

PERANCANGAN *STORYBOARD* VIDEO DOKUMENTASI VISUAL KKN TEMATIK BUDAYA KERATON SUMEDANG LARANG

Devi Fadlika Wulan Rahmadani¹, Citra Kusuma Dewi², Yosa Fiandra³

Program Studi Komunikasi Bisnis¹, Industri Kreatif²
Telkom University

devifadlika@student.telkomuniversity.ac.id¹, citrakusumadewi@telkomuniversity.ac.id², pichaq@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh data observasi perolehan hasil kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik Budaya di Keraton Sumedang Larang. Keraton Sumedang Larang adalah salah satu Kerajaan Islam yang berpusat di Tatar Pasundan yang berlokasi di Jalan Prabu Geusan Ulun No. 40 B, Srimanganti - Kabupaten Sumedang, 45311, Jawa Barat. Keraton Sumedang Larang berada di pusat kota Sumedang dekat dengan alun-alun Sumedang, masjid agung Sumedang, dan 6 kantor pemerintahan daerah Kota Sumedang. Permasalahan atau kendala yang sedang dihadapi oleh Keraton Sumedang Larang ialah masih minimnya wawasan masyarakat Indonesia terkait keberadaan Keraton Sumedang Larang, sehingga solusi yang diperoleh tim KKN Tematik Budaya dokumentasi visual terhadap kendala tersebut adalah dengan memvisualisasikan Keraton Sumedang Larang dalam bentuk video dokumentasi visual secara informatif terkait keberadaan Keraton Sumedang Larang itu sendiri. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan terkait hasil rancangan *storyboard* pada video dokumentasi visual Keraton Sumedang Larang. Metode penelitian yang digunakan penulis ialah kualitatif dengan pendekatan naratif. Teknik pengumpulan data informasi yang digunakan ialah wawancara sumber primer dan studi literatur. Penelitian ini menunjukkan hasil olah *storyboard* dalam video dokumentasi visual. Konsep video ini ialah menyajikan informasi seputar Keraton Sumedang Larang yang dikemas dengan menarik agar meningkatkan eksistensi Keraton Sumedang Larang di tengah kehidupan masyarakat.

Kata kunci : *storyboard*, eksistensi, Keraton Sumedang Larang

Abstract

This research was motivated by observational data on the results of the Cultural Thematic Real Work Lecture (KKN) activities at the Sumedang Larang Palace. Keraton Sumedang Larang is one of the Islamic kingdoms centered on Tatar Pasundan located on Jalan Prabu Geusan Ulun No. 40 B, Srimanganti - Sumedang Regency, 45311, West Java. The Sumedang Palace is located in the center of Sumedang city close to Sumedang square, Sumedang grand mosque, and 6 local government offices of Sumedang City. The problem or obstacle that is being faced by the Sumedang Larang Palace is the lack of insight from the Indonesian people regarding the existence of the Sumedang Larang Palace, so that the solution obtained by the Thematic Cultural KKN team visual documentation to these obstacles is to visualize the Sumedang Larang Palace in the form of an informative visual documentation video related to the existence of the Sumedang Larang Palace itself. This study aims to provide insight related to the results of the storyboard design on the visual documentation video of the Sumedang Larang Palace. The research method used by the author is qualitative with a narrative approach. The information data collection techniques used are primary source interviews and literature studies. This study shows the results of storyboarding in visual documentation videos. The concept of this video is to present information about the Sumedang Larang Palace which is attractively packaged in order to increase the existence of the Sumedang Larang Palace in the midst of people's lives.

Keywords: storyboard, existence, Keraton Sumedang Larang

I. PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik Budaya merupakan salah satu program Merdeka Belajar yang memberikan kesempatan kreatifitas bagi mahasiswa untuk melakukan pengabdian kepada masyarakat, sehingga mampu mengidentifikasi dan mengembangkan potensi suatu daerah dengan memberikan solusi atas permasalahan yang sedang dihadapi. Dalam proses pelaksanaan kegiatan KKN Tematik Budaya yang di selenggarakan di Keraton Sumedang Larang ini, terdapat beberapa tim. Dalam kegiatan KKN Tematik Budaya ini, penulis berkesempatan untuk menjadi salah satu tim Dokumentasi Visual.

Adapun permasalahan atau kendala yang sedang dihadapi oleh Keraton Sumedang Larang ialah masih minimnya wawasan masyarakat Indonesia terkait keberadaan Keraton Sumedang Larang, sehingga diperlukannya media branding untuk memperluas informasi terkait keberadaan Keraton Sumedang Larang itu sendiri. Sehingga, solusi yang diperoleh tim dokumentasi visual terhadap kendala tersebut ialah dengan cara memvisualisasikan Keraton Sumedang Larang dalam bentuk video dokumentasi visual. Dengan cara mendokumentasikan objek yang informatif terkait Keraton Sumedang Larang ini, diharapkan dapat meningkatkan eksistensi Keraton Sumedang Larang di tengah kehidupan masyarakat Indonesia.

Metode penelitian yang digunakan ialah metode penelitian kualitatif dengan metode pendekatan naratif. Website di [1] penelitian naratif adalah studi mengenai kehidupan suatu individu yang diceritakan melalui cerita dan makna dari pengalaman. Informasi penelitian ini diperoleh langsung dari sumber primer. Selain itu, penulis juga menggunakan studi

literatur yang merupakan kegiatan mengumpulkan data pustaka maupun informasi yang berhubungan dengan topik dari berbagai sumber jurnal, internet dan buku.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Pemilihan media *branding* dalam bentuk video dokumentasi visual ini sejalan dengan pendapat dari para ahli. Buku pada [2] menurut Dwyer dengan media video mampu merebut 94% saluran masuknya pesan atau informasi kedalam jiwa manusia melalui mata dan telinga serta mampu membuat orang mengingat 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar. Informasi yang disampaikan melalui media video juga menjadi salah satu cara terbaik karena sejalan dengan perkembangan teknologi digital, dimana proses *branding* dapat dilakukan dengan jangkauan yang lebih luas dan mudah. Dalam proses pembuatan video dokumentasi visual tersebut, terdapat 3 tahap pelaksanaan dalam kegiatannya yang salah satunya ialah tahap praproduksi. Pada tahap ini, memuat tahapan pembuatan *storyboard*. Buku pada [3] *storyboard* adalah tahapan praproduksi perdana sekaligus menjadi alat pra-visualisasi yang dirancang untuk memberikan serangkaian gambar berurutan frame-by-frame, shot-by-shot yang diadaptasi dari skrip pemotretan.

Menurut White dalam jurnal [4] *Storyboard* merupakan alat yang berfungsi untuk mewujudkan visualisasi dari naskah dan ide cerita. Dalam hal ini, *storyboard* memberikan gambar konsep yang menerangi dan menambah narasi naskah dan memungkinkan seluruh tim produksi untuk mengatur semua tindakan rumit yang diperlukan oleh naskah sebelum pembuatan film dilakukan guna menciptakan tampilan yang sesuai dengan film yang telah selesai diproduksi.

Dalam proses pembuatan *storyboard* perlu diperhatikan beberapa elemen-elemen yang mendukung proses perancangan video, antara lain yaitu: (a) *Camera shot type*. *Shot* adalah sebuah pengambilan video mulai awal kamera dinyalakan (*section*) sampai akhirnya dimatikan (*cut*). Berdasarkan data yang diambil dari *website EPS Production*, terdapat beberapa jenis *camera shot type*, antara lain yaitu *long shot*, *medium full shot*, *medium shot*, *medium close up*, *close up*, *extreme close up*, dan *full shot*; (b) *Camera movement* memberikan kebebasan kreatif pada *cameraman* dalam mengkombinasikan pergerakan untuk mencapai ekspetasi yang diinginkan dalam video. Menurut Selby dalam jurnal [5] jenis *camera movement* antara lain yaitu *zoom* dan *panning*.

III. PEMBAHASAN

1. Konsep Pesan

Perancangan *Storyboard* dilakukan dengan cara mengkaji hasil observasi dan topik permasalahan yang dihadapi dalam pembuatan video dokumentasi nantinya. Ide cerita dari perancangan video dokumentasi visual ini adalah peninggalan sejarah dan kesenian Keraton Sumedang Larang yang masih dilestarikan. Adapun konsep video ini ialah menyajikan informasi seputar Keraton Sumedang Larang yang dikemas dengan menarik agar dapat meningkatkan eksistensi Keraton Sumedang Larang di tengah kehidupan masyarakat.

2. Konsep Kreatif

Perancangan konsep kreatif berdasarkan teori-teori yang telah dibahas, seperti unsur-unsur elemen visual hingga pembuatan *storyboard*. Penambahan unsur cerita dengan membuat konsep transisi cuplikan kegiatan seputar Keraton Sumedang Larang. Pada video dokumentasi visual tersebut diawali dengan pengenalan lingkungan dan sejarah Keraton Sumedang Larang itu sendiri. Kemudian, menceritakan peninggalan - peninggalan Keraton Sumedang Larang yang meliputi benda pusaka dan peninggalan lainnya yang berupa tradisi dan kesenian Keraton Sumedang Larang. Pada bagian akhir, disampaikannya tujuan dari keberadaan Keraton Sumedang Larang yaitu dapat menjadi pusat pelestarian kebudayaan.

3. Konsep Media

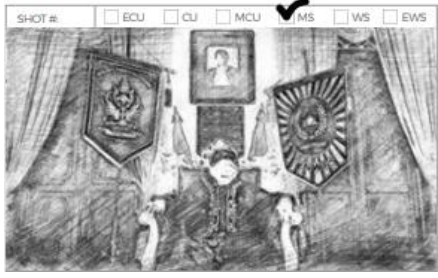
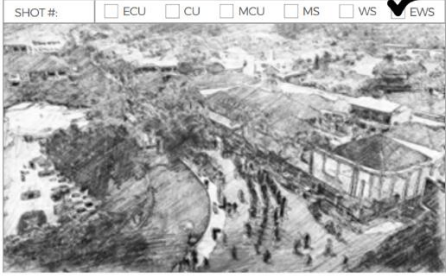

Media utama yang akan diterapkan pada perancangan ini adalah video dokumentasi visual yang melewati tahap pra produksi, produksi, hingga pasca produksi.

4. Konsep Visual

Perancangan menerapkan visual sketsa gambar dan elemen visual pada *storyboard* diharapkan dapat menciptakan kesan yang sesuai dengan alur cerita. Pada scene 53-55 yang terdapat dalam Tabel 1 memberikan gambaran sesuai dengan alur cerita yang sudah dibuat. Scene yang dipilih untuk penulisan ini ialah bagian yang ingin ditonjolkan oleh Keraton Sumedang Larang, yaitu mengenai acara atau agenda tahunan dan juga benda pusaka Mahkota Binokasi. Scene ini dilatarbelakangi oleh minimnya pengetahuan masyarakat terhadap agenda-agenda acara dan benda pusaka yang ada di Keraton Sumedang Larang tersebut.

Setelah konsep telah ditentukan maka akan masuk ke tahap produksi. Pada tahap ini perancang *storyboard* harus merangkai topik permasalahan dan solusi sebuah cerita yang diinginkan dan juga tetap sesuai dengan data yang diperlukan. Setelah cerita selesai dibuat maka perancang akan membuat sebuah *script* untuk *storyboard* dan dari sini dapat menentukan banyaknya adegan yang akan dimasukkan.

TABEL I
 SCENE STORYBOARD PENGANTAR WAWANCARA SRI RADYA

Scene	Shot	Visual	Keterangan Visual
53	1		<p>Penjelasan mengenai agenda tahunan Keraton Sumedang Larang oleh Sri Radja.</p>
54	1		<p>B-Roll Footage Pengantar Wawancara Sri Radja. Drone Acara Kirab</p> <p>Menampilkan salah satu acara tahunan yang ada di Keraton Sumedang larang yaitu biasa disebut Kirab. Kirab dilakukan tiap tahunnya pada saat Maulid Nabi. Kirab dilakukan dengan membawa kereta kencana, benda benda pusaka, serta kesenian untuk berkeliling kota sebagai bentuk pelestarian kebudayaan khas Sumedang</p>
55	2		<p>B-Roll Footage Pengantar wawancara Sri Radya. Penyerahan Mahkota kepada Radya Anom oleh Sri Radya Saat Kirab.</p> <p>Mahkota kebanggan Keraton Sumedang Larang adalah mahkota Binokasih. Mahkota ini merupakan salah satu master piece benda pusaka di Keraton Sumedang Larang.</p>

IV. KESIMPULAN

Minimnya wawasan masyarakat Indonesia terkait keberadaan Keraton Sumedang Larang menjadikan media *branding* bagi Keraton Sumedang Larang sangat penting dan diperlukan. Untuk itu, tim dokumentasi visual memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut dengan cara memvisualisasikan Keraton Sumedang Larang dalam bentuk video dokumentasi visual.

Dalam pembuatan video dokumentasi visual, perancangan *storyboard* dilakukan agar sesuai dengan data, serta dikombinasikan dengan konsep kreatif. Dengan demikian, perancang dapat menyampaikan maksud dan tujuan dari pembuatan video tersebut. Sehingga harapan untuk meningkatkan eksistensi Keraton Sumedang Larang dapat tercapai.

REFERENSI

- [1] J. Schreiber and . K. Asner-Self, "Penelitian Kualitatif Pendekatan Naratif," Perbanas Institute, 24 September 2018. [Online]. [Accessed 10 Desember 2022].
- [2] Mufarokah, "Strategi Belajar Mengajar," Yogyakarta, Teras, 2009.
- [3] J. Hart, "The ART Of The Storyboard A Filmmakers Introduction," 2nd ed., USA, Taylor and Francis, 2008.
- [4] M. I. A. Adithama and Z. Ramdhan, "Pembuatan Storyboard Dalam Perancangan Animasi 3d Berjudul "ryan" Tentang Dampak Gaming Disorder," *eProceedings of Art & Design*, vol. VI, p. 3362, 2019.
- [5] A. J. Rakadea, Z. Ramdhan and R. Sumarlin, "Perancangan Storyboard untuk Animasi 2D "Apresiasi" dalam Meningkatkan Apresiasi Masyarakat Terhadap Desain," *eProceedings of Art & Design*, vol. VIII, p. 3204, 2021.