

Perancangan Video Profile Museum Sekolah SMP Negeri 1 Ungaran

by Agnes Naomi

Submission date: 24-Jun-2024 04:12PM (UTC+0700)

Submission ID: 2407785026

File name: MISTERIUS_-_VOLUME._1,_NO._2_JUNI_2024_Hal._193-208..pdf (1.91M)

Word count: 4338

Character count: 27711

Perancangan Video Profile Museum Sekolah SMP Negeri 1 Ungaran

21

Agnes Naomi¹, Anthony Y.M. Tumimomor²

^{1,2} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi, UKSW Salatiga

Jl. Dr. O. Notohamidjodjo, Blotongan, Salatiga, (0298) 321212

Email: ¹692018085@student.uksw.edu, ²ant.tumimomor@uksw.edu

Abstract The SMPN 1 Ungaran school museum is the only school museum found in Semarang district. The museum is located in the SMPN 1 Ungaran complex that during the Dutch Indies was used as kweekschool. The Museum Buildings have a high historical value for civilization in the city of Ungaran and are now being used as a school museum that houses ²⁶ most impressive collections that have ever occurred in this school and are not found in any other. There are many people who are unaware of the existence of the school's museum, but at the same time the museum has difficulty trying to explain the history, profile and detail of the museum collection when, having or attending educational exhibitions or similar events. Looking at the problem, it would require an audio-visual solution packed into a profile video capable of providing information about the school's museum profile. Applying qualitative methods and linear strategies, it is hoped to produce a video profile that can provide information on the history of museum buildings, museum profiles and museum collections in greater detail and interest to the general public, making its existence known.

Keywords: School Museum, Qualitative, Linear Strategi, Video Profile

Abstrak Museum sekolah SMPN 1 Ungaran adalah satu-satunya museum sekolah yang terdapat di Kabupaten Semarang. Museum ini berada di komplek SMPN 1 Ungaran yang pada masa pemerintahan Hindia Belanda digunakan sebagai Kweekschool (Sekolah Pendidikan Guru). Bangunan museum memiliki nilai sejarah yang tinggi bagi peradaban di Kota Ungaran dan saat ini dimanfaatkan menjadi museum sekolah yang menyimpan berbagai koleksi un³¹ dan yang pernah terjadi di sekolah ini dan tidak terdapat di museum lain. Berdasarkan hasil observasi, masih banyak masyarakat yang tidak mengetahui keberadaan museum sekolah ini, selain itu juga dari pihak museum mengalami kesulitan saat mencoba memberikan penjelasan mengenai sejarah, profil dan detail koleksi museum saat, mengadakan atau mengikuti pameran pendidikan atau event sejenis. Melihat permasalahan yang ada, maka dibutuhkan sebuah solusi berbentuk audio visual yang dikemas menjadi video profil yang mampu memberikan informasi mengenai profil museum sekolah. Dengan menerapkan metode kualitatif serta strategi linier, diharapkan mampu menghasilkan video profile yang dapat menyajikan informasi mengenai sejarah bangunan museum, profil museum serta berbagai koleksi museum dengan lebih detail dan menarik kepada masyarakat luas, sehingga keberadaan museum ini dapat diketahui.

Kata kunci : Museum Sekolah, Kualitatif, Linier Strategi, Video Profil

LATAR BELAKANG

⁴ Kabupaten Semarang merupakan sebuah wilayah otonom yang berada di Provinsi Jawa Tengah yang berkaitan erat dengan perkembangan sejarahnya. Bahkan perkembangannya ⁴ begitu pesat sebagai pusat administrasi kolonial dan meninggalkan banyak sejumlah warisan budaya sampai saat ini. Kabupaten Semarang meninggalkan ⁴ sejumlah warisan budaya berupa bangunan bergaya kolonial di sepanjang jalan protokol Ungaran, salah satunya merupakan adalah keberadaan SMP 1 Ungaran yang dulunya merupakan bangunan sekolah KweekSchool pada masa Hindia Belanda. Banguna ini kemudia beralih fungsi menjadi Museum Sekolah Negeri 1 Ungaran. Museum sebuah tempat yang berbentuk bangunan yang di dalamnya terdapat banyak barang-barang peninggalan berharga yang harus dijaga dengan baik. Museum merupakan tempat mengumpulkan, menyimpan, merawat, melestarikan, mengkomunikasikan

Received Mei 31, 2024; Accepted Juni 24, 2024; Published Juni 30, 2024

* Agnes Naomi 692018085@student.uksw.edu

dengan bukti material berwujud benda hasil dari pembuatan manusia, alam serta lingkungannya (Sutaarga 1995)

Bangunan Sekolah Menengah Pertama yang memiliki berbagai kisah sejarah yang menarik didalamnya. Bangunan sekolah merupakan bekas dari sekolah pendidikan *kweekschool* pada masa Hindia Belanda, kemudian mengalami pergantian fungsi serta kepemilikan, mulai dari menjadi kantor Bala Keselamatan, kantor Polisi Lapangan (*Veld Polite*), Sekolah Kehutanan, Sekolah Guru Bawah dan kemudian menjadi Sekolah Menengah Pertama sampai saat ini. Bangunan utama pada sekolah kemudian dijadikan museum sekolah diresmikan pada tanggal 27 Agustus 2022 oleh Bapak Ngesti Nugraha selaku Bupati Kabupaten Semarang. Bangunan museum ini berada di gedung utama sekolah dan dilengkapi dengan berbagai peninggalan yang merupakan koleksi museum, seperti halnya: buku, foto guru terdahulu, meja-kursi, seragam guru dan lain-lain. Koleksi pada museum ini beberapa mencakup benda-benda bersejarah dalam tahun ketahun, koleksi tersebut diperlihatkan dalam bentuk asli, foto serta gambar.

Dari hasil observasi yang dilakukan di lapangan, belum adanya *platform* atau media yang menginformasikan secara menyeluruh dan detail mengenai Museum Sekolah serta barang yang terdapat di dalam museum Sekolah SMP Negeri 1 Ungaran. Selain itu, museum sekolah juga sering mendapat undangan dalam berbagai pameran. Namun penyampaian informasi mengenai profil museum, masih dalam leaflet yang dicetak dan hanya bisa diperoleh pada saat pengunjung berada di stand pameran museum sekolah.

Berdasarkan dengan permasalahan yang ada, maka perlu adanya sebuah media informasi yang mampu memberikan informasi lengkap dan menarik berupa video *profile*. video profile akan mempermudah masyarakat untuk lebih mengenal museum sekolah serta informasi dari objek-objek di dalamnya sehingga rasa keingintahuan masyarakat tentang museum sekolah akan bertambah. Dengan menerapkan metode kualitatif serta strategi linier, serta dalam merancang media audio visual menggunakan teknik sinematografi yang dapat menjelaskan secara jelas museum sekolah kepada masyarakat luas. Sehingga pada aspek video ini mengandung unsur gambar serta suara sehingga membuat unsur tersebut terlihat menarik.

KAJIAN TEORITIS

Penelitian Terdahulu

Dalam pencarian dan pengumpulan data ditemukan beberapa penelitian yang berhubungan dengan video informasi. Salah satu penelitian sebelumnya dengan judul “Perancangan Video Company Profile PT. Persada Makmur Tani Sentosa dengan Teknik

Infografis” dirancang oleh Febriandre (2019) dimana permasalahan keunikan dan keunggulan dari perancangan. Perbedaan dari penelitian terdahulu menggunakan Dengan penyampaian yang kurang tersampaikan dan keunikan yang menggunakan *cinematic video* yang dapat membuat audience bisa menikmati informasi tersebut.

Referensi penelitian terdahulu selanjutnya adalah penelitian dengan judul “Perancangan Video Company Profile Lembah Kamuning Dairy Farm, Desa Cigugur, Kuningan dengan Teknik Motion Graphic” yang dirancang Yessica Brigitta (2016) menggunakan teknik *motion graphic*, untuk hasil penelitian ini adalah video profile yang menampilkan berbagai sarana prasarana dengan hasil menggunakan teknik *motion graphic* pada ¹⁴ **Lembah Kamuning Dairy Farm, Desa Cigugur, Kuningan.**

Referensi selanjutnya dari penelitian terdahulu dengan judul “Perancangan Video Promosi Wisata Umbul Sidomukti” dirancang oleh Pradana Megananda Aditya Duta (2017). penyampiannya sedikit belum tersampaikan serta kelebihan dari penelitian ini menggunakan teknik *cinematic*.

Dari ketiga penelitian diatas memiliki kesamaan yaitu perancangan dalam pembuatan video yang memberikan edukasi serta informasi untuk khalayak luas. Keunggulan dalam penelitian ini menggunakan teknik pengambilan video yang dinamis dan detail setiap koleksi museumnya.

Pembahasan Teori

¹⁰ Museum merupakan lembaga, tempat penyimpanan dan perawatan serta mengamankan dan pemanfaatan benda-benda yang merupakan bukti material dari budaya manusia serta alam dan lingkungan. Kegunaan museum adalah sebesar-besarnya sebagai kepentingan umum, memamerkan, merawat sebagai bentuk studi pembelajaran atau pendidikan yang didalamnya terdapat informasi. Museum sekolah adalah tempat yang memberikan informasi mengenai museum dan koleksi kepada masyarakat terkhusus siswa sekolah yang berisi koleksi peninggalan sekolah pada masanya serta karya siswa.

² Media informasi merupakan salah satu bentuk sarana publik yang terus berkembang dengan mengikuti perkembangan jaman. Hal tersebut dikarenakan, dengan melalui media informasi, satu orang atau bahkan lebih ² dapat mengetahui informasi baru yang sedang berkembang pada saat itu. ² Sebuah informasi dapat tersampaikan dengan baik apabila media yang digunakan sesuai dengan sasaran dan juga informasi yang disampaikan bermanfaat. Salah satunya dalam bentuk video (Kurnia, Yoga Suprayoga. 2011).

Audio visual sebuah media yang mengandung unsur suara serta visual. Audio visual sendiri merupakan suatu unsur yang sangat baik dimana memiliki dua jenis media suara dan

visual atau melihat. ¹³ Video merupakan gabungan beberapa banyak frame yang diproyeksikan secara mekanis menggunakan media digital. Video salah satu jenis media audio-visual ⁶ Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Video profile merupakan sebuah gambaran untuk menginformasikan ¹⁷ hasil karya yang telah dibuat dan dihasilkan serta diterima ¹⁷ dikalangan umum. Informasi tersebut disebarkan dalam bentuk *audio visual* atau bisa disebut *video*. Dalam penelitian ini *video profile* akan mendeskripsikan lebih ringkas mengenai museum sekolah SMP Negeri 1 Ungaran yang memperlihatkan barang koleksi museum.

Sinematografi merupakan teknik menangkap gambar serta menggabungkan gambar menjadi satu sehingga seolah-olah gambar tersebut menjadi bergerak. Teknik ini ¹⁹ berkaitan dengan tata letak sebuah kamera yang digunakan sebagai alat pengambilan gambar yang nantinya menghasilkan visualisasi yang hidup hingga mewakili pesan yang akan disampaikan. Penerapan sinematografi ³² ini bertujuan agar pesan yang ingin disampaikan dapat dengan lebih baik serta menarik sehingga tervisualisasikan pada setiap alumya.

¹⁶ METODE PENELITIAN

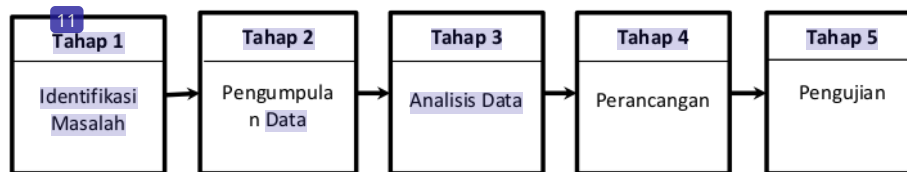
Metode penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk penelitian ini adalah menggunakan beberapa metode perancangan, diantaranya adalah metode kualitatif. Metode penelitian ini bersifat fleksibel dan bisa berubah-ubah serta dengan pengumpulan data melalui wawancara, observasi serta terlibat langsung. Metode kualitatif diterapkan pada penelitian ini untuk mendapat data yang akurat dari para narasumber mengenai sejarah bangunan, profil museum dan detail dari koleksi museum yang disajikan.

¹ Pengumpulan data dibagi menjadi dua yaitu pengumpulan data primer dan sekunder. Data Primer merupakan data yang didapatkan secara langsung, yang secara langsung berhubungan dengan permasalahan yang diangkat di dalam perancangan ini. Dalam mencari data primer yang digunakan dalam perancangan ini terdapat dua cara yang dilakukan yaitu melalui observasi langsung di museum sekolah SMPN 1 Ungaran dan wawancara dengan para narasumber yang berkompeten di bidangnya dan sesuai dengan penelitian yang sedang dilakukan yaitu dengan Ibu Tatik selaku Kepala Sekolah SMPN 1 Ungaran dan Bapak ²⁹ Iri Subekso selaku Ketua Tim Ahli Cagar Budaya Kab. Semarang.

Strategi Penelitian

Strategi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menerapkan *linier strategy*, pada *linier strategy* ini menerapkan langkah-langkah yang sederhana serta mudah dipahami. Pada *strategy* ini setiap tahapan dimulai setelah tahapan sebelumnya terselesaikan. Penerapan *strategy* pada penelitian ini adalah agar masyarakat mudah memahami dan mengetahui adanya museum sekolah yang berada di Ungaran. Tahapan penelitian dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

[Sumber: Jonathan dan Lubis, 2007]

Identifikasi Masalah

Pada tahap pertama merupakan identifikasi masalah. Tahapan Identifikasi merupakan sebuah tahapan untuk mengetahui permasalahan yang ada. Dengan tahapan ini mendapatkan informasi melalui wawancara terhadap beberapa narasumber. Adapun narasumber tersebut dilakukan dengan Bapak Suharto selaku pengelola museum sekolah.

Identifikasi masalah pertama dilakukan wawancara bersama bapak Suharto, mendapatkan hasil bahwa untuk koleksi yang terdapat dalam museum sekolah SMPN 1 Ungaran memiliki keunikan dan keunggulan tersendiri karena berasal dari sekolah ini sendiri. Selain itu, bangunan yang menjadi museum sendiri memiliki sejarah yang sangat bersejarah bagi peradaban yang pernah terjadi di Ungaran. Informasi mengenai keunggulan bangunan museum dan koleksi yang ada masih sangat kurang dan banyak masyarakat, khususnya Kota Ungaran sendiri belum mengetahui mengenai profil museum dan koleksi yang ada didalamnya.

Identifikasi selanjutnya dilakukan secara acak kepada 30 responden yang merupakan masyarakat Ungaran dan sekitar, dengan mengajukan beberapa pertanyaan mengenai pengetahuan masyarakat akan keberadaan Museum Sekolah SMP Negeri 1 Ungaran. Dari hasil wawancara tersebut didapatkan hasil bahwa sebagian besar belum mengetahui keberadaan museum sekolah Ungaran dan juga belum pernah melihat Museum Sekolah SMPN 1 Ungaran baik secara langsung atau melalui media informasi berbasis audio visual tersebut.

Pengumpulan Data

Tahapan kedua²³ yaitu pengumpulan data primer dan sekunder. pengumpulan data ini dilakukan dengan Ibu Dra. Tatik Arlinawati, M. Pd. Selalu Kepala Sekolah SMPN 1 Ungaran dan ketua ahli cagar budaya yaitu Bapak Tri Subekso selaku Arkeolog dan TACB (Tim Ahli Cagar Budaya) Kabupaten Semarang. Dari pengumpulan data primer ini didapatkan mengenai profil lengkap sekolah, profil museum sekolah, jenis layanan museum, koleksi dan deskripsi koleksi museum. Sedangkan hasil dari wawancara dengan Bapak Tri Subekso, didapat hasil mengenai sejarah bangunan sekolah, perubahan dan alih fungsi sekolah dimana bangunan-bangunan tersebut awalnya kompleks Kweekschool oleh Departemen Onderwijs, Eredienst en Nijverheid sebagai tempat untuk menyiapkan tenaga kerja pengajar sekolah yang dibuka oleh kolonial belanda saat itu.

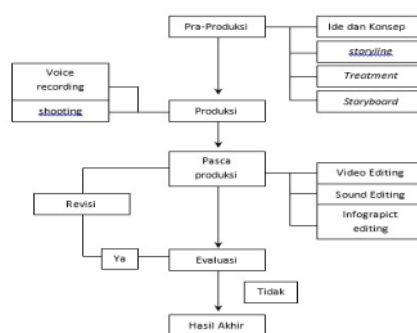
Selain mengumpulkan data primer, dilakukan juga²⁷ dengan pengumpulan data sekunder. Pengumpulan data sekunder tersebut dilakukan dengan mencari data melalui jurnal, *e-book*, buku, serta beberapa website yang membahas mengenai museum secara umum dan juga museum sekolah secara khusus.

Analisa Data

Tahap ketiga merupakan Analisa data. Setelah³ melakukan pengumpulan data maka dilakukan analisis data yang nantinya akan diolah menjadi poin-poin penting hingga nantinya diperlukan dalam pembuatan konsep perancangan. Data yang dikumpulkan untuk menentukan target *audience* secara *demografis* pada penelitian ini adalah pelajar dengan rentan usia 12 sampai 22 tahun supaya penyerapan dalam penyampaian informasi dapat mudah dan cepat mengedukasi, Selain itu juga dari segi *geografis* dari penelitian ini *audience* yaitu masyarakat Ungaran dan juga masyarakat luas.

Perancangan

Tahap selanjutnya adalah perancangan media. Pada tahap perancangan video *profile* Museum Sekolah SMP Negeri 1 Ungaran akan melalui tahapan yang menjadi alur perancangan pembuatan video pada umumnya yaitu¹⁸ pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Tahapan perancangan video *profile* dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Tahapan Perancangan Video Profile

Pada tahapan awal sebelum pembuatan video, penentuan ide dan konsep video merupakan tahapan paling penting karena semua langkah-langkah perencanaan berpengaruh terhadap kelanjutan dan kesuksesan dalam produksi yang dilakukan. Ide penelitian ini adalah menampilkan gambaran dan pembelajaran mengenai Museum Sekolah, tentang keunikan dan bahkan sejarah terbentuknya gedung dari awal hingga saat ini. Konsep dari perancangan ini adalah perancangan video informasi, dengan menerapkan teknik *cinematography* sebagai acuan pendukung dan jalan cerita yang menarik, serta memiliki penyampaian informasi yang menarik untuk khalayak luas.

Tahapan berikutnya adalah merancang alur cerita atau *storyline*. *Storyline* merupakan struktur rangkaian kejadian dalam sebuah cerita yang disusun sebagai urutan dari bagian cerita. *Storyline* atau alur cerita merupakan unsur-unsur untuk membentuk cerita sehingga menjadi kerangka utama cerita. Dalam penelitian ini alur cerita akan dibuat secara menarik dan mudah dimengerti (Pahlevi, 2020). *Storyline* yang terdapat pada video informasi Museum Sekolah SMP Negeri 1 Ungaran adalah sebagai berikut.

Storyline dari video informasi Museum Sekolah SMP Negeri 1 Ungaran diawali dengan menampilkan secara luas daerah yang menjadi ikon keberadaan SMP Negeri 1 Ungaran yaitu Kota Ungaran dimana hal tersebut menjadi awal cerita dimulai. Setelah menampilkan kota Ungaran, sebelum memasuki area sekolah memperlihatkan pemandangan sekitar gedung sekolah dan juga daerah sekitar yang mengelilingi area Sekolah kemudian menampilkan Museum Sekolah dari jauh dan keadaan sekitar yang dikelilingi halaman yang sangat luas lengkap dengan hamparan area museum sekolah, dan aneka tanaman hias dan bangunan sekolah yang memberi keindahan pada museum itu sendiri. Kemudian memasuki museum terdapat kilasan balik sedikit dengan membedakan keadaan gedung museum yang sekarang dan yang dahulu sebelum melakukan perbaikan. Untuk lebih detail maka memperlihatkan gedung museum di berbagai sisi kemudian memfokuskan kembali pada

peninggalan-peninggalan yang terdapat di museum sekolah, kemudian menampilkan wawancara terhadap pihak museum sekolah SMP Negeri 1 Ungaran, hingga memfokuskan kembali pada peninggalan serta harapan akan adanya museum bagi masyarakat luas.

Setelah selesai dalam merancang *storyline* dilanjutkan dengan menyusun *treatment*. *Treatment* merupakan penjelasan secara mendetail dari sebuah cerita untuk dijadikan kerangka yang berisi tentang pengambilan gambar dan terdapat penjelasan pada setiap *scene* yang memiliki tujuan mempermudah dalam pengambilan gambar. Berikut *treatment* dari perancangan video tersebut.

- **Scene 1: Opening**

Shot: long shot

Menampilkan letak geografis Kota Ungaran. Menampilkan suasana kota Ungaran

- **Scene 2: Tugu lama Ungaran**

Shot: long shot, medium shot

Menampilkan tugu lama Ungaran

- **Scene 3: Museum Sekolah dan halaman**

Shot: long shot, medium long shot

Menampilkan Museum Sekolah

- **Scene 4: Kilas balik sekarang dan terdahulu.**

Shot: establishing shot, close up

Menampilkan keadaan gedung yang sekarang dan dahulu sebelum dilakukan perbaikan dan perawatan yang lebih baik.

- **Scene 5: Museum Sekolah di berbagai sisi**

Shot: long shot, close up

Menampilkan ruangan-ruangan museum sekolah SMP Negeri 1 Ungaran

- **Scene 6: keseluruhan Museum Sekolah**

Shot: close up, medium close up

Menampilkan keseluruhan Museum Sekolah SMP Negeri 1 Ungaran.

- **Scene 7: Peninggalan-Peninggalan**

Shot: close up

Menampilkan peninggalan sejarah sekolah terdahulu

- **Scene 8: wawancara**

Shot: close up, medium close up

Menampilkan wawancara oleh pihak museum

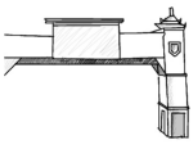
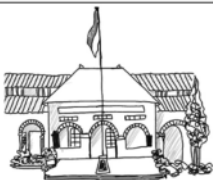
- **Scene 9: Closing**

Shot: long shot

Menampilkan harapan museum sekolah untuk dikenal secara luas.

Setelah merancang *treatment*, dilakukan proses selanjutnya merancang ⁵ *storyboard*. *Storyboard* merupakan papan cerita yang tampilannya menyerupai komik, dimana ada gambar-gambar berurutan yang merangkai cerita, yang berfungsi untuk memvisualisasikan naskah atau cerita. Selain memvisualisasikan cerita, *storyboard* juga berguna untuk memastikan sebuah video dapat diedit dan tidak kekurangan gambar. Dalam penelitian ini sebelumnya pengambilan gambar atau produksi akan mendeskripsikan rangkaian peristiwa dengan membuat *storyboard* (Studio Antelope, 2020). *Storyboard* perancangan Video Informasi Museum Sekolah, ³ dapat dilihat pada tabel 1.

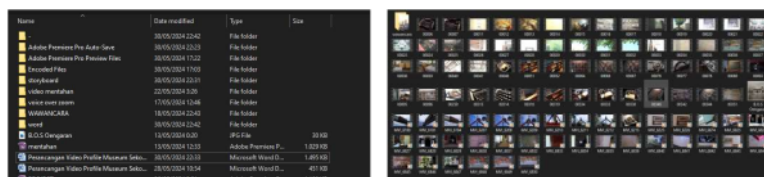
Tabel 1. *Storyboard* video profil museum sekolah

No	<i>Ilustrasi</i>	<i>Shot</i>	Keterangan
1.		<i>long shot</i>	Menampilkan letak geografis Kota Ungaran. Menampilkan suasana kota Ungaran
2.		<i>long shot,</i> <i>medium shot</i>	Menampilkan tugu lama Ungaran
3.		<i>long shot,</i> <i>medium long shot</i>	Menampilkan Museum Sekolah
4.		-	Menampilkan keadaan gedung yang sekarang dan dahulu sebelum dilakukan perbaikan dan perawatan yang lebih baik.
5.		<i>long shot, close up</i>	Menampilkan ruangan-ruangan museum sekolah SMP Negeri 1 Ungaran

Perancangan Video Profile Museum Sekolah SMP Negeri 1 Ungaran

6.		close up, medium close up	Menampilkan keseluruhan Museum Sekolah SMP Negeri 1 Ungaran.
7.		close up	Menampilkan peninggalan sejarah sekolah terdahulu
8.		medium close up	Menampilkan wawancara oleh pihak museum
9.		long shot	Menampilkan harapan museum sekolah untuk dikenal secara luas.

Setelah melewati tahapan pra produksi dilanjutkan dengan tahapan produksi. Proses produksi meliputi tahapan *Shooting* dan *Voice Recording*. *Shooting* dan *voice recording* dilakukan berdasarkan treatment dan storyboard yang dibuat. Proses *voice recording* adalah perekaman Narasi yang telah dirancang sebelumnya. Narasi menggunakan suara perempuan dengan rentang usia 18-22 tahun sesuai dengan target audience Museum Sekolah SMP N 1 Ungaran serta sesuai dengan *storyline*, *Treatment*, *Storyboard* yang telah dirancang. Hasil proses produksi dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Hasil proses produksi

Setelah menyelesaikan tahap produksi, maka tahap berikutnya yaitu pasca produksi. Tahapan pasca produksi dilakukan *editing* pada video yang telah diambil pada tahap produksi. Tahapan *editing* video ini dibagi menjadi dua yaitu *offline editing* dan *online editing*, pada *offline editing*, video ditata sesuai dengan alur atau urutan yang telah dirancang di *storyboard*.

Tahapan berikut setelah *offline editing* adalah dengan melakukan *online editing*. Salah satu aktivitas yang dilakukan pada tahapan ini adalah pewarnaan pada hasil *footage* yaitu *color*

grading serta penambahan *backsound* dan narasi, pemberian transisi dan juga dilakukan *rendering*. *Color grading* yang akan diterapkan pada video ini adalah *warm tone*. Pemilihan warna ini agar menonjolkan warna asli dari benda peninggalan. *Color grading* dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. *Before dan after color grading*

Setelah menyelesaikan tahap *color grading*, tahap berikutnya adalah penambahan *backsound* dan *mixing* audio. Backsound yang akan digunakan bergenre *classical piano instrumental*, dengan tujuan untuk membangun suasana dan mendukung visualisasi museum pada video yang akan disajikan. Kemudian pada proses *mixing audio* adalah proses pengeditan pada *backsound* serta tambahan *audio* berupa *voice over* (narasi) serta audio dari narasumber.

Tahap berikutnya adalah pemilihan *typography* dimana nantinya akan diaplikasikan pada video, tipografi dipilih dengan jenis sans serif. Jenis font tanpa kaki yang dapat memperjelas informasi pada pembaca. Font yang diaplikasikan nantinya menggunakan font Franklin Gothic Demi. Pemilihan font ini selain keterbacaannya yang jelas, font juga terlihat tegas. Font Franklin Gothic Demi dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. *Franklin Gothic Demi*

Setelah semua tahapan terselesaikan maka pada tahapan akhir dilakukan *rendering*. Format yang dipilih pada proses *rendering* adalah H.264 dengan resolusi HD 1920 x 1080p agar video yang dihasilkan jernih, serta dapat menyampaikan informasi dengan jelas kepada audience dan juga ukuran video tidak terlalu besar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

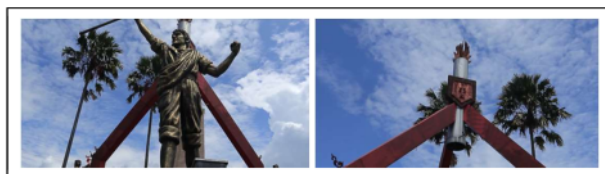
Hasil pembahasan pada perancangan yang sudah dilakukan, maka diperoleh hasil yaitu berupa video *profile* Museum Sekolah SMP Negeri 1 Ungaran, adapun penjelasan dari setiap scene yang akan disajikan pada video *profile* sebagai berikut.

Video *profile* diawali dengan menampilkan suasana dan lokasi geografis kota Ungaran. pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan jenis *long shot* dengan tujuan memperlihatkan geografi. Gambar scene 1 dapat dilihat pada gambar



Gambar 6. Scene 1 (opening)

Scene 2 memperlihatkan tugu lama Kota Ungaran, salah satu ikon dari kota Ungaran, dimana museum sekolah ini berada. Pengambilan gambar ini dilakukan dengan menggunakan jenis *shot* yaitu *long shot* dan *medium long shot* bertujuan untuk lebih menonjolkan letak geografis Kota Ungaran. Gambar tugu lama Ungaran dapat dilihat pada gambar .



Scene 3 memperlihatkan detail dari bangunan utama SMP Negeri 1 Ungaran yang merupakan bangunan utama dari museum sekolah. Pengambilan gambar dengan menggunakan jenis *shot* yaitu *long shot* dan *medium long shot*, bertujuan memperlihatkan bentuk bangunan. Gambar gedung utama SMP Negeri 1 Ungaran dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. Gedung Utama SMP negeri 1 Ungaran

Scene 4 Menampilkan kilas balik dari gedung yang sekarang dan dahulu sebelum dilakukan perbaikan dan perawatan yang lebih baik. Gambar kilas balik dapat dilihat pada gambar .



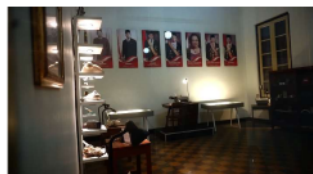
Gambar 9. Kilas balik

Scene 5 menampilkan ruangan-ruangan museum sekolah SMP Negeri 1 Ungaran dengan menggunakan jenis *shot* yaitu *long shot* dan *close up* bertujuan untuk memperlihatkan secara detail dan tegas dari tampilan ruangan museum. Gambar ruangan-ruangan dapat dilihat pada gambar 10



Gambar 10. Ruangan-ruangan museum

Scene 6 menampilkan isi dalam museum sekolah dengan menggunakan jenis *shot* yaitu *long shot* bertujuan memperlihatkan susunan dalam ruangan museum. Gambar susunan letak barang dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11. Susunan letak

Scene 7 menampilkan peninggalan-peninggalan museum kemudian pengambilan gambar menggunakan jenis *shot* yaitu *close up* dan *medium close up* bertujuan untuk menonjolkan barang-barang yang ada di museum. Gambar barang peninggalan museum dapat dilihat pada gambar 12.



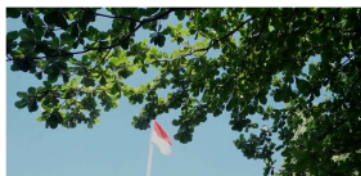
Gambar 12. Barang Peninggalan Museum

Scene 8 menampilkan wawancara dengan bapak Suharto yang menjelaskan mengenai beberapa koleksi unggulan dari museum sekolah. Pengambilan gambar menggunakan jenis *shot* yaitu *medium close up*. Gambar wawancara dapat dilihat pada gambar 13.



Gambar 13. Wawancara dengan Bapak Suharto

Scene 9 menampilkan bendera pada gedung utama sekolah sebagai *closing*, serta adanya harapan museum kepada masyarakat luas. Jenis *shot* pada *footage* menggunakan *long shot*. Gambar *closing* dapat dilihat pada gambar 14.



Gambar 14. *Closing*

PENGUJIAN DAN IMPLEMENTASI

Pengujian

Dari hasil perancangan Video Profile Museum Sekolah SMP Negeri 1 Ungaran, kemudian dilakukan pengujian oleh pihak terkait guna mendapatkan masukan dan uji kelayakan dari video profile yang telah dirancang. Pengujian dilakukan dengan Ibu Tatik selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Ungaran serta penanggung jawab museum sekolah, berdasarkan hasil wawancara setelah memperlihatkan video profil yang dirancang, didapat hasil bahwa informasi yang hendak disampaikan dalam video profil ini sudah sesuai, alur cerita video profil juga sudah baik. Adanya suara narasi bisa membantu penonton untuk lebih mengetahui secara detail setiap koleksi yang dideskripsikan. Tampilan video juga sudah baik dan tidak membosankan, secara garis besar video ini sudah layak dan bisa dijadikan video profile museum, sehingga bisa ditayangkan saat mesum sekolah mengadakan atau mengikuti pameran pendidikan. Video profil ini bisa menjadi media informasi yang sangat mendukung dalam menyebarluaskan keberadaan museum sekolah SMPN 1 Ungaran.

Pengujian juga dilakukan kepada Nehemia Leonardo selaku *owner* dari *eleanorpicture* dan seorang videografer untuk mendapatkan masukan dan kritikan dari video profil yang telah dirancang. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan didapat hasil bahwa, visualisasi yang telah disajikan menarik dan dinamis dengan alur cerita yang sesuai. Pengambilan gambarnya juga sudah sesuai dengan kaidah sinematografi, detail koleksi dapat dilihat dengan jelas sesuai dengan pemilihan jenis *shoot*nya, pemilihan tipografi sudah sesuai dengan keterbacaan yang jelas. Pemilihan *background* sudah sesuai dan dapat membangun suasana, *voice over* juga dapat terdengar dengan jelas dan dapat menjelaskan dengan baik informasi yang hendak disampaikan. Secara umum, video profil ini sudah layak sebagai media profil bagi museum sekolah.

Implementasi

Dari hasil Video Profile Museum Sekolah SMP Negeri 1 Ungaran, kemudian dapat diimplementasikan ³⁰ secara offline dan online. Video Profile secara offline dilakukan dengan menayangkan video tersebut di televisi yang terdapat di museum, sedangkan implementasi secara offline akan diimplementasi media secara online melalui akun media sosial berupa Instagram, Youtube sekolah SMP Negeri 1 Ungaran. Pemilihan media online tentunya ³⁴ akan menjadi lebih efektif dan efisien, sehingga diharapkan informasi mengenai profil Museum Sekolah SMP Negeri 1 Ungaran dapat semakin luas penyebarannya dan mempermudah masyarakat untuk mengetahui dan mengaksesnya.

²⁵ SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa Video Profile Museum Sekolah SMP Negeri 1 Ungaran telah mampu dan layak dalam menyampaikan informasi mengenai keberadaan museum sekolah dan mengisahkan mengenai sejarah bangunan museum dan koleksi museum sekolah dengan baik dan detail. Video Profil yang dirancang dapat dijadikan alternatif media informasi yang menarik bagi pihak museum dalam menyampaikan profil museum sekolah kepada masyarakat umum.

Saran pengembangan untuk penelitian selanjutnya adalah dengan menambahkan animasi berupa motion grafika atau 3 dimensi baik dari segi kisah sejarah bangunan dan penjelasan atau deskripsi pada setiap koleksi yang ada, sehingga diharapkan video profil yang baru akan lebih mampu menarik target *audiens* atau masyarakat umum.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifuddin, & Ahmad, B. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia.
- Brigitta, Y. (2016). *Perancangan Video Company Profile Lembah Kamuning Dairy Farm, Desa Cigugur, Kuningan dengan Teknik Motion Graphic*. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.
- Duta Prihatmana. (2010). *Perancangan video Profile Museum Kereta Api Ambarawa*. Universitas Sebelas Maret.
- Duta, P. M. A. (2017). *Perancangan Video Promosi Wisata Umbul Sidomukti*.
- Febriandre. (2019). *Perancangan Video Company Profile PT. Persada Makmur Tani Sentosa dengan Teknik Infografis*.
- ICOM. (2004). *Running a Museum: A Practical Handbook*. International Council of Museum UNESCO, France.
- Kurnia, Y. S. (2011). *Perancangan Sign System TK Negeri Pembina*. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- Kuswandi, W. (2010). *Komunikasi Massa Sebuah Analisis Media Televisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Miyarso, E. (2011). Peran Penting Sinematografi dalam pendidikan pada era teknologi Informasi & Komunikasi. *Majalah Pendidikan*.
- Parta. (2020). *Pengertian audio visual, Jenis, Ciri, Fungsi, Kelebihan Manfaat*.
- Sarwono, J., & Lubis, H. (2007). *Metode Penelitian Kualitatif*. Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
- Sutaarga, M. A. (1997). *Studi Museologia*. Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Perancangan Video Profile Museum Sekolah SMP Negeri 1 Ungaran

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

studentjournal.petra.ac.id

Internet Source

1%

2

ejurnal.esaunggul.ac.id

Internet Source

1%

3

jurnal.isi-dps.ac.id

Internet Source

1%

4

pmb.brin.go.id

Internet Source

1%

5

repository.dinamika.ac.id

Internet Source

1%

6

Submitted to Academic Library Consortium

Student Paper

1%

7

eprints.mercubuana-yogya.ac.id

Internet Source

1%

8

Submitted to Universitas Sebelas Maret

Student Paper

1%

9

positori.uin-alauddin.ac.id

Internet Source

<1%

10	Yuli Astutik, Soebijantoro Soebijantoro. "Dampak Kunjungan Wisatawan Terhadap Pelestarian Museum Trinil Tahun 2010-2013", AGASTYA: JURNAL SEJARAH DAN PEMBELAJARANNYA, 2015 Publication	<1 %
11	e-journal.potensi-utama.ac.id Internet Source	<1 %
12	www.scribd.com Internet Source	<1 %
13	abdimasku.lppm.dinus.ac.id Internet Source	<1 %
14	jurnal.umt.ac.id Internet Source	<1 %
15	Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha Student Paper	<1 %
16	sisfotenika.stmikpontianak.ac.id Internet Source	<1 %
17	widuri.raharja.info Internet Source	<1 %
18	Submitted to Universitas Kristen Satya Wacana Student Paper	<1 %
19	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	<1 %

20	Anthony Y.M. Tumimomor, Yohanes Rio Ferdinan. "VISUALISASI POTRET ANAK JALANAN KOTA SEMARANG MELALUI FILM DOKUMENTER", Jurnal Bahasa Rupa, 2019 Publication	<1 %
21	Michael Bezaleel, Felicia Felicia. "PERANCANGAN FILM PENDEK BERJUDUL SI AYU SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI DAMPAK PSIKOLOGIS BODY SHAMING BAGI REMAJA PUTRI", Jurnal Bahasa Rupa, 2021 Publication	<1 %
22	core.ac.uk Internet Source	<1 %
23	pdfslide.tips Internet Source	<1 %
24	rizkymarsaputra.wordpress.com Internet Source	<1 %
25	zombiedoc.com Internet Source	<1 %
26	docplayer.es Internet Source	<1 %
27	lontar.ui.ac.id Internet Source	<1 %
28	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	<1 %

29

www.unika.ac.id

Internet Source

<1 %

30

Faried Effendy, Eto Wuryanto, Livia Felisia Marentina. "Penerapan Model Technology-to-Performance Chain pada Cyber Campus", Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika (JEPIN), 2019

Publication

<1 %

31

e-campus.iainbukittinggi.ac.id

Internet Source

<1 %

32

moam.info

Internet Source

<1 %

33

pt.scribd.com

Internet Source

<1 %

34

vnexplorer.net

Internet Source

<1 %

35

Yuliana Cornillon Intan Krisciaputri, Michael Bezaleel Wenas. "EDUKASI PERAWATAN ORGAN REPRODUKSI EKSTERNAL SAAT MENSTRUASI BAGI REMAJA PUTRI MELALUI VIDEO ANIMASI TIPE MOTION GRAPHIC", Jurnal Bahasa Rupa, 2021

Publication

<1 %

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches Off