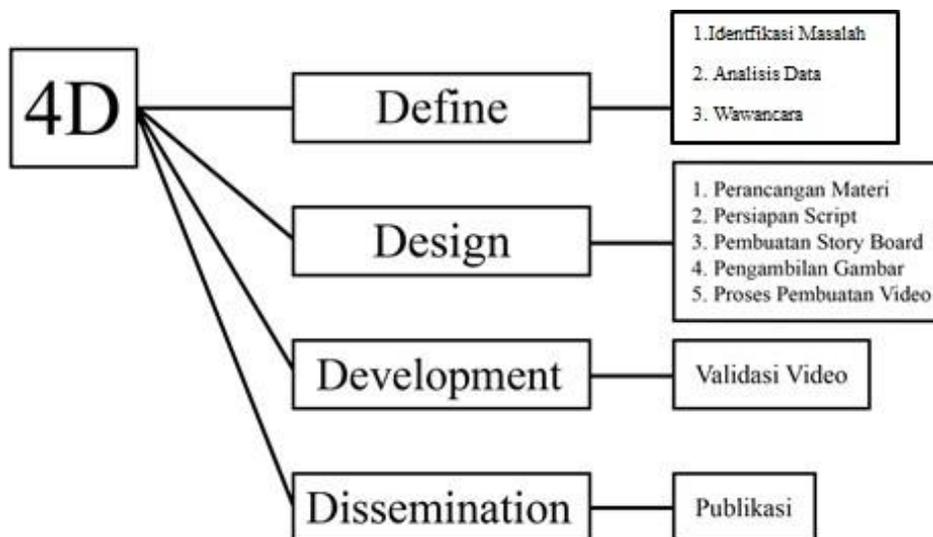


BAB III

METODE PERANCANGAN

3.1 Sistematika Perancangan

Menurut (Sugiyono, 2015: 407) Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan pendidikan (*Research and Development*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Produk penelitian dalam bidang dapat berupa model, media, peralatan, buku, alat evaluasi dan perangkat pembelajaran; kurikulum, kebijakan sekolah dan lain-lain. Setiap produk yang dikembangkan membutuhkan prosedur penelitian yang berbeda-beda (Endang Mulyatiningsih, 2011: 145). Salah satu model penelitian dan pengembangan yang dikutip dalam Endang Mulyatiningsih (2011: 179) yaitu model 4D (*Define, Design, Development, and Dissemination*).



Gambar 3.1 Metode Penelitian menurut Endang Mulyatiningsih 4D (*Define, Design, Development, and Dissemination*).

3.2 Tahapan Perancangan

3.2.1 *Define*

Pada tahap *define* bertujuan untuk mendefinisikan mengenai syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tahap *Define* (pendefinisian) dilakukan kegiatan yang bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan, serta mendefinisikan syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Kegiatan yang termasuk dalam tahap *Define* yaitu identifikasi masalah, analisis data dan wawancara. Tahap *Define* dapat terbagi menjadi 3 tahap, yaitu:

a. Identifikasi Masalah

Banyak sekali destinasi wisata yang ada di Indonesia tutup total dan hanya beberapa yang sudah buka di era new normal pandemi virus corona (*Covid-19*) ini. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah media yang mampu menggantikan berwisata langsung dengan cara merancang video wisata berbasis *Point of View (POV)* ini agar masyarakat Kota Blitar maupun dari luar Kota Blitar dapat berwisata online tanpa perlu datang langsung ke lokasi dikarenakan video ini menjadikan kamera sebagai tokoh utama sehingga memunculkan suasana masuk kedalam video menikmati berwisata online di wisata sejarah Makam Bung Karno Kota Blitar serta ingin datang ke lokasi apabila pandemi virus corona (*Covid-19*) ini berakhir.

b. Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan cara observasi data serta pengumpulan data dari berbagai sumber mengenai destinasi wisata sejarah Makam Bung Karno Kota Blitar guna menambah wawasan dan melakukan *Brainstorming* guna menemukan berbagai informasi penting dari tempat wisata tersebut.

c. Wawancara

Wawancara yang digunakan adalah yang berjenis semiterstruktur, dengan hanya menuliskan garis besar atau point-point dari hal-hal yang ingin ditanyakan. Menurut Endang Mulyatiningsih (2011: 32) wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data dan informasi yang dilakukan secara lisan. Proses wawancara dilakukan dengan cara tatap muka secara langsung bersama Duta Wisata Gus Jeng Kota Blitar & Raka Raki Jawa Timur yang berfokus pada pariwisata Kota Blitar. Selama proses wawancara peneliti akan mengajukan pertanyaan pertanyaan, meminta penjelasan dan jawaban kepada responden secara lisan. Wawancara dalam penelitian ini termasuk wawancara tidak terstruktur dimana peneliti bebas mengajukan pertanyaan tanpa menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap. Pedoman wawancara yang digunakan berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan, sebagai berikut:

1. Apa itu Makam Bung Karno?
2. Bagaimana perkembangan wisata Makam Bung Karno dari tahun ke tahun?
3. Apa saja permasalahan yang muncul akibat virus corona (*Covid-19*)?
4. Bagaimana cara mengatasi masalah tersebut (*Covid-19*)?
5. Apa keunggulan dari wisata Makam Bung Karno dan mengapa kita harus datang ke sana?

3.2.2 Design

Pada tahap design, peneliti membuat rancangan atau gambaran video yang akan dikembangkan. Rancangan video perlu divalidasi oleh dosen dari bidang keahlian yang sama sebelum rancangan (*Design*) video tersebut lanjut ke tahap berikutnya. Rancangan video kemungkinan perlu diperbaiki sesuai dengan saran validator. Kegiatan yang termasuk dalam tahap *Design* yaitu perancangan materi, persiapan *script*, pembuatan *storyboard*, pengambilan gambar, pembuatan video (*Editing*).

a. Perancangan Materi

Materi yang akan disampaikan pada video promosi antara lain rute wisata, semua fasilitas, spot foto, dan lain sebagainya. Jadi, menyampaikan video dari awal masuk wisata sampai keluar dengan menginformasikan segala hal yang ada di dalam tempat wisata tersebut kepada penonton secara singkat, padat, jelas, namun tersampaikan.

b. Persiapan *Script*

Pada tahap pembuatan *script*, peneliti merancang 1 *script*, yaitu *script* untuk proses pengambilan gambar (*Syuting*) saja. *Script* yang telah dibuat akan dikonsultasikan kepada ahli media dan ahli materi.

c. Pembuatan *Story Board*

Pembuatan *storyboard* dimulai dari merencanakan, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *storyboard* yang disertai dengan urutan adegan (*Scene*), tampilan, dan deskripsi yang berisi teks yang tertampil dilayar, letak objek, dan posisi pengambilan gambar. kemudian dikonsultasikan kepada ahli media. *Storyboard* berisikan mengenai deskripsi desain tampilan yang akan dikerjakan, dimulai dari *scene* awal untuk *opening* kemudian bagian inti sampai diakhir adalah penutup yang dilengkapi total durasi setiap *scenanya*.

d. Pengambilan Video (*Syuting*)

Pengambilan gambar atau *take video* dilakukan dengan menggunakan kamera Sony A6400 dengan teknik *Zoom In*, *Zoom Out*, berfokus pada teknik *Point of View (POV)* untuk memunculkan kesan wisata online. Menonjolkan pada lokasi atau fasilitas yang identik dengan tempat wisata tersebut.

e. Pembuatan Video

Video dibuat menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro CC 2017. Dengan menggunakan teknik *Fade In*, *Fade Out* dan *Slowmotion*

bertujuan untuk menampilkan video yang sinematik. Menggabungkan semua video dari awal masuk tempat wisata sampai akhir dan menyisipkan teks didalam video tersebut guna memperjelas penyampaian isi video.

3.2.3 Development

Tahap pengembangan menggunakan teknik *Expert Appraisal* yaitu suatu teknik yang dilakukan untuk menilai kelayakan atau memvalidasi rancangan produk yang dilakukan oleh ahli dalam bidangnya. Validator akan memberikan saran-saran dan masukan terkait materi maupun rancangan produk yang telah disusun.

a. Validasi Video

Tahap validasi ahli merupakan tahap validasi rancangan awal produk video kepada ahli materi dan ahli media. Tahap validasi kepada para ahli dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kesalahan maupun kekurangan pada rancangan awal sehingga dapat diperbaiki menjadi lebih baik sebelum melanjutkan ketahap berikutnya. Validasi ahli dilakukan oleh dosen ahli dan ahli media.

b. Uji Kelayakan Pada Pengguna

Tahap uji kelayakan yaitu tahap mempromosikan video kepada khalayak ramai dengan menggunakan kuisisioner *Google Form*. Berisi tentang pertanyaan kelayakan video dan ditujukan kepada masyarakat awam.

3.2.4 Dissemination

Pada tahap *Dissemination* dilakukan publikasi atau penyebarluasan video wisata kepada responden dalam jumlah yang lebih banyak.

a. Publikasi

Tahap publikasi dilakukan dengan pengunggahan video wisata ke media sosial seperti Youtube dan Instagram TV (IGTV) serta disebarluaskan melalui Twitter, Facebook dan media sosial lainnya.