

BAB IV METODOLOGI

4.1 Rancangan Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode penelitian kualitatif. Berhubung dengan tujuan penelitian ini adalah untuk memperkenalkan profil Kebun Zore Bareleng kepada masyarakat sekitar maupun wisatawan secara efektif dan efisien, serta untuk memperkenalkan jasa dan produk yang dimiliki oleh Kebun Zore Bareleng, maka data yang diperlukan adalah data kualitatif yang berbentuk kalimat, gambar, dan sebagainya. Oleh sebab itu, data perlu diperoleh dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa studi pustaka maupun observasi.

4.2 Teknik Pengumpulan Data

Untuk menentukan data penulis mengumpulkan data dengan menggunakan beberapa metode (Majid, 2018), yaitu :

a. Observasi

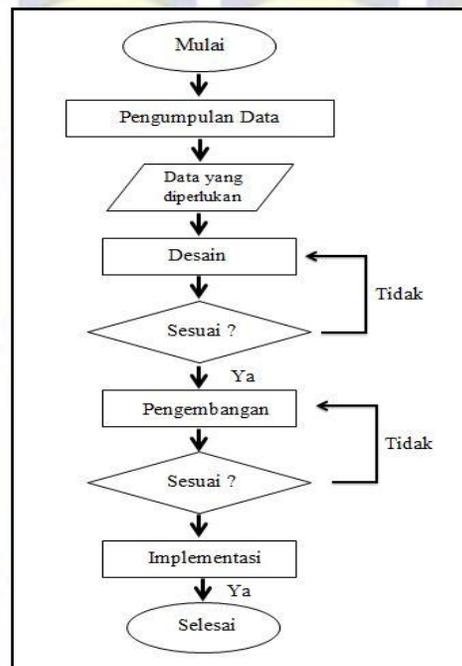
Observasi merupakan pengamatan yang sebuah studi kasus atau pembelajaran yang dilakukan dengan sengaja, terarah, urut, dan sesuai pada tujuan. Pencatatan pada kegiatan pengamatan disebut dengan hasil observasi. Hasil observasi tersebut dijelaskan dengan rinci, tepat, akurat, teliti, objektif, dan bermanfaat.. Observasi yang dilakukan penulis adalah dengan terjun langsung ke Kebun Zore Bareleng untuk melihat aktivitas sehari-hari yang dilakukan di perusahaan tersebut.

b. Studi Pustaka

Studi Pustaka merupakan suatu kegiatan pengumpulan data dan informasi dengan bantuan berbagai macam jurnal studi yang ada di perpustakaan seperti catatan, majalah, dokumen, buku, serta kisah-kisah dalam sejarah.

4.3 Proses Perancangan

Untuk merancang video *company profile* ini diperlukan tahapan-tahapan sehingga proses pembuatan akan lebih lancar dan sesuai prosedur, berikut adalah alur pembuatan *company profile* (Putri Kurnia Handayani, Noor Latifah, 2018) :



Gambar 1 Flowchart Proses Perancangan

Proses perancangan video *company profile* dimulai dengan melakukan observasi dan studi pustaka untuk mendapatkan data-data yang diinginkan secara lengkap dan jelas. Kemudian dilanjutkan dengan merancang *storyboard* berdasarkan data yang sudah didapat dan memastikan kembali bahwa rancangan *storyboard* tersebut sudah baik atau masih harus diperbaiki atau revisi.

Storyboard merupakan aliran atau alur penggambaran antara *scene* ke *scene* yang lain dengan sebuah objek atau lebih seperti gambar dan garis. *Storyboard* bertujuan agar mempermudah penulis dalam menyusun instrument dimedia yang akan dikembangkan dengan tampilan, isi materi dan animasi (Yulandina, Antoni, & Firmanda, 2018). Berikut adalah urutan gambaran *storyboard* video *company profile* Kebun Zore Barelang:

1. *Scene 1, Opening*

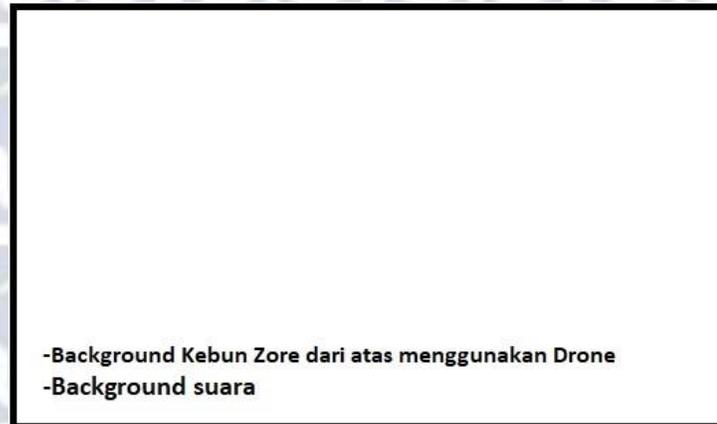
Pada *scene* pembukaan atau *scene Opening* (lihat Gambar 4), *scene* pembukaan ini dimulai didetik ke 00:00 sampai detik ke 00:03 dan Logo Zore dan Video Kebun di *Additive Dissolve*, *import background* musik dan *import* gambar logo zore. Alasan pemberian logo diawal bertujuan untuk memberikan kesan *opening* yang menarik dan penjelasan kepada *viewer* bahwa ini adalah video *company profile*.



Gambar 2 *Opening*

2. *Scene* Pengenalan Perusahaan

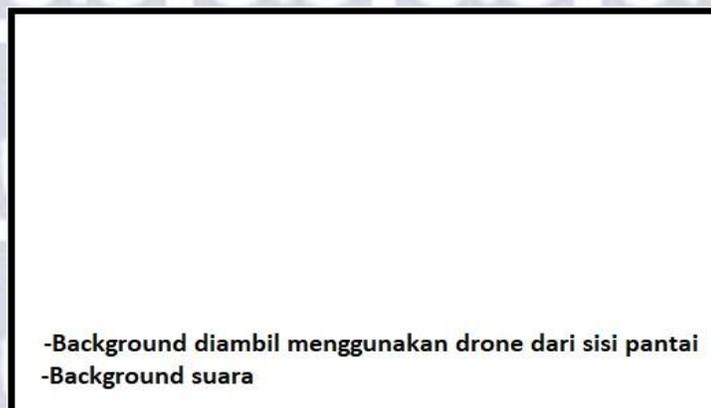
Pada Pengenalan Perusahaan (lihat Gambar 5) Kamera menyorot menggunakan *drone* dari atas kebun. Serta memasukkan *Background* Suara dan *Background Audio Recorder*.



Gambar 3 Tampilan Pengenalan Perusahaan

3. *Scene* 3, Menampilkan Lokasi Kebun Zore Barelang

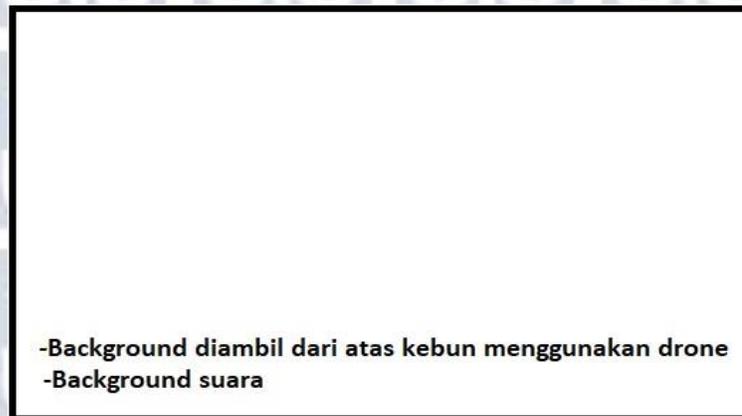
Pada Tampilan Awal Produk (lihat Gambar 6), *scene* ini memiliki durasi dari detik 00:17 hingga detik ke 00:23 dengan menampilkan lokasi dari kebun zore barelang. Dengan ditambahkan *Background* Suara dan *Background Audio Recorder*.



Gambar 4 Tampilan Pengenalan Perusahaan

4. *Scene 4*, Menampilkan Penjelasan Luas Lokasi Kebun

Pada Tampilan Awal Marketing (lihat Gambar 7), menampilkan luas kebun dari atas menggunakan drone, tampilan atas cafe dan menampilkan pantai zore dari atas. Dan ditambah dengan *Background* Suara dan *Background Audio Recorder*.



Gambar 5 Tampilan Penjelasan Luas Lokasi Kebun

5. *Scene 5*, Menampilkan Pengelola dan Tata letak Kebun

Pada Tampilan Pengelola dan Tata letak Kebun (lihat Gambar 8), Menampilkan pintu masuk Kebun Zore, Tampilan dari atas Kebun Zore menggunakan drone dan ditambahkan dengan *Background* Suara dan *Background Audio Recorder*. Dirancang menggunakan *Adobe Premiere Pro CC 2017*. Total untuk *scene* ini berdurasi kurang lebih 30 detik, termasuk waktu transisi.

-Background diambil dari atas menggunakan drone dari depan kebun zore mengarah ke pantai sehingga terlihat semua
-Background suara

Gambar 6 Tampilan Pengelola dan Tata letak Kebun

6. *Scene 6*, Menampilkan Tahun Berdiri Perusahaan

Pada Tampilan Tahun Berdiri Perusahaan (lihat Gambar 9), Menampilkan menampilkan tunas dan buah naga dan ditambahkan dengan *Background* Suara dan *Background Audio Recorder*. Dirancang menggunakan *Adobe Premiere Pro CC 2017*.

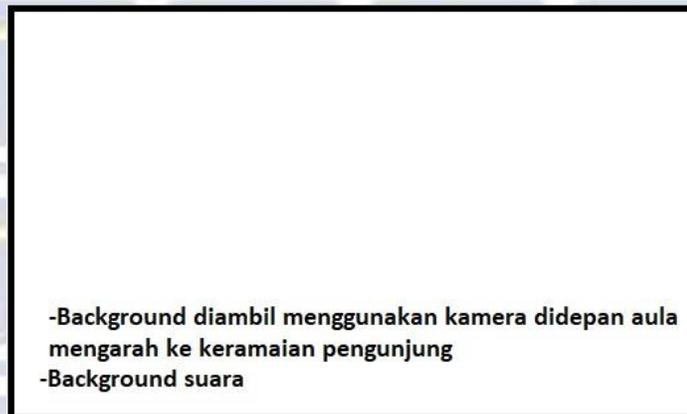
-Backgorund diambil menggunakan kamera dan menyorot buah naga
-Background suara

Gambar 7 Tampilan Tahun Berdiri Perusahaan

7. *Scene 7*, Menampilkan Target pasar

Pada Tampilan Target pasar (lihat Gambar 11), menampilkan keramaian wisatawan dan aktivitas wisatawan yang sedang berkunjung di kebun zore dan ditambahkan dengan *Background* Suara dan *Background Audio Recorder*. Total

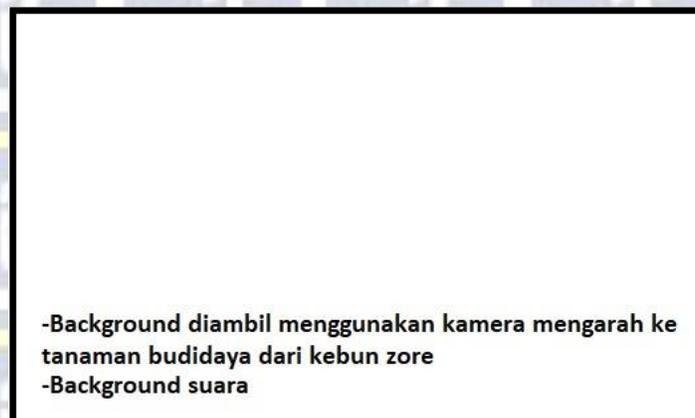
untuk *scene* ini berdurasi 2 menit 7 detik. Dirancang menggunakan *Adobe Premiere Pro CC 2017*.



Gambar 8 Tampilan Target pasar

8. *Scene 8*, Menampilkan Budidaya Tanaman

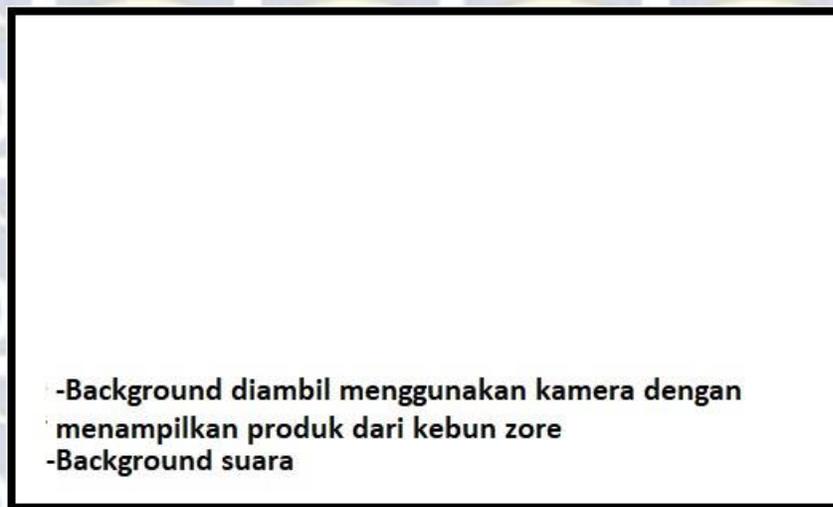
Pada Tampilan Target pasar (lihat Gambar 12), Menampilkan beberapa macam budidaya tanaman yang terdapat di Kebun Zore Bareleng dan ditambahkan dengan *Background* Suara dan *Background Audio Recorder*. Dirancang menggunakan *Adobe Premiere Pro CC 2017*.



Gambar 9 Tampilan Budidaya Tanaman

9. *Scene 9, Menampilkan Produk Kebun Zore*

Pada Tampilan Target pasar (lihat Gambar 13), Menampilkan Produk dari Kebun Zore yang berasal dari buah naga dan ditambahkan dengan *Background* Suara dan *Background Audio Recorder*. Dirancang menggunakan *Adobe Premiere Pro CC 2017*.



Gambar 10 Tampilan Produk Kebun Zore

10. *Scene 10, Menampilkan Jasa dari Kebun Zore*

Pada Tampilan Target pasar (lihat Gambar 14), Menampilkan jasa yang diberikan oleh kebun zore seperti *café*, aula, pondok-pondok, bermain kayak serta bermain ayunan dipinggir pantai dan ditambahkan dengan *Background* Suara dan *Background Audio Recorder*. Dirancang menggunakan *Adobe Premiere Pro CC 2017*.

-Background diambil menggunakan kamera dan drone menjelaskan beberapa jasa yang diberikan oleh Kebun Zore
 -Background suara

Gambar 11 Tampilan Jasa dari Kebun Zore

11. *Scene 11, Closing*

Pada Tampilan Target pasar (lihat Gambar 15), Menampilkan kebun zore barelang dari atas menggunakan *drone* dan ditambahkan *text* dan *logo contact* perusahaan, alamat serta *instagram* dan *facebook* kebun zore barelang. Total dari *scene* tersebut berdurasi 3 detik. Dirancang dengan menggunakan *Adobe Premiere Pro CC 2017*.

LOGO

- @pantai zore
- @zorenagabeach
- 0811xxxx
- lokasi

-Background dari atas kebun zore menggunakan drone
 -Background suara

Gambar 12 Tampilan *Closing*

4.4 Tahapan dan Jadwal Pelaksanaan

4.4.1 Tahap Persiapan

Berikut ini adalah tahapan dari persiapan pelaksanaan kerja praktek, yaitu :

1. Mencari tempat untuk kerja praktek
2. Menentukan tempat untuk kerja praktek
3. Menentukan topik untuk kerja praktek

4.4.2 Tahap Pelaksanaan

Adapun tahapan-tahapan untuk pelaksanaan yang akan dilakukan selama pelaksanaan kerja praktek, yaitu :

1. Mewawancarai karyawan untuk memahami aktivitas yang dijalankan.
2. Melakukan studi pustaka mengenai *video company profile*
3. Pengumpulan data perusahaan bentuk video digunakan sebagai kebutuhan pengembangan *company profile*
4. Perancangan *storyboard* sesuai dengan konsep desain yang diinginkan dari perusahaan
5. Pengembangan *video company profile* menyesuaikan dengan konsep yang diharapkan dari perusahaan
6. Merancang *video company profile* untuk perusahaan

4.4.3 Tahap Penilaian dan Pelaporan

Berikut adalah tahap penilaian dan pelaporan dalam penyusunan laporan kerja praktek :

1. Penyusunan laporan kerja praktek.
2. Bimbingan dan evaluasi oleh dosen pembimbing.

3. Finalisasi laporan kerja praktek dari perusahaan.
4. Evaluasi dan penilaian kerja praktek dari perusahaan.
5. Evaluasi dan penilaian kerja praktek oleh Tim Dosen.

4.4.4 Jadwal Pelaksanaan

1. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dimulai dengan penetapan judul sebagai suatu patokan dan batasan masalah, agar dalam pembuatan proyek dan laporan lebih terarah, dimana penulis bertujuan membuat Perancangan Video *Company profile* sebagai Media Pengenalan Kebun Zore Bareleng untuk memperkenalkan profil perusahaan kepada masyarakat umum secara efektif dan efisien.

1. Tahap Pengumpulan Data

Untuk menentukan data, penulis mengumpulkan data dengan beberapa metode, yaitu dengan metode observasi dan studi pustaka.

2. Tahap Desain

Perancangan desain dimulai dengan membuat perancangan *storyboard* yang bertujuan untuk mempermudah penulis dalam proses pembuatan dan *editing video company profile* tersebut.

3. Tahap Pengembangan

Mengikuti alur metodologi prototype dalam tahap pengembangan video. Dimulai pada tahap identifikasi masalah, *storyboard*, *editing video*, *testing video* dan tindakan keputusan.

4. Tahap Implementasi

Hasil perancangan akan diimplementasikan pada media sosial. Pihak perusahaan juga berkeinginan untuk menggunakan video tersebut diberbagai media sosial, seperti *youtube, facebook, instagram*.

5. Tahap Penyusunan Laporan

Adapun tahap terakhir ini adalah tahap penulisan laporan. Kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Melakukan konsultasi terhadap pembimbing

Konsultasi terhadap pembimbing sangat diperlukan dalam penulisan dan penyusunan laporan, dikarenakan banyak masukan atau saran dari pembimbing yang sebelumnya tidak diketahui oleh penulis.

b. Melakukan dokumentasi hasil perancangan

Seluruh data yang diperoleh dan telah dianalisa, maka hasil akhirnya didokumentasikan dalam bentuk sebuah laporan, yang nantinya akan diujikan kembali dihadapan pembimbing. Data yang telah didapatkan sebelumnya, diolah kedalam tulisan yang nantinya diharapkan mempunyai nilai informasi mengenai analisa yang dilakukan.

a. Selesai.

Table 1 Jadwal Pelaksanaan Kerja Praktek

Tahapan	Apr2018				Mei 2018				Juni 2018				Juli 2018			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Perencanaan																
Pengumpulan Data																
Desain																
Pengembangan																
<i>Finishing & Submission</i>																
Penyusunan Laporan																
Implementasi																

Kegiatan awal minggu yang dilakukan penulis setelah mendapatkan konfirmasi dari tempat kegiatan kerja praktek, penulis melakukan pengumpulan informasi maupun data yang diperlukan dengan mengikuti metode dan setelah melakukan pengumpulan data penulis memulai perancangan video tersebut. Setelah penulis melakukan perancangan video penulis melanjutkan kegiatan penyusunan laporan kerja praktek. Setelah selesai perancangan video penulis melakukan kegiatan akhir yaitu pengimplementasian video akhir ke perusahaan.

