuhan peralatan. Desain yang baik akan membantu tim produksi memahami arah visual, struktur cerita, serta suasana yang ingin dibangun.

Storyline disusun berdasarkan hasil observasi lapangan dan wawancara dengan warga. Struktur alur dibagi menjadi: (1) pengenalan alam dan sejarah kampung, (2) aktivitas ekonomi dan pertanian warga, (3) potensi sosial dan ekowisata, serta (4) pesan. *Storyboard* kemudian dibuat sebagai panduan visual, menampilkan pembagian *scene*, *frame*, visual, dan durasi agar proses produksi di lapangan berjalan efisien. Selain narasi, tahap ini juga mencakup perancangan visual dan audio. *Tone* warna yang digunakan cenderung natural dan *warm*, dengan dominasi hijau, coklat, dan biru untuk menonjolkan kesan sejuk perkampungan. Dari segi audio, video dirancang menggunakan ambient alami dikombinasikan dengan musik serta *voice over* untuk memperkuat emosi penonton.

STORYBOARD

SCENE 1 - Opening Visual Hook (Keindahan Alam, Aktivitas Masyarakat Kampung Sukagalih)

Durasi: 0:00 - 1:00 (estimasi)

FRAME	VISUAL	VO
<p>Frame 1</p>  <p><i>*foto hanya sbg ilustrasi*</i></p>	<p>Drone shot sunrise dari atas hutan/sawah dan menampilkan panorama kaki Gunung Halimun Salak ditambah kabut pagi. Wide shot warga yang sedang bertani (mendeskripsikan warisan turun- menurun)</p>	<p>"Di kaki Gunung Halimun Salak, di antara kabut pagi dan hamparan hijau yang luas, berdiri sebuah kampung kecil....." Script VO akan ada penambahan dengan penyesuaian footage</p>
<p>Frame 2</p>	<p>Sawah berundak, pancaran cahaya matahari dari sela-sela pohon (transisi slow motion)</p>	<p>"...yang menyimpan keindahan alam, kehidupan sosial yang hangat, dan semangat masyarakat yang tak pernah padam"</p>

Gambar 3. 3 Storyboard Video Profil Kampung Sukagalih

Pada tahap praproduksi ini, penulis juga menyiapkan daftar perlengkapan dan peralatan produksi yang dibutuhkan, antara lain:

1. Kamera Sony FX 3 – 1 buah
2. Lensa Sony GM 24-70 Mark II – 1 buah

3. Baterai Sony NP FZ100 – 2 buah
4. Gimbal – 1 buah
5. Microphone Clip – 1 pasang
6. SD Card – 1 buah
7. Drone – 1 buah
8. Tripod – 2 buah
9. Portable Lighting – 2 buah
10. Baterai AA – 12 buah
11. Kabel roll – 1 buah

Selain peralatan produksi, penulis berperan sebagai *producer*, *director*, dan *conceptor*, serta dibantu oleh tim eksternal untuk mendukung proses produksi hingga pascaproduksi video.

- 1) Retherbee sebagai *videographer* berperan dalam pengambilan video serta melakukan proses *editing* pada video *teaser*
- 2) Timotius Harry Mercubuwono sebagai *editor offline* video profil berperan dalam proses *cut-to-cut*, memastikan ritme visual sesuai dengan *storyboard* dan naskah *voice over*, *color grading*, musik
- 3) Justin Han Theodore sebagai *editor online* video profil berperan dalam proses *motion graphic*, *sound effect* (SFX), dan *credit title*
- 4) Alexander Sen sebagai *pilot drone* berperan dalam pengoperasian *drone* untuk pengambilan video udara
- 5) Tiyar Fatkurohman sebagai *personal assistant* berperan membantu penulis dalam pengambilan dokumentasi foto dan video *real time* saat penulis bekerja di lapangan bersama *videographer*, serta membantu membawa dan mempersiapkan peralatan produksi

B. Tahap Produksi

3) *Material Collecting* (Pengumpulan Materi)

Tahap produksi berfokus pada pengumpulan seluruh materi yang dibutuhkan untuk video. Dalam tahap ini, penulis melakukan observasi lapangan, dokumentasi visual, dan wawancara langsung. Proses

pengambilan gambar dilakukan selama tiga hari yakni dari tanggal 17 Oktober – 19 Oktober 2025 dengan mengikuti rutinitas warga agar hasil video terasa natural dan representatif. Materi yang dikumpulkan mencakup berbagai aspek, seperti lanskap alam (hamparan sawah, sungai, ekowisata hutan damar), aktivitas masyarakat (bertani, beternak, kerja bakti), serta wawancara dengan Pak RT Kampung Sukagalih dan Pak Rokip selaku tokoh masyarakat Sukagalih memberikan informasi terkait pengelolaan lahan, Kelompok Tani, (PokTan Sukagalih), Kelompok Ternak (Salaras Raksa Jaya), Kelompok Pelestarian Hutan (KTH Kopel), Kelompok Wanita Tani Melati Sukagalih (KWT).

Penulis juga merekam aktivitas seperti pembuatan olahan oleh Kelompok Wanita Tani (KWT), serta dokumentasi *homestay* warga yang menjadi bagian dari pengembangan ekowisata. Pada tahap produksi ini, penulis tidak bekerja sendiri. Pengumpulan materi visual dibantu oleh tim eksternal, yaitu seorang *videographer* dan seorang *pilot drone* yang berperan penting dalam mengambil *footage* sinematik yang menampilkan keseluruhan bentang alam serta aktivitas sosial Kampung Sukagalih dari *shot* yang lebih luas. Dalam tahap ini, hasil pengumpulan data visual juga dilengkapi dengan sumber sekunder seperti musik, arsip dokumen desa, dan informasi monografi kampung.

C. Tahap Pascaproduksi

4) *Assembly* (Penyusunan)

Tahap ini merupakan proses penyatuan seluruh materi menjadi satu kesatuan video yang utuh. Kegiatan yang dilakukan mencakup *editing video*, penyusunan narasi, sinkronisasi audio, penyesuaian warna (*color grading*), dan penambahan *motion graphic*. Proses ini dilakukan menggunakan *software* pengeditan seperti Adobe Premiere Pro, After Effects, DaVinci, dan CapCut. Serta menggunakan website Artlist dan Epidemic Sound untuk mencari referensi *backsound*. Transisi antar-*scene*

dirancang halus dengan *tone* warna konsisten. Musik dan *ambient* digunakan untuk menjaga *mood* alami, sementara narasi *voice over* direkam dengan intonasi lembut agar memperkuat kesan emosional tanpa berlebihan.

Dalam proses penyusunan ini, penulis juga dibantu oleh tiga editor eksternal yang turut berperan dalam pengolahan pascaproduksi. Pembagian tugas dilakukan agar *workflow* lebih efektif dan detail *editing* dapat tercapai sesuai konsep. Editor pertama berfokus pada *offline editing*, yaitu proses *cut-to-cut*, memastikan ritme visual sesuai dengan *storyboard* dan naskah *voice over*, *color grading*, musik. Editor kedua bertanggung jawab pada *online editing*, termasuk *motion graphic*, *sound effect* (SFX), dan *credit title* pada bagian akhir video. Kedua editor tersebut fokus pada video profil Kampung Sukagalih. Selanjutnya untuk kebutuhan video *teaser* dan satu video pendek, proses *editing* dilakukan oleh *videographer* yang sebelumnya juga terlibat dalam pengambilan *footage*.

Pada tahap pascaproduksi bagian penyusunan ini penulis mengelola kebutuhan turunan dari karya, yaitu pembuatan satu video pendek serta lima materi promosi yang terdiri dari konten media sosial (*feeds*), poster, dan artikel. Seluruh materi ini untuk memenuhi syarat klaster media alternatif video profil sekaligus mendukung proses publikasi bertujuan memperluas jangkauan informasi mengenai Kampung Sukagalih.

5) *Testing* (Pengujian)

Tahap pengujian dilakukan setelah proses penyusunan video mulai terbentuk seperti susunan *cut-to-cut*, *voice over*, *storytelling* audiovisual, serta musik. Pengujian pertama difokuskan pada penilaian struktur cerita dan alur visual, sehingga penulis menayangkan versi awal (*rough cut*) kepada dosen pembimbing dan ahli praktisi. Umpan balik pada tahap ini digunakan untuk menyempurnakan *pacing*, memperbaiki kesinambungan

gambar, serta memastikan struktur video dan kualitas teknis berada pada standar akademis dan industri.

Setelah revisi tahap awal selesai, penulis menyusun versi *final cut* dengan elemen lengkap seperti *subtitle*, *motion graphic*, *sound design* (SFX), *color grading*, serta penyesuaian *ambience*. Versi final ini kemudian ditunjukkan kepada Kepala Dusun Pandan Arum sebagai pemangku wilayah dan representasi langsung masyarakat Kampung Sukagalih. Kepala Dusun memberikan penilaian untuk memastikan bahwa visual, informasi, dan narasi yang ditampilkan sudah akurat serta benar-benar mencerminkan kehidupan masyarakat, kelompok-kelompok kampung, dan pengembangan ekowisata Kampung Sukagalih.

6) *Distribution* (Distribusi)

Tahap terakhir adalah distribusi video sebagai hasil karya. Proses menyebarkan video profil Kampung Sukagalih dipublikasikan melalui *platform* digital seperti Instagram dan Youtube agar dapat menjangkau audiens yang lebih luas, termasuk masyarakat umum, calon mitra, dan pihak yang ingin mengetahui potensi kampung. Selain distribusi digital, salinan video juga diserahkan kepada pihak kampung sebagai arsip dokumentasi resmi yang dapat digunakan untuk kebutuhan presentasi atau pengajuan perizinan seperti pengembangan ekowisata.

Selain publikasi, tahap distribusi ini juga mencakup proses evaluasi melalui *peer assessment* yang dilakukan oleh masyarakat Kampung Sukagalih. Penulis membagikan lembar kuesioner kepada 15 warga, terdiri dari narasumber utama (Pak RT Kampung Sukagalih, perwakilan tokoh masyarakat, dan perwakilan KWT), serta beberapa warga lain yang memahami konteks kehidupan kampung. *Peer assessment* ini mencakup aspek pemahaman pesan video, kelayakan visual, keakuratan informasi, hingga persepsi warga mengenai manfaat video bagi kebutuhan internal maupun promosi kampung. Hasil umpan balik dari *peer assessment*

digunakan sebagai bahan refleksi, evaluasi, dan penyempurnaan akhir untuk memastikan bahwa video benar-benar sesuai dengan harapan masyarakat Kampung Sukagalih sebagai pihak yang diwakili dalam karya ini.

3.2 Rencana Anggaran

Untuk menyelesaikan karya video profil ini sesuai yang diharapkan, diperlukan rincian biaya rencana anggaran.

Tabel 3. 2 Rencana Anggaran

Alat					
No	Barang	Tipe	Biaya per hari	Durasi	Jumlah
1	Kamera	Sony FX 3	Rp0,00	3 Hari	Rp560.000,00
2	Lensa	GM 24-70 Mark II	Rp0,00		
3	Gimbal (1)		Rp0,00		
5	<i>Microphone Clip</i> (1)		Rp0,00		
6	<i>SD Card</i>		Rp0,00		
7	<i>Drone</i> (1) (inc Pilot)		Rp500.000,00		
8	<i>Tripod</i> (2)		Rp0,00		
9	<i>Portable Lighting</i>		Rp0,00		
10	Baterai AA	12 buah (lebih)	Rp60.000,00		
Sub Total Biaya Alat					Rp560.000,00

Tim Produksi					
No	Tim	Jumlah	Biaya	Durasi	Jumlah
1	Producer	1	Rp0,00	3 Hari	Rp2.500.000,00
2	Director	1	Rp0,00		
3	Tim Riset & Notulensi	1	Rp0,00		
4	Videographer	1	Rp1.500.000,00		
5	Editor Offline (2 Video Pendek)	1			
6	Editor Online (Cut to cut)	1	Rp1.000.000,00		
7	Editor Online (Sound, Motion Graphic, Grading)	1			
8	Narator	1	Rp0,00		
Sub Total Biaya Tim Produksi					Rp2.500.000,00

Transport, Konsumsi, Narasumber					
No	Tim	Jumlah	Biaya	Durasi	Jumlah
1	Transport PP	1	Rp120.000,00	3 Hari	Rp120.000,00
2	Transport motor	1	Rp20.000,00		Rp20.000,00
3	Penginapan	3	Rp200.000,00		Rp600.000,00
4	Narasumber	3	Rp100.000,00		Rp300.000,00
5	Dana darurat	1	Rp100.000,00		Rp100.000,00
Sub Total Biaya Transport, Konsumsi, Narasumber					Rp1.140.000,00
Total Biaya Keseluruhan					Rp4.200.000,00

Pada tabel 3.2 Rencana Anggaran, beberapa komponen peralatan produksi dicantumkan dengan biaya sebesar Rp0,00 karena peralatan tersebut diperoleh melalui peminjaman fasilitas dari pihak kampus. Adapun peralatan seperti gimbal, SD card, dan *tripod* merupakan milik pribadi penulis dan *videographer* sehingga tidak memerlukan pengeluaran tambahan. Sementara itu, biaya yang berkaitan dengan tim produksi dibiayai menggunakan dana pribadi penulis, sedangkan komponen yang bernilai Rp0,00 pada bagian tim produksi menunjukkan peran yang dijalankan langsung oleh penulis tanpa melibatkan biaya tambahan. Selain itu, kebutuhan transportasi, konsumsi, serta narasumber dalam pelaksanaan produksi juga sepenuhnya menggunakan dana pribadi penulis.

3.3. Target Luaran/Publikasi/HKI

Karya video profil berjudul “Kampung Sukagalih – Indah Lestari” ini dirancang sebagai media yang dapat memperkenalkan identitas, potensi alam, serta kehidupan sosial masyarakat Kampung Sukagalih. Video ini berfungsi sebagai dokumentasi visual, juga sebagai media komunikasi yang dapat dimanfaatkan oleh warga dan lembaga kampung untuk kebutuhan presentasi hingga kerja sama dengan pihak eksternal. Dengan durasi sekitar 9 menit, video profil ini menampilkan gambaran menyeluruh mengenai pertanian, peternakan, ekowisata, serta kelompok-kelompok masyarakat yang terlibat dalam pembangunan kampung.

Untuk luaran dan pemanfaatannya, video profil ini terlebih dahulu diputar bersama di pendopo Kampung Sukagalih sebagai bentuk apresiasi sekaligus ruang evaluasi bersama warga yang terlibat dalam proses produksi. Pemutaran internal ini menjadi langkah awal agar masyarakat melihat langsung hasil karya yang merepresentasikan kehidupan mereka.

Selanjutnya, karya ini dipublikasikan melalui beberapa *platform* digital agar jangkauannya lebih luas dan dapat memberikan manfaat berkelanjutan. Video teaser dan video profil dipublikasikan melalui Instagram @ekowisata_sukagalih sebagai akun resmi kampung dalam pengembangan wisata alam, serta berkolaborasi dengan Instagram @latin_id sebagai mitra dari klaster *Social Impact Initiative* program Sosial Forestri. Publikasi juga diperluas melalui Instagram @kabandungan.info, yaitu *platform* informasi publik Kecamatan Kabandungan yang menjangkau masyarakat lebih luas di wilayah tersebut. Selain itu, versi lengkap video profil diunggah pula di kanal YouTube resmi Lembaga Alam Tropika Indonesia (LATIN) sebagai bentuk dukungan lembaga dan dokumentasi jangka panjang. Dalam tahap publikasi ini, penulis juga menghasilkan lima materi promosi berupa poster, video teaser, dua konten media sosial, dan artikel *blog* sebagai pendukung publikasi.

Dengan strategi publikasi ini, karya video profil “Kampung Sukagalih – Indah Lestari” diharapkan dapat menjadi media yang terus bermanfaat bagi kampung, baik sebagai arsip identitas, sarana promosi ekowisata, maupun alat komunikasi resmi dalam berbagai kegiatan pembangunan sosial dan lingkungan. Pada Tabel 3.3 adalah rincian yang merangkum target luaran, publikasi, dan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dari karya ini.

Tabel 3. 3 Rangkuman Target Luaran, Publikasi, HKI

No	Jenis Luaran	Keterangan	Rencana HKI
1	Video <i>teaser</i>	Instagram @ekowisata_sukagalih kolaborasi dengan @latin_id,	Dokumen Terlampir pada Lampiran J

No	Jenis Luaran	Keterangan	Rencana HKI
		@kabandungan.info	
2	Video profil	Instagram @ekowisata_sukagalih kolaborasi dengan @latin_id, @kabandungan.info, YouTube Lembaga Alam Tropika Indonesia (LATIN)	
3	Poster	Instagram <i>story</i> @ekowisata_sukagalih	
4	Konten media sosial	Konten <i>Feeds</i> Harapan Masa Depan Sukagalih Konten <i>Feeds</i> Kolaborasi Hebat dari Empat Kelompok di Kampung Sukagalih	
5	Artikel <i>blog</i>	<i>Website</i> Kompasiana	

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA