

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4. HASIL

4.1 DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN

4.1.1 Sejarah Singkat Objek Penelitian

Bumi Perkemahan Pramuka Gandus merupakan salah satu pusat kegiatan kepramukaan terbesar dan paling bersejarah di Provinsi Sumatera Selatan. Terletak di Kelurahan Gandus, Kecamatan Gandus, Kota Palembang, tempat ini memiliki peran penting dalam mendukung pengembangan karakter dan pendidikan nonformal generasi muda melalui Gerakan Pramuka. Keberadaan Bumi Perkemahan Gandus tidak lepas dari kebutuhan mendesak pada era 1970 hingga awal 1980, di mana kegiatan kepramukaan di Sumatera Selatan masih dilakukan di lokasi-lokasi sementara seperti lapangan sekolah atau lahan terbuka milik warga. Dengan semakin aktifnya kegiatan Pramuka yang bersifat regional dan melibatkan peserta dalam jumlah besar, kebutuhan akan lahan permanen yang memadai pun menjadi suatu keharusan.

Melalui kerja sama antara Kwartir Daerah (Kwarda) Gerakan Pramuka Sumatera Selatan dan Pemerintah Provinsi Sumatera Selatan, akhirnya disepakati pembangunan bumi perkemahan yang representatif di kawasan Gandus. Lahan di Gandus dipilih karena luas, strategis, dan cocok untuk kegiatan di alam terbuka. Proses pembangunan dimulai pada pertengahan tahun 1980-an dengan mengubah lahan hutan dan semak belukar menjadi kawasan perkemahan. Pembangunan dilakukan secara bertahap, dimulai dari penyediaan lapangan utama, jalur masuk, tempat ibadah, dan fasilitas dasar seperti sumur dan pos jaga. Kegiatan pembangunan ini melibatkan banyak pihak, termasuk anggota

Pramuka dari berbagai kwartir cabang, masyarakat setempat, dan dukungan dari pihak pemerintah maupun swasta.

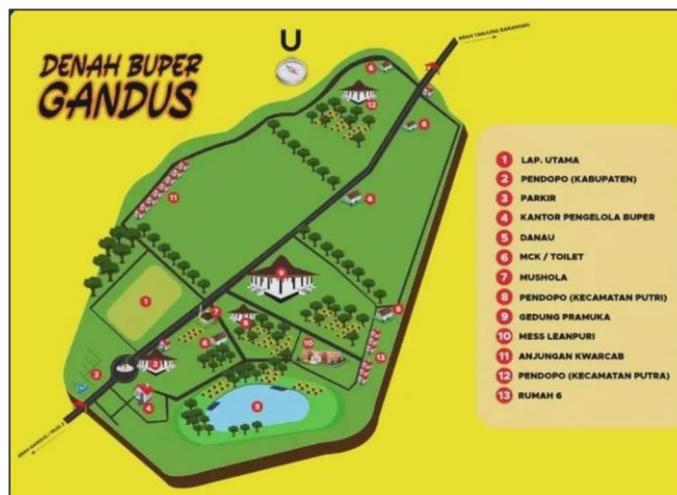
Bumi Perkemahan Gandus mulai digunakan pada akhir Desember 1980 di Jl. Talang Kemang, Gandus, Kec. Gandus, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30149. Kegiatan besar pertama yang diadakan di lokasi ini adalah Jambore Daerah Sumatera Selatan, yang menjadi tonggak awal pemanfaatan bumi perkemahan sebagai pusat kegiatan Pramuka tingkat provinsi. Sejak saat itu, Gandus menjadi lokasi utama penyelenggaraan berbagai kegiatan besar kepramukaan, seperti Jambore Ranting (Jamran), Jambore Cabang (Jamcab), Lomba Tingkat, Pelatihan Pembina Pramuka (KMD dan KML), kegiatan Satuan Karya Pramuka (SAKA) dan Satuan Komunitas Pramuka (SAKO), serta pelatihan keterampilan dan pelestarian lingkungan. Selain itu, Gandus juga digunakan untuk kegiatan lintas sektoral seperti pelatihan karakter, pendidikan lingkungan, dan pelatihan kepemudaan oleh sekolah maupun organisasi masyarakat.

Seiring dengan meningkatnya intensitas dan skala kegiatan, berbagai fasilitas pun terus dikembangkan. Pembangunan aula serbaguna, mushola, toilet, jalur hiking, area outbond, taman edukasi, dan pos keamanan dilakukan untuk meningkatkan kenyamanan dan kelayakan tempat. Meskipun demikian, semangat alami dan nuansa kepramukaan tetap dijaga agar kawasan ini tidak kehilangan nilai edukatif dan petualangannya. Tidak hanya sebagai tempat berkemah, Bumi Perkemahan Gandus kini menjadi pusat pembinaan karakter berbasis alam dan pengalaman langsung. Di tempat ini, peserta didik belajar mengenai disiplin, kerja sama, kepemimpinan, keberanian, tanggung jawab, dan cinta lingkungan, sesuai dengan nilai-nilai dasar Gerakan Pramuka.

Bumi Perkemahan Pramuka Gandus bukan hanya diperuntukkan bagi anggota Pramuka, melainkan terbuka juga untuk

masyarakat umum. Hal ini menjadikan Gandus sebagai ruang terbuka edukatif yang dapat diakses oleh berbagai kalangan, baik untuk kegiatan pendidikan, sosial, budaya, maupun rekreasi alam. Keputusan ini sejalan dengan semangat inklusif dan pengabdian sosial Gerakan Pramuka. Untuk mendukung operasional dan pemeliharaan fasilitas, telah ditetapkan tarif retribusi masuk kawasan berdasarkan sejumlah regulasi, yaitu Peraturan Daerah Sumatera Selatan Nomor 04 Tahun 2012, Surat Keputusan Staf Badan Pengelola Bumi Perkemahan Gandus, serta Standar Operasional Prosedur (SOP) Bumi Perkemahan Pramuka Gandus tertanggal 28 Mei 2024. Berdasarkan ketentuan tersebut, tarif tiket masuk ditetapkan sebagai berikut: kendaraan roda dua (motor) dikenakan biaya sebesar Rp 5.000, mobil pribadi Rp 10.000, dan bus Rp 30.000. Biaya ini digunakan untuk perawatan lingkungan, peningkatan fasilitas, serta mendukung kegiatan kepramukaan dan sosial yang berlangsung di lokasi.

Untuk mempermudah pengunjung dan peserta kegiatan dalam mengenali area dan fasilitas yang tersedia, pihak pengelola juga menyediakan denah lokasi Bumi Perkemahan Pramuka Gandus. Denah ini menampilkan titik-titik penting seperti lokasi lapangan utama, aula, mushola, pos jaga, toilet, area outbond, taman edukasi, serta jalur hiking. Berikut ini gambar Denah Bumi Perkemahan Pramuka Gandus:



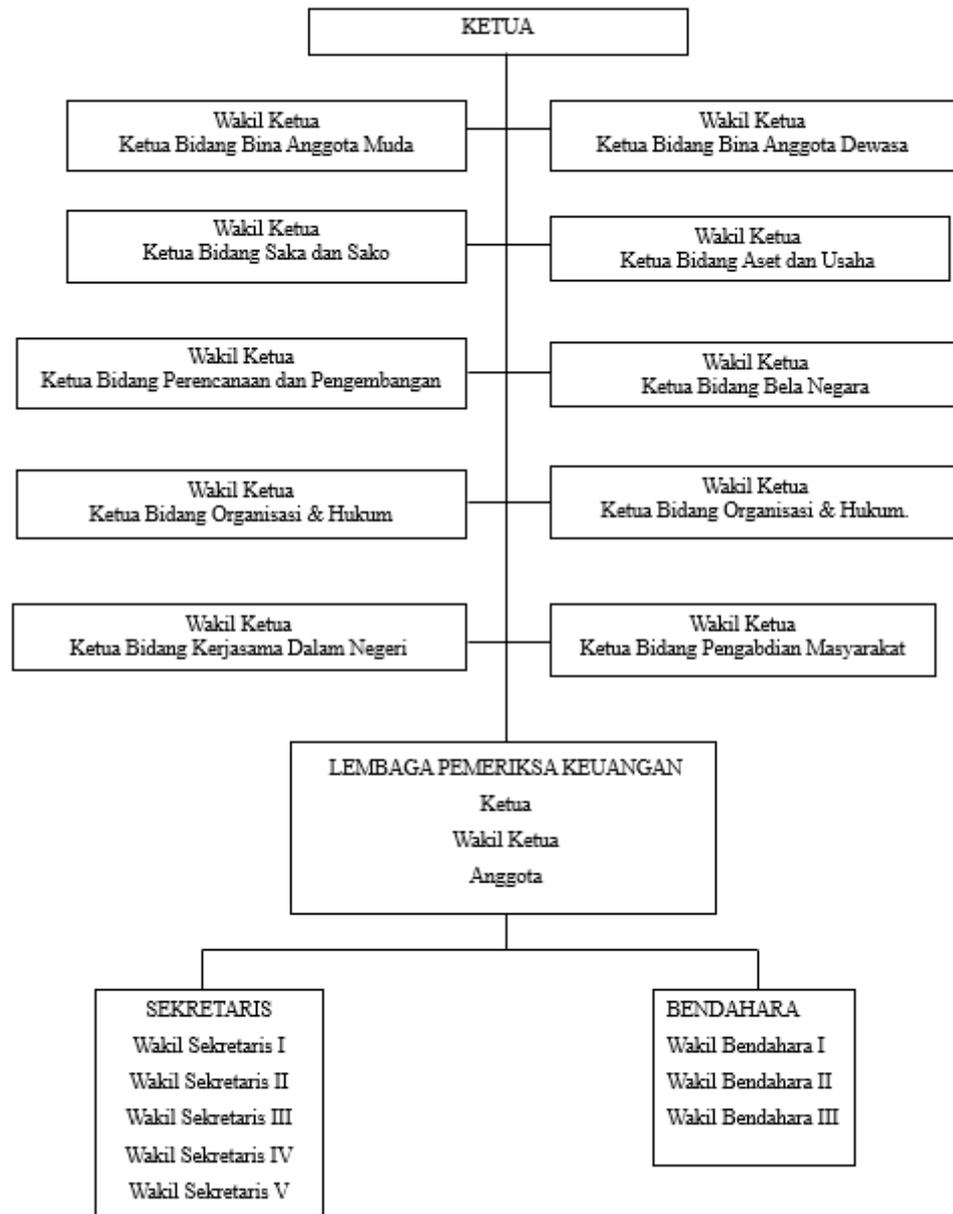
Gambar 4.1 Denah BUMPER GANDUS

Sumber: Pengelola Bumi Perkemahan Gandus, 2025

Bumi Perkemahan Gandus bukan hanya aset organisasi Pramuka, tetapi juga aset sosial dan pendidikan bagi masyarakat Sumatera Selatan. Keberadaannya telah berkontribusi besar dalam pembinaan generasi muda, pelestarian nilai-nilai budaya gotong royong, serta pengembangan kepemimpinan lokal. Namun, seperti halnya banyak fasilitas publik lainnya, bumi perkemahan ini menghadapi sejumlah tantangan, seperti keterbatasan anggaran perawatan, kebutuhan modernisasi, serta persaingan minat di era digital. Meski demikian, harapan untuk menjadikan Gandus sebagai pusat kegiatan kepramukaan berstandar nasional bahkan internasional tetap menjadi visi jangka panjang Kwarda Sumatera Selatan. Upaya revitalisasi terus digalakkan, termasuk pengembangan kawasan sebagai destinasi ekowisata edukatif dan pusat pelatihan kepemudaan.

4.1.2 Struktur Pengurus Bumi Perkemahan Pramuka Gandus

Bumi Perkemahan Pramuka Gandus dikelola di bawah naungan Kwartir Daerah Gerakan Pramuka Sumatera Selatan. Adapun susunan pengurus Kwartir Daerah Gerakan Pramuka Sumatera Selatan masa bakti 2022–2027 adalah sebagai berikut:



Gambar 4.2 Struktur Pengurus BUMPER GANDUS

Sumber: Pengelola Bumi Perkemahan Gandus, 2025

Dalam struktur kepengurusan tersebut, pengelolaan Bumi Perkemahan Pramuka Gandus berada di bawah tanggung jawab

Wakil Ketua Bidang Bela Negara Kwartir Daerah Gerakan Pramuka Sumatera Selatan, yaitu Bapak Drs. H. Rusli Nawi, S.DP., M.Si. sebagai Kepala Bumi Perkemahan Pramuka Gandus

4.1.3 Fasilitas

Bumi Perkemahan Pramuka Gandus memiliki berbagai fasilitas yang memadai untuk menunjang kenyamanan para pengunjung. Seluruh fasilitas tersebut telah disiapkan oleh pengelola sebagai bagian dari komitmen pelayanan yang optimal. Adapun beberapa fasilitas yang tersedia di kawasan bumi perkemahan ini antara lain:

1. Lapangan Parkir

Lapangan parkir berfungsi sebagai area yang disediakan untuk memarkir kendaraan pengunjung, baik kendaraan roda dua, roda empat, maupun bus rombongan. Fasilitas ini disiapkan untuk mendukung kelancaran dan ketertiban lalu lintas di dalam kawasan bumi perkemahan, serta memberikan rasa aman dan nyaman bagi pengunjung selama mengikuti kegiatan. Selain itu, keberadaan lapangan parkir juga mencegah penumpukan kendaraan di area kegiatan, sehingga menciptakan lingkungan yang tertib dan kondusif.



Gambar 4.3 Lapangan Parkir

Sumber: Hasil Olahan Data, 2025

2. Toilet

Toilet berfungsi sebagai sarana sanitasi dasar yang disediakan untuk memenuhi kebutuhan kebersihan dan kenyamanan para pengunjung maupun peserta kegiatan di kawasan bumi perkemahan.





Gambar 4.4 Toilet

Sumber: Hasil Olahan Data, 2025

3. Mushola

Mushola berfungsi sebagai tempat ibadah bagi pengunjung dan peserta kegiatan yang beragama Islam. Fasilitas ini disediakan untuk mendukung pelaksanaan ibadah secara tepat waktu dan nyaman, terutama saat kegiatan berlangsung sepanjang hari atau selama beberapa hari.



Gambar 4.5 Mushola

Sumber: Hasil Olahan Data, 2025

4. Aula

Aula terbuka berfungsi sebagai ruang serbaguna tanpa dinding permanen yang digunakan untuk menyelenggarakan berbagai kegiatan luar ruangan namun tetap terlindungi dari cuaca, seperti hujan atau panas matahari. Fasilitas ini ideal untuk kegiatan seperti apel pembukaan dan penutupan, pelatihan, pertunjukan seni, diskusi kelompok, serta kegiatan edukatif lainnya yang melibatkan banyak peserta. Dengan desain yang terbuka, aula ini menciptakan suasana yang lebih alami dan sejuk, sesuai dengan konsep perkemahan yang menyatu dengan lingkungan.



Gambar 4.6 Aula

Sumber: Hasil Olahan Data, 2025

5. Gazebo

Gazebo berfungsi sebagai tempat istirahat, bersantai, maupun berkumpul bagi pengunjung atau peserta kegiatan. Gazebo yang dilengkapi dengan colokan listrik memberikan kenyamanan tambahan karena dapat digunakan untuk mengisi daya perangkat elektronik seperti ponsel, laptop, atau perlengkapan dokumentasi kegiatan. Fasilitas ini sangat bermanfaat, terutama bagi panitia, pembina, maupun peserta yang membutuhkan akses daya untuk komunikasi, presentasi, atau pelaporan kegiatan selama di lokasi perkemahan



Gambar 4.7 Gazebo

Sumber: Hasil Olahan Data, 2025

4.2 PEMBAHASAN

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.

4.2.1 Analisis (*Analysis*)

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 Bumi 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)

Penelitian dilakukan pada tahun 2025, dilaksanakan sesuai jadwal yang telah ditetapkan. Video promosi akan disebarluaskan oleh penulis setelah proyek pembuatan video selesai.

5. *Why* (Mengapa video promosi ini dibuat)

Video promosi ini dirancang untuk menimbulkan daya tarik dan jumlah kunjungan wisatawan ke Bumi Perkemahan Pramuka Gandus, serta memberikan informasi fasilitas dan kegiatan yang tersedia di lokasi tersebut.

Tabel 4.1 Jumlah kunjungan Bumper Gandus

Tahun	Jumlah Kunjungan	Keterangan
2022	8.076 orang	Aktivitas mulai meningkat pasca-pandemi COVID-19, dengan beberapa kegiatan komunitas dan wisata lokal.
2023	12.153 orang	Peningkatan kunjungan penyelenggaraan acara regional.
2024	10.136 orang	Kegiatan besar seperti Jambore Nasional

Sumber: Pengelola Bumi Perkemahan Gandus, 2025

Berdasarkan data tabel 4.1 yang menggambarkan perkembangan minat masyarakat terhadap lokasi tersebut sebagai destinasi kegiatan kepramukaan, wisata edukatif, dan acara komunitas. Meskipun jumlah kunjungan menunjukkan tren yang cukup positif, tempat ini masih didominasi oleh kunjungan dari komunitas dan organisasi, dan belum banyak dikenal atau dikunjungi oleh masyarakat umum. Informasi ini menjadi dasar

penting dalam melihat tren kunjungan sekaligus merancang strategi promosi yang lebih efektif ke depannya.

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.

4.2.2 Desain (*Design*)

Setelah dilakukan identifikasi masalah menggunakan pendekatan 5W+1H, diperoleh gambaran yang menjadi dasar dalam penyusunan *storyboard* untuk video promosi yang akan dirancang. Berikut merupakan tabel *storyboard* dari perancangan video promosi dalam memberikan informasi dan pilihan berkunjung di Bumi Perkemahan Pramuka Gandus.

Tabel 4.2

Storyboard video promosi dalam memberikan informasi dan pilihan berkunjung di Bumi Perkemahan Pramuka Gandus.

Scene	Adegan	Visual	Durasi Estimasi	Durasi <i>real time</i>
	Opening	Logo Kwarda Sumsel & Pesona Indonesia, gerbang masuk Bumi Perkemahan Pramuka Gandus	0:00–0:20	0:00–0:05
	Lokasi Keseluruhan	Teks dan audio: “Halo semuanya, di video kali ini saya akan kenalin salah	0:20–0:35	0:05–0:16

Scene	Adegan	Visual	Durasi Estimasi	Durasi <i>real time</i>
		satu wisata alam yang ada di Kota Palembang. Yuk Simak terus Video ini sampai selesai ya...”		
	Aerial View	Drone shot area bumi perkemahan: danau serta dermaga, lapangan luas, suasana asri	0:35–1:00	0:16–0:27
	Fasilitas Lengkap	Visual aula, gazebo, kursi santai, dan lain-lain	1:00–1:30	0:27–0:48
	Area Aktivitas Umum	Cuplikan area kosong untuk tenda, pelatihan, atau gathering organisasi	1:30–2:00	0:48–1:19
	Ajakan Kunjungan	Pihak Pengurus Lokasi: ”Kami siap menerima siapa saja yang ingin berkunjung di Bumi Perkemahan Gandus”	2:00–2:30	1:19–1:25

Scene	Adegan	Visual	Durasi Estimasi	Durasi <i>real time</i>
	Akses Lokasi	Tampilkan rute peta digital dari pusat kota ke Gandus	2:50–3:10	1:25–1:38
	Ajakan Lanjutan	Audio & teks: "jadikan Bumi Perkemahan Pramuka Gandus ini menjadi pilihan anda untuk kegiatan luar ruangan yang aman dan menyenangkan"	3:10–3:30	1:38–1:55
	Closing	Barkode info lebih lanjut: "Bumi Perkemahan Gandus"	3:30–4:00	1:55–2:14

Sumber: Hasil Olahan Data, 2025

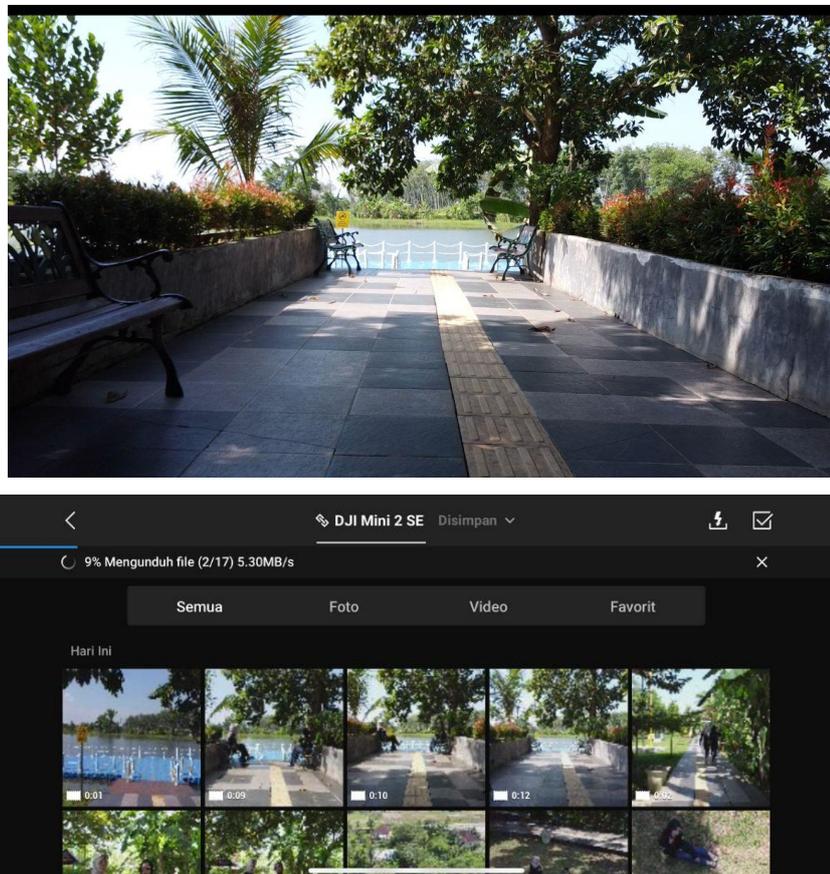
4.2.3 Pengembangan (*Development*)

Dalam tahapan pengembangan dilakukan pengumpulan bahan-bahan dari proyek video promosi, berikut bahan dari perancangan video promosi Bumi Perkemahan Pramuka Gandus:

1. Gambar dan Video

Pengumpulan bahan gambar dan video untuk perancangan video promosi Bumi Perkemahan Pramuka Gandus dilakukan secara langsung di lokasi dengan menggunakan berbagai perangkat pendukung dokumentasi. Proses pengambilan gambar

dilakukan menggunakan kamera *Hanphone* serta kamera DSLR, guna memperoleh hasil visual yang tajam dan berkualitas tinggi. Selain itu, digunakan juga drone DJI Mini 2 SE untuk pengambilan gambar dari sudut pandang atas (*high angle*), yang mampu menampilkan panorama keseluruhan kawasan Bumi Perkemahan Pramuka Gandus secara lebih luas. Hasil dari dokumentasi ini, baik berupa gambar maupun video, selanjutnya melalui proses penyuntingan (*editing*) menggunakan perangkat lunak *Adobe Premiere*.



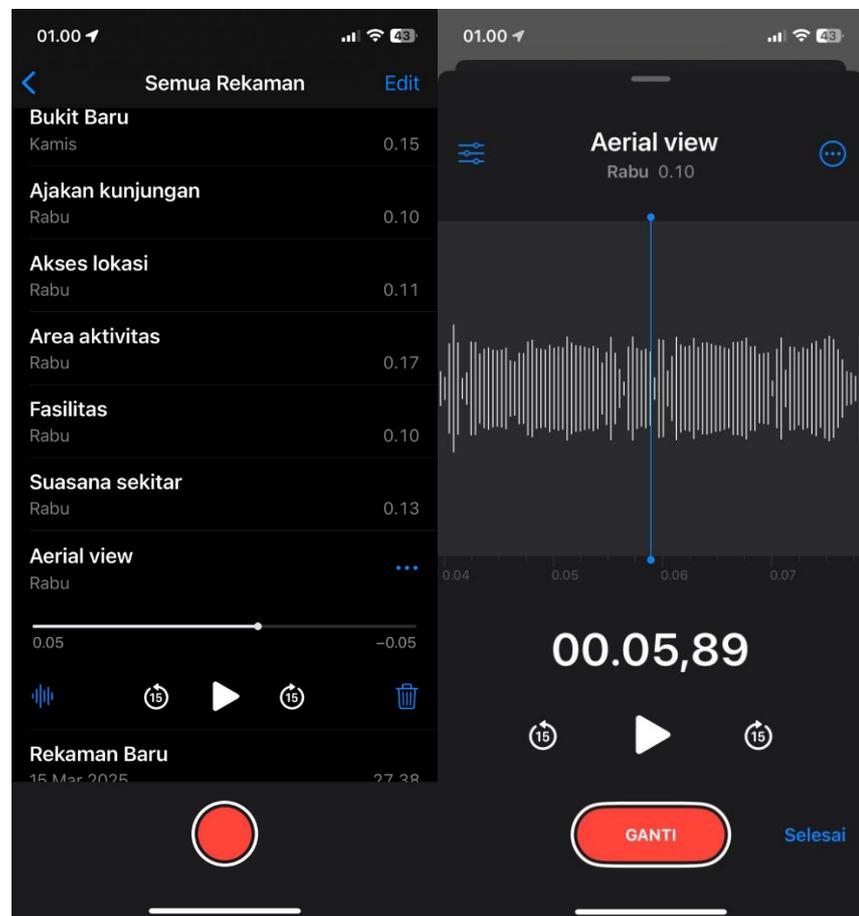
Gambar 4.8 Proses Pengambilan Bahan Video

Sumber: Hasil Olahan Data, 2025

2. Audio

Proses perekaman audio dalam perancangan video ini dilakukan secara langsung menggunakan suara asli dari

narasumber, yang direkam dengan perangkat perekam suara untuk memastikan kejelasan dan kualitas audio. Selain itu, proses *dubbing* atau pengisian suara tambahan dilakukan langsung oleh penulis sebagai bentuk penyampaian informasi yang akurat dan sesuai dengan maksud pesan yang ingin disampaikan. *Voice over* disesuaikan secara cermat dengan setiap adegan (*scene*) dan narasi yang telah disusun sebelumnya, sehingga tercipta alur komunikasi audiovisual yang terpadu, jelas, dan mudah dipahami oleh penonton.



Gambar 4.9 Proses rekam audio yang mengisi *dubbing*

Sumber: Hasil Olahan Data, 2025

3. Teks

Teks dalam perancangan video promosi Bumi Perkemahan Pramuka Gandus memegang peran penting sebagai elemen pendukung audio, khususnya melalui penggunaan subtitle. Keberadaan *subtitle* bertujuan untuk memperjelas isi narasi atau dialog dalam video, sehingga informasi dapat lebih mudah dipahami oleh penonton, terutama dalam situasi ketika audio tidak terdengar dengan jelas atau saat video ditonton tanpa suara. Selain itu, penambahan teks juga berfungsi memperkuat daya tarik visual dan meningkatkan keterlibatan *audiens* di berbagai *platform* media sosial. Dalam video ini, jenis *font* yang digunakan adalah *Poppins*, yang dipilih karena tampilannya yang modern, bersih, dan mudah dibaca. Berikut ini adalah contoh tampilan *font Poppins* yang digunakan dalam video tersebut:



Gambar 4.10 Jenis *font Poppins*

Sumber: Hasil Olahan Data, 2025

4.2.4 Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dalam perancangan video promosi Bumi Perkemahan Pramuka Gandus merupakan bagian inti dari keseluruhan proses produksi.

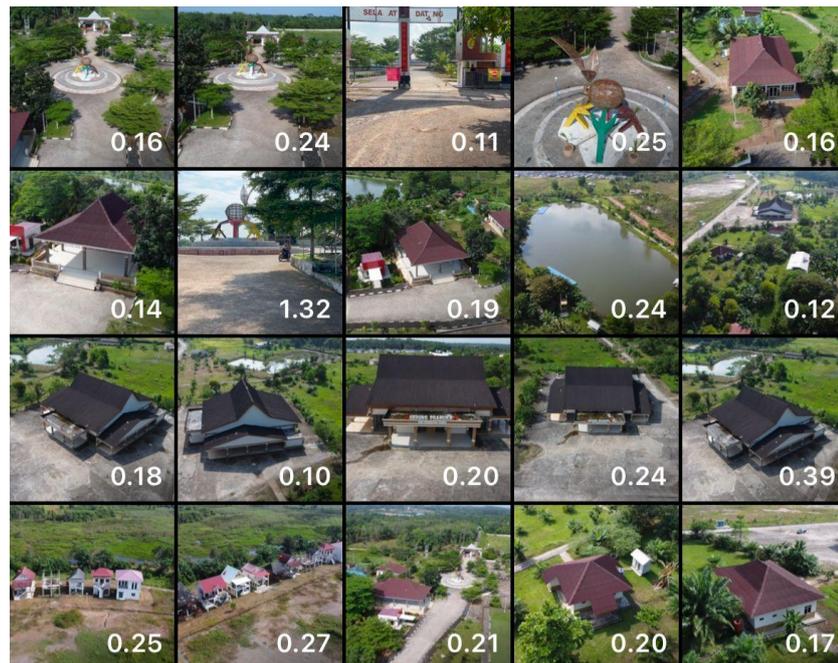
Pada tahap ini, seluruh rancangan yang telah disusun sebelumnya mulai direalisasikan secara teknis dan kreatif. Proses produksi video promosi ini melibatkan tiga tahapan utama, yaitu:

1. Pra-Produksi

Pra-produksi, yaitu tahap awal yang mencakup perumusan ide, penyusunan konsep, pembuatan naskah atau *storyboard*, serta pengumpulan bahan-bahan pendukung seperti gambar, video, narasi yang diambil dengan menggunakan camera dan *drone*. Tahap ini sangat penting untuk memastikan bahwa seluruh elemen video telah direncanakan dengan matang sebelum proses pengambilan gambar dilakukan.

2. Produksi

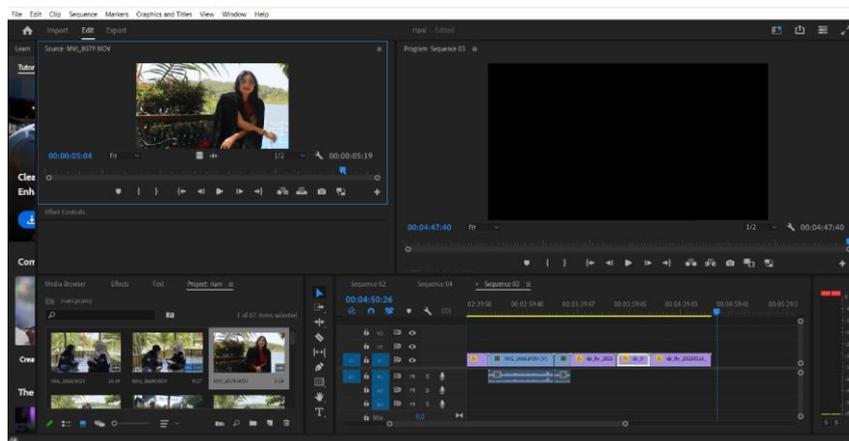
Produksi, yaitu tahap pelaksanaan di mana kegiatan pengambilan gambar dan suara dilakukan sesuai dengan rencana yang telah disusun. Pada tahap ini juga dilakukan pemantauan langsung untuk memastikan kualitas visual dan audio sesuai dengan standar yang diinginkan. Berikut ini hasil tangkapan layar dari pengumpulan data yang telah diperoleh:



Gambar 4.11 Hasil Pengambilan Gambar dan Video
Sumber: Hasil Olahan Data, 2025

3. Pasca Produksi

Pascaproduksi, yaitu tahap akhir yang melibatkan proses penyuntingan (*editing*) menggunakan *Adobe Premier*, penambahan efek visual, pemilihan musik latar, penyusunan *subtitle* menggunakan *Font Poppins*, dan sinkronisasi antara audio dengan visual. Selain itu, dalam tahap ini juga dilakukan peninjauan ulang secara menyeluruh terhadap hasil akhir video untuk memastikan bahwa konten layak dan siap didistribusikan kepada publik melalui berbagai *platform* promosi.

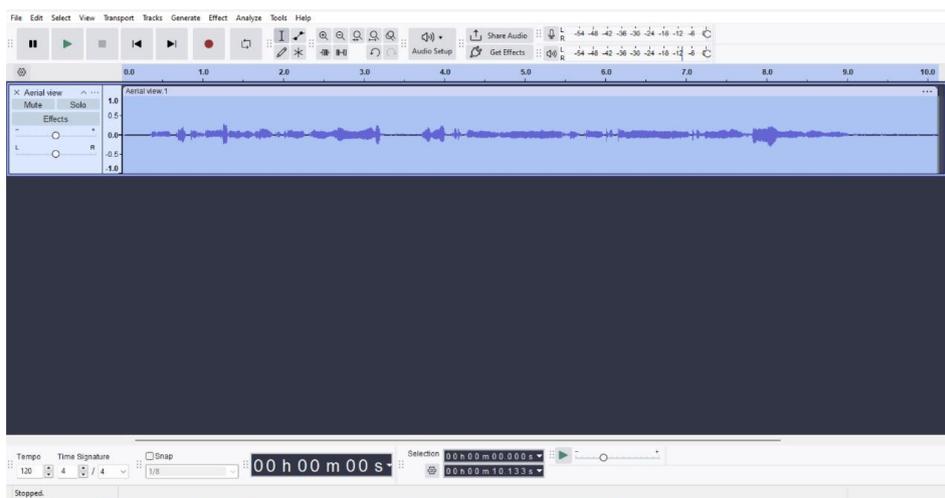


Gambar 4.12 Proses *editing Visual*

Sumber: Hasil Olahan Data, 2025

Setelah proses *editing* visual selesai dilakukan, tahap berikutnya adalah *editing* audio. Pada tahap ini, dilakukan persamaan antara rekaman suara (*voice over*) dengan visual yang telah disusun sebelumnya. Rekaman suara tersebut disesuaikan secara cermat dengan narasi dan setiap adegan (*scene*) dalam video, sehingga mampu menjelaskan informasi mengenai Bumi Perkemahan Pramuka Gandus secara jelas, runtut, dan menarik. Penyesuaian audio dengan gambar

bertujuan untuk menciptakan sinkronisasi yang harmonis antara pesan visual dan verbal, sehingga pesan yang disampaikan dalam video dapat diterima dengan baik oleh penonton. Selain itu, penambahan musik latar belakang dan efek suara pendukung juga dilakukan untuk memperkuat nuansa video dan meningkatkan kualitas keseluruhan presentasi audio-visual.



Gambar 4.13 Proses *editing Audio*

Sumber: Hasil Olahan Data, 2025

Setelah seluruh proses penyuntingan visual dan audio selesai dilakukan, tahap selanjutnya yang dilalui adalah tahap *finishing*. Tahap ini merupakan proses akhir dalam produksi video promosi, yang bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh elemen dalam video telah tersusun secara sempurna dan sesuai dengan standar kualitas yang ditetapkan. Pada tahap *finishing*, dilakukan peninjauan menyeluruh terhadap aspek teknis seperti kualitas gambar, kejernihan suara, sinkronisasi antara audio dan visual, serta kesesuaian alur narasi. Selain itu, ditambahkan elemen pendukung seperti judul pembuka, penutup, logo, informasi kontak, dan elemen grafis lainnya yang memperkuat identitas visual video. Tahap *finishing* juga mencakup proses rendering atau export video dalam format dan resolusi yang sesuai untuk keperluan distribusi,

4.2.5 Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah video promosi selesai dirancang dan melalui proses penyuntingan, langkah selanjutnya adalah melakukan uji publikasi untuk menilai kelayakan dan kebenaran informasi yang disampaikan dalam video tersebut. Evaluasi dilakukan melalui proses validasi terhadap kualitas visual, audio, serta keakuratan narasi yang terdapat dalam video promosi Bumi Perkemahan Pramuka Gandus. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa informasi yang ditampilkan benar, relevan, dan dapat diterima oleh khalayak. Pengujian dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner kepada sejumlah responden. Kuesioner tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan kualitas tampilan video, kejernihan audio, serta kemampuan video dalam menarik minat penonton untuk berkunjung ke Bumi Perkemahan Pramuka Gandus. Penilaian ini juga mencakup aspek daya tarik visual, kekuatan pesan, dan efektivitas penyampaian informasi.

Sebanyak 100 orang responden dilibatkan dalam pengujian ini, yang diperoleh dari jumlah pengunjung di tahun 2024 sebanyak 10.136 orang. Untuk menghitung sampel yang ada dengan menggunakan rumus slovin (Sugiyono,2018) yaitu:

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2}$$

Keterangan:

n = *Number of Samples* (Jumlah sampel)

N = *Total Population* (Jumlah seluruh anggota Populasi)

e = *Error Tolerance* (Presentasi kelonggaran ketidak telitian karena kesalahan pengambilan sampel yang masih di toleransi ($e = 0,1$))

Perhitungan sampel sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2} = \frac{10.136}{1+10.136(0,1)^2} = \frac{10.136}{1+101.36} = \frac{10.136}{102.36} = 99,023$$

Jumlah sampel dalam penelitian ini dihitung menggunakan rumus Slovin dan didapatkan sebanyak 99 responden yang di bulatkan menjadi 100 responden, dengan tingkat kesalahan yang ditoleransi sebesar 10%. Karena itu, kuesioner disebarakan kepada 100 orang. Hasil dari pertanyaan yang diajukan dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Hasil Kuesioner

No	Daftar Pertanyaan	Keterangan	
		Kurang Baik	Baik
1	Bagaimana kualitas video dan editing yang ada dalam video promosi Bumi Perkemahan Pramuka Gandus?	0%	100%
2	Bagaimana Kualitas Audio pada video promosi Bumi Perkemahan Pramuka Gandus?	10%	90%
3	Apakah cara menyampaikan informasi dalam video promosi Bumi Perkemahan Gandus jelas mudah dipahami?	0%	100%
4	Apakah video promosi Bumi Perkemahan Pramuka Gandus telah mampu menimbulkan ketertarikan wisatawan untuk berkunjung?	0%	100%
5	Apakah platform seperti Instagram, Youtube dan Tiktok adalah platform yang efektif untuk menayangkan video promosi Bumi Perkemahan Pamuka Gandus?ketertarikan wisatawan untuk berkunjung?	0%	100%

Sumber: Hasil Olahan Data, 2025

Berdasarkan hasil kuesioner yang dibagikan kepada 100 responden, diperoleh data bahwa mayoritas tanggapan menunjukkan hasil yang sangat positif. Sebanyak 100% responden menilai bahwa kualitas video dan editing pada video promosi Bumi Perkemahan

Pramuka Gandus tergolong baik. Hal serupa juga terlihat pada aspek penyampaian informasi, di mana seluruh responden menyatakan bahwa informasi dalam video disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami. Untuk kualitas audio, 90% responden memberikan penilaian baik, sementara 10% lainnya merasa kualitas audio kurang optimal. Hal ini disebabkan oleh penurunan kualitas suara setelah video diunggah ke Google Drive, yang mengakibatkan suara terdengar bergema. Selain itu, seluruh responden menyatakan bahwa video promosi tersebut mampu menarik minat untuk berkunjung ke lokasi wisata. Terakhir, semua responden sepakat bahwa media sosial seperti Instagram, YouTube, dan TikTok merupakan platform yang efektif untuk menayangkan video promosi, karena mudah diakses dan sering digunakan oleh berbagai kalangan.