

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan fokus pada perancangan video. Metode ini dipilih untuk memperoleh informasi yang lebih detail dalam penelitian ini. Menurut Nurrisa et al., (2025) Penelitian kualitatif merupakan pendekatan penelitian dimana peneliti tidak mengandalkan angka-angka dalam proses pengumpulan data atau dalam menafsirkan hasil. Metode ini sering disebut metode penelitian naturalistik, karena dilakukan dalam kondisi alamiah.

3.2 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam perancangan membuat video promosi Bumi Perkemahan Gandus ini adalah deskriptif kualitatif, yang menjelaskan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Serta dikombinasikan dengan metode identifikasi masalah 5W+1H yang digunakan dalam penelitian (Wibowo & Kurniadi, 2021). Berikut tahapan perancangan video menggunakan metode ADDIE.

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan suatu proses yang bertujuan untuk merumuskan strategi konten video. Di sini, kita akan melakukan identifikasi terhadap target audiens, menentukan jenis video yang akan dibuat, serta menetapkan tujuan yang ingin dicapai.

Pada tahap awal ini peneliti melakukan analisis dengan pendekatan 5W+1H. Berikut penjelasan dari 5W1H:

1. *What* (Apa yang dibicarakan dalam perancangan ini) Perancangan ini fokus pada perancangan video promosi yang bertujuan untuk memberikan informasi dan pilihan kepada pengunjung Bumi Perkemahan Pramuka Gandus.

2. *Who* (Siapa Target *Audiens*) Calon wisatawan, terutama keluarga, pelajar, mahasiswa, serta pecinta alam dan kegiatan outdoor yang tertarik dengan pengalaman berkemah dan aktivitas luar ruangan.
 3. *Where* (Dimana penelitian ini dilakukan) Penelitian ini bertempat di Perkemahan Pramuka Gandus Jl. Talang Kemang, Gandus, Kec. Gandus, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30149 yang menjadi fokus utama rencana video promosi.
 4. *When* (Kapan Waktu Publikasi)
Video promosi akan disebarluaskan oleh penulis setelah proyek pembuatan video selesai.
 5. *Why* (Mengapa video promosi ini dibuat)
Video promosi ini dirancang untuk meningkatkan daya tarik dan jumlah kunjungan wisatawan ke Bumi Perkemahan Pramuka Gandus, serta memberikan informasi fasilitas dan kegiatan yang tersedia di lokasi tersebut.
 6. *How* (Bagaimana struktur video promosi ini)
Video promosi ini dibuat dengan memadukan teknik sinematografi, narasi serta pengolahan visual dan audio yang menarik, sehingga informasi yang disampaikan dapat diterima secara efektif dan menarik perhatian calon pengunjung.
2. Desain (*Design*)
- Pada tahap ini, akan dilakukan penyusunan spesifikasi mendetail untuk video promosi, yang mencakup komposisi konten, elemen audio, efek, serta tampilan visual. Berikut adalah detail storyboard dari video promosi yang telah disusun:

Tabel 3.1 Rencana *Storyboard* video Promosi

Scene	Visual	Audio / Narasi / Musik	Durasi Estimasi
Opening	Logo Kwarda Sumsel & Pesona Indonesia muncul perlahan, fade in dari hitam	Musik alam lembut, suara burung berkicau	0:00–0:20
Judul Video	Teks: “Bumi Perkemahan Pramuka Gandus - Destinasi Edukatif dan Alam Terbuka”	Musik lembut dan harmonis	0:20–0:35
Aerial View	Drone shot area bumi perkemahan: patung bumi perkemahan, danau serta dermaga, lapangan luas, suasana asri	Narator: “Terletak di kawasan hijau Gandus, bumi perkemahan ini menyuguhkan ketenangan dan keindahan alami.”	0:35–1:00
Suasana Sekitar	Cuplikan pepohonan rindang, kabut pagi, sinar matahari menembus dedaunan	Narator: “Hadir sebagai lokasi hijau di tengah kota, tempat ini cocok untuk kegiatan luar ruang yang mendamaikan.”	1:00–1:30
Fasilitas Lengkap	Visual aula, tempat parkir, toilet, mushola, pos jaga	Narator: “Fasilitas yang terjaga dengan baik menjadikan tempat ini nyaman untuk segala jenis kegiatan luar ruang.”	1:30–2:00
Area Aktivitas Umum	Cuplikan area kosong untuk tenda, pelatihan, atau gathering organisasi	Narator: “Luas area perkemahan mendukung berbagai kegiatan seperti pelatihan, workshop alam terbuka, dan family gathering.”	2:00–2:30
Akses Lokasi	Tampilkan rute atau peta digital dari pusat kota ke Gandus	Narator: “Hanya berjarak ±30 menit dari pusat kota Palembang, akses menuju bumi perkemahan sangat mudah.”	2:50–3:10
Ajakan Kunjungan	Info kontak, akun media sosial, dan ajakan untuk berkunjung	Narator: “Jadikan Bumi Perkemahan Gandus pilihan Anda untuk kegiatan luar ruang yang aman dan menyenangkan.”	3:10–3:30
Closing	Logo & slogan: “Bumi Perkemahan	Musik penutup yang hangat	3:30–4:00

Scene	Visual	Audio / Narasi / Musik	Durasi Estimasi
	Gandus – Alam, Semangat, dan Persaudaraan”		

Sumber: Hasil Olahan Data, 2025

3. Pengembangan (*Developmen*)

Dalam tahap pengembangan proyek video, terdapat beberapa bahan penting yang diperlukan, yaitu gambar, video, dan audio.

1. Gambar (*Visual / Footage Video*)

Gambar atau visual dalam video merupakan elemen utama yang digunakan untuk menarik perhatian audiens. Beberapa jenis gambar yang diperlukan dalam video promosi ini meliputi: *Footage Video Asli* (Rekaman langsung suasana di Bumi Perkemahan Pramuka Gandus), *Drone Shots* (Pengambilan gambar udara), *Foto Pendukung* (Dokumentasi berupa gambar yang menampilkan fasilitas, rute perjalanan, dan kegiatan yang bisa dilakukan di lokasi), *Grafis dan Animasi* (Ilustrasi atau teks bergerak yang menjelaskan informasi tambahan

2. Video (*Rekaman dan Editing Video*)

Video merupakan kombinasi dari berbagai footage yang telah direkam dan diedit untuk membentuk sebuah cerita yang menarik dan informatif. Beberapa aspek penting dalam video meliputi pengambilan gambar stabil, teknik sinematografi, editing profesional, teks dan subtitle.

3. Audio (*Suara, Musik, dan Efek Suara*)

Audio dalam video memiliki peran penting untuk menciptakan suasana dan menyampaikan pesan dengan lebih efektif. Elemen audio yang digunakan meliputi musik latar (*background music*), *voice over / narasi*, efek suara (*sound effects*), dialog atau wawancara

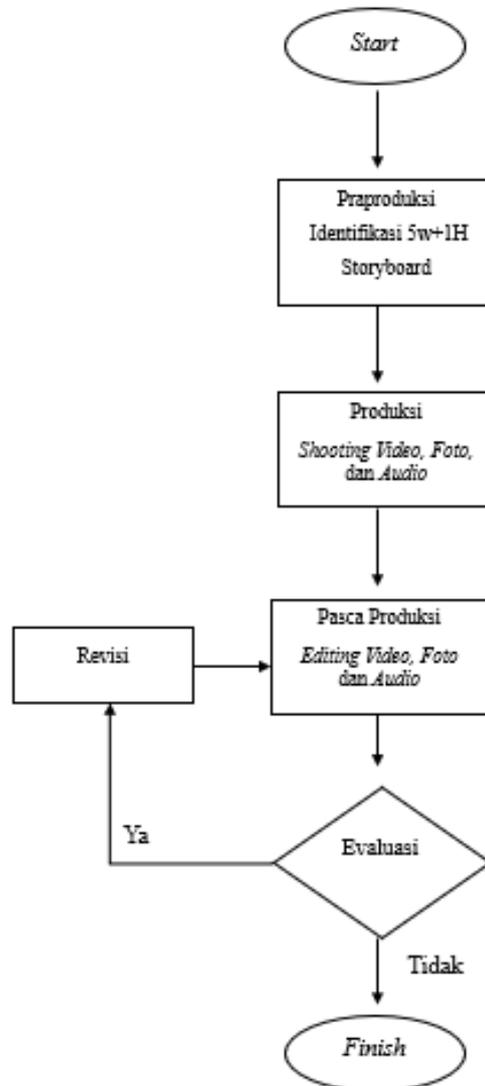
4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini mencakup proses produksi yang dilakukan sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya, meliputi storyboard, bagan alur, dan struktur navigasi, serta memanfaatkan bahan-bahan yang telah dikumpulkan. Pada tahap ini, pengambilan gambar dilakukan dengan teknik sinematografi yang tepat untuk menangkap keindahan alam, fasilitas, dan aktivitas di Bumi Perkemahan Pramuka Gandus. Beberapa teknik yang digunakan meliputi drone shots untuk menampilkan pemandangan dari udara, close-up, serta wide shots untuk memperlihatkan lanskap perkemahan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini merupakan tahap akhir yang bertujuan untuk menyunting dan menyempurnakan video sebelum dipublikasikan. Proses ini mencakup editing video, penyesuaian warna (*color grading*), serta penambahan elemen pendukung seperti teks, grafis, musik latar, dan efek suara. *Software* seperti *Adobe Premiere Pro* atau *Final Cut Pro* digunakan untuk mengedit dan merangkai *footage* agar video menjadi lebih menarik dan informatif. Setelah editing selesai, dilakukan proses rendering dan preview untuk memastikan kualitas akhir sebelum video dipublikasikan ke media sosial.

Berikut rincian dari proses perancangan pada tabel di bawah ini:



Gambar 3.1 *Flowchart* Perancangan Video Promosi

Sumber: Hasil Olahan Data, 2025

Pada Gambar 3.1, tahap praproduksi dimulai dengan identifikasi serta perancangan ide dan konsep yang akan dikembangkan, dilanjutkan dengan pembuatan storyboard atau alur cerita dari video yang akan diproduksi. Selanjutnya, pada tahap produksi dilakukan penyusunan tata letak serta proses pengambilan gambar, foto, dan efek suara (*sound effect*).

Sedangkan pada tahap pascaproduksi, dilakukan proses penggabungan dan penyuntingan terhadap video, gambar, dan audio yang telah dikumpulkan. Setelah itu, dilakukan evaluasi untuk menilai kelayakan video. Jika telah dianggap layak, maka video akan disebarluaskan. Tahap evaluasi menjadi bagian akhir dari proses perancangan video promosi, di mana dilakukan pengujian dan pengecekan akhir untuk memastikan video tersebut layak tayang. Jika seluruh proses telah selesai dan hasilnya dinilai memenuhi kriteria, maka video akan dipublikasikan melalui media sosial.

3.3 Jenis Sumber Data

3.3.1 Jenis Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang memuat informasi rinci mengenai kronologi, cerita, dan peristiwa. Data ini diperoleh melalui wawancara dengan pengurus Bumi Perkemahan Gandus. Data juga diperoleh melalui analisis teori-teori pada jurnal dan referensi yang relevan dengan penelitian yang dibahas.

3.3.2 Sumber Data

Dalam penulisan metode penelitian ini, penulis mengidentifikasi dua jenis data yang diperoleh melalui metode berbeda, yaitu data primer dan data sekunder. Berikut penjelasan mengenai kedua jenis data tersebut:

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang dikumpulkan secara langsung melalui wawancara dengan pihak-pihak terkait dalam hal ini pengelola Bumi Perkemahan Gandus. Hasil wawancara tersebut peneliti gunakan sebagai sumber data utama dalam penelitian ini.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan informasi yang penulis kumpulkan melalui berbagai sumber, seperti buku dan sumber yang berkaitan

dengan Bumi Perkemahan Gandus. Informasi ini mencakup metode penelitian, penelitian sebelumnya, dan artikel jurnal.

3.4 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di Bumi Perkemahan Gandus, terletak di Jl. Talang Kemang, Gandus, Kec. Gandus, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30149

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah aspek penting dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah mengumpulkan data yang akurat dan relevan. Peneliti harus memilih teknik pengumpulan data yang sesuai untuk mencapai tujuan penelitian dan memastikan data yang dikumpulkan memenuhi standar yang ditetapkan (Sugiyono, 2023). Berikut ini merupakan Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan.

3.5.1 Wawancara

Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2023), wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2023) mengemukakan beberapa macam wawancara, yaitu wawancara terstruktur, semiterstruktur, dan tidak terstruktur.

a. Wawancara Terstruktur (*Structured Interview*)

Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Oleh karena itu dalam melakukan wawancara, pengumpul data telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya pun telah disiapkan. Dengan wawancara terstruktur ini setiap responden diberi pertanyaan yang sama, dan pengumpul data mencatatnya. Dengan wawancara

terstruktur ini pula, pengumpulan data dapat menggunakan beberapa pewawancara sebagai pengumpul data. Supaya setiap pewawancara mempunyai ketrampilan yang sama, maka diperlukan training kepada calon pewawancara.

b. Wawancara Semi-terstruktur (*Semi-structure Interview*)

Jenis wawancara ini sudah termasuk dalam kategori *in-depth interview*, di mana dalam pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara jenis ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, di mana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat, dan ide. idenya, Dalam melakukan wawancara, peneliti perlu mendengarkan secara teliti dan mencatat apa yang dikemukakan oleh informan.

c. Wawancara tak Berstruktur (*Unstructured Interview*)

Wawancara tidak terstruktur, adalah wawancara yang bebas di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

Wawancara dilakukan dengan pemilik bumi perkemahan, pengelola, dan pengunjung. Melalui wawancara mendalam, peneliti menggali informasi dan perspektif yang beragam mengenai sejarah bumi perkemahan serta harapan mereka terhadap video promosi yang akan dirancang. Pertanyaan yang diajukan bersifat terbuka sehingga mampu memberikan jawaban yang lebih mendalam.

3.5.2 Key informan

Menurut (Nurdiansyah & Rugoyah, 2021) *Key informan* merupakan sumber utama penelitian. Mereka memegang peranan penting karena mereka mempunyai pengetahuan yang lebih mendalam mengenai informasi yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti.

Key informan dalam penelitian ini adalah Bapak Ahmad Susanto yang merupakan pengurus serta admin sosial media dan bapak Saiful Anwar sebagai sekertaris di lokasi Bumi Perkemahan Gandus.

3.5.3 Dokumentasi

Dokumen menurut (Sugiyono, 2023) Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Dokumentasi merupakan suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengumpulkan dokumen berupa gambar dan video yang fokus pada objek penelitian yaitu Bumi Perkemahan Gandus. Metode ini berfungsi sebagai sumber data penting dalam perancangan video promosi

3.5.4 Studi Pustaka

Penelitian kepustakaan atau studi pustaka merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh perpustakaan yang berkaitan dengan metode perolehan data, pembacaan, penyimpanan dan pengolahan bahan penelitian (Wardah et al., 2023). Penulis mengumpulkan data dengan mempelajari berbagai referensi dalam karya ilmiah, publikasi dan buku-buku yang relevan dengan permasalahan yang ditelitinya. Hal ini dilakukan untuk melengkapi data yang diperlukan untuk menulis penelitiannya.