

BAB III

SKENARIO PELAKSANAAN OBSERVASI LAPANGAN

3.1 Skenario Alur Cerita dan Pesan

Alur video dimulai dengan penegasan bahwa seluruh crew dan narasumber tetap menjaga dan mentaati protokol kesehatan untuk mencegah penyebaran covid-19. Setelah itu adanya pembukaan perjalanan ke Kota Semarang dan Logo podomoro university, Faculty of entrepreneurship dan logo Hotel business program. Lalu pembukaan dimulai dengan para talent menyapa para penonton. Diiringi dengan lagu modern Tradisional Jawa. Dilampirkan lagi beberapa foto Tempat terkenal yang diambil di kota Semarang. Setelah itu lagu berubah menjadi lagi tradisional Jawa-China, diawali dengan para talent yang meng review beberapa makanan terkenal di Semarang seperti soto bangkong, dan video berpindah ke pada cerita sejarah Klenteng Taikashi yang dulunya bernama Klenteng Quan im. Setelah itu, dilanjutkan dengan adegan dimana toko Lunpia gang Lombok sendiri beserta dengan pemiliknya Bapak Untung yang diiringi juga dengan lagu tradisional-modern Jawa. Kembali lagi dengan para talent yang menyapa para penonton, dan memberikan informasi bahwa mereka sudah ada di Toko Lunpia Gang Lombok dan saat itu sedang mengantri dikarenakan berapa ramainya Lunpia gang Lombok itu sendiri. Setelah itu dilanjutkan dengan wawancara security di dekat klenteng Sam Poo Kong, para talent menanyakan kepada security tersebut, bagaimana pendapatnya mengenai lunpia Gang Lombok. Setelah itu, video berpindah kepada adegan pembuatan Lunpia gang Lombok, di mulai dari bahan-bahan yang segar sampai dengan produk Lunpianya yang sudah jadi. Setelah itu video berpindah kepada talent yang akan mencoba Lunpia gang Lombok setelah mereka menunggu kurang lebih 4 jam. Para talent memberikan informasi kepada penonton kalau Lunpia gang Lombok adalah makanan yang enak dan harus di coba oleh para penonton, setelah itu video berpindah kepada pemilik Lunpia Gang Lombok yaitu bapak untung. Bapak untung sendiri adalah pemilik lunpia gang Lombok generasi keempat. Setelah itu para talent menanyakan kepada Bapak untung mengenai Lunpia gang Lombok

3.2 Skenario Pelaksanaan Observasi Lapangan

Pelaksanaan observasi lapangan sendiri dilakukan setelah konfirmasi terlebih dahulu ke pihak Lunpia Gang Lombok di Semarang, setelah itu dilakukan

survey, rekaman video, dan juga pengumpulan data mulai tanggal TBA Oktober 2021. Video dan data yang ada awalnya akan menampilkan kota Semarang, potensi wisata yang ada, dan kemudian mengerucut kepada Lunpia Gang Lombok.

3.3 Run Down Pelaksanaan Observasi (Dor)

HARI	TEMPAT	KETERANGAN	PIC
DAY 1	Jakarta - Semarang	Perjalanan dari Jakarta ke Semarang	Desi
DAY 2	Lunpia Gang Lombok	Survey dan perizinan Untuk Pembuatan Video serta Foto	Char
DAY 3	Lap. Simpang 5 dan Klentek tay kak sie	Mengambil Footage Untuk Video	Desi
DAY 4	(Wisata kuliner di Semarang) Swikee, Soto Bangkok, Tahu Gimbal, Tahu petis.	Mengambil Footage Untuk Video	Sya
DAY 5	Lunpia Gang Lombok	Mengambil video pembuatan Lunpia serta melakukan wawancara narasumber	Sya
DAY 6	Lunpia Gang Lombok - Jakarta	Mengambil video tambahan. Melakukan Pengulikan video apakah ada yang kurang Atau tidak. Lalu Kembali ke Jakarta	All

Tabel 1. Rundown

3.4 Data dan Informasi yang akan diperoleh

No.	Nama	Titel	Data yang Diperoleh
-----	------	-------	---------------------

1	Bapak Untung	Pemilik Lunpia Gang Lombok Generasi Ke 4	Asal Mula Lunpia Gang Lombok, Bagaimana cara pembuatannya, omset serta cara bertahan di pandemic seperti saat ini
2	Bapak Chandra	Masyarakat sekitar (tokoh masyarakat rt rw/kades)	Pendapat warga lokal terhadap Lunpia gang lombok
3	Mas Ilham	Salah satu pekerja di lunpia gang Lombok	Pandangan karyawan Lunpia gang lombok

Tabel 2. Data dan Informasi

3.5 Pemilihan Data dan Analisis Data

Data yang di pilih dalam story telling ini adalah data primer dan skunder. Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung, sedangkan data skunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung. Untuk memperoleh data primer dilakukan survey kepada masyarakat untuk memperoleh tanggapan awal mengenai kota Semarang dan Lunpia Gang Lombok, wawancara kepada pemilik lunpia gang Lombok, masyarakat sekitar dan konsumen. Sedangkan untuk data sekunder diperoleh dengan cara mencari pustaka-pustaka yang sesuai dengan story telling melalui media sosial dan media lainnya.

Data yang telah terkumpul akan dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif

Untuk Pemilihan data menggunakan pemilihan data primer yakni wawancara bservasi serta data sekunder yakni dengan mencari infomasi melewari forum internet dan data kuantitatif. Primer dan sekunder karena Para Talent menggunakan data secara langsung dan tidak langsung untuk mendapatkan data yang Para Talent mau, lalu ada data kuantitatif yang didapatkan sebagai bentuk tabel dan draft.

Penelitian deskriptif kualitatif merupakan salah satu dari jenis penelitian yang termasuk dalam jenis penelitian kualitatif.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkapkan kejadian

atau fakta, keadaan, fenomena, variabel dan keadaan yang terjadi saat penelitian berlangsung dengan menyuguhkan apa yang sebenarnya terjadi.

Penelitian ini menafsirkan dan menguraikan data yang bersangkutan dengan situasi yang sedang terjadi, sikap serta pandangan yang terjadi di dalam suatu masyarakat, pertentangan antara dua keadaan atau lebih, hubungan antar variabel yang timbul, perbedaan antar fakta yang ada serta pengaruhnya terhadap suatu kondisi, dan sebagainya.

Menurut Nazir (1988), metode deskriptif merupakan suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang.

Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.

Sedangkan menurut Sugiyono (2005) menyatakan bahwa metode deskriptif adalah suatu metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas.

Menurut Whitney (1960), metode deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat.

Adapun masalah yang dapat diteliti dan diselidiki oleh penelitian deskriptif kualitatif ini mengacu pada studi kuantitatif, studi komparatif (perbandingan), serta dapat juga menjadi sebuah studi korelasional (hubungan) antara satu unsur dengan unsur lainnya.

3.6 Penyusunan Skrip dan Storyboard

Sinkronisasi cerita dan shoot sendiri dibuat sesuai dengan storyboard yang telah dirancang oleh penulis yang dijabarkan lebih lanjut di Bab IV.

3.7 Pelaksanaan Shooting

DAY 1			
PUKUL	TEMPAT	KEGIATAN	KETERANGAN
08.00 - 09.00	Rumah Desikawati	Menjemput Desikawati	fransiska dan charris menjemput Desikawati.
09.00 - 15.00	Menuju Semarang	Melakukan Perekaman diperjalanan	Melakukan Perekaman dalam Perjalanan sebagai pembukaan Pada Video
15.00 - 18.00	Hotel	Istirahat	-

DAY 2			
PUKUL	TEMPAT	Kegiatan	Keterangan.
08.00 - 09.00	Lunpia Gang Lombok	Makan siang	-
10.00 - 12.00	Lunpia Gang Lombok	shooting	Melakukan survey tempat dan juga perizinan mengambil video dan gambar berupa Pengambilan time lapse dari pembukaan toko hingga akhir selesai makan siang Serta

DAY 3			
PUKUL	TEMPAT	Kegiatan	Keterangan.
08.00 - 09.00	Lapangan simpang 5	shooting	Pengambilan Gambar Footage Charris (sebagai remaja vlogger)
10.00 - 12.00	Pelabuhan	shooting	Pengambilan gambar mengenai asal Usul Pelabuhan
13.00 - 14.00	Lunpia Gang Lombok	Makan siang	-
14.10- 14.30	Gang Lombok dan Klenteng Tay Kak sie	Perkenalan	Mengambil gambar serta melakukan perbincangan sedikit mengenai asal usul gang lombok
14.10-14.30	Lunpia Gang Lombok	shooting	Pengambilan time lapse dari pembukaan toko hingga akhir selesai makan siang

DAY 4			
PUKUL	TEMPAT	Kegiatan	Keterangan.
08.00 - 09.00	(Potensi Wisata Semarang) Kampung Wama - Wami	shooting	Pengambilan footage di area dan menambahkan narasi
10.00 - 12.00	(Potensi Wisata Semarang) Brown Canyon,	shooting	Pengambilan footage di area dan menambahkan narasi
13.00 - 14.00	Makan Siang	Makan Siang	-
14.10- 14.30	(Potensi Wisata Semarang) Kota Lama	Shooting	Pengambilan footage di area dan menambahkan narasi
14.10-14.30	(Potensi Wisata Semarang) wang Sewu.	Shooting	Pengambilan footage di area dan menambahkan narasi
PUKUL	TEMPAT	KEGIATAN	KETERANGAN
08.00 - 09.00	Potensi wisata Kudapan Tempo doelo (Mencobai makanan si restaurant Soto bangkong)	mencobai makanan	Para Talent sedang makan
10.00 - 12.00	para Talent mencobai Makanan Mie siang kie dan wingko babat	mencobai makanan	Para Talent sedang makan
13.00 - 14.00	para Talent mencobai Makanan nasi babat gongso dan nasi goreng.	mencobai makanan	Para Talent sedang makan
14.10 - 14.30	para Talent mencobai Makanan Tahu petis dan swikee	mencobai makanan	Para Talent sedang makan

DAY 6			
PUKUL	TEMPAT	Kegiatan	Keterangan.
08.00 - 12.00	Lunpia Gang Lombok	shooting	Mengambil video serta melakukan wawancara narasumber 2.
12.00 - 13.00	Lunpia Gang Lombok	shooting	Proses Pengecekan video

Tabel 3. Pelaksanaan Shooting

3.8 Sinkronisasi Cerita dan shoot

Storyboard disusun terlebih dahulu oleh penulis, kemudian dilakukan sinkronisasi cerita dan shoot berdasarkan storyboard yang sudah di rancang.

3.9 Editing

Dalam project akhir story telling ini penulis dibantu oleh editor dalam pengeditan video. Software Adobe Premier Pro cc 2018 dan Filmora digunakan oleh editor untuk mengedit video hingga tuntas.

