

PERANCANGAN VIDEO PROFIL KEBUN MIMPI SEMARANG

Muhammad Nasrulloh^{1✉}

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Januari 2022

Disetujui April 2022

Dipublikasi Juni 2022

Kata Kunci:

video profil, pergerakan sosial, edukasi

Abstrak

Pelaksanaan pendidikan sebagai proses pengembangan potensi dan nilai-nilai di masyarakat terbagi menjadi pendidikan formal, nonformal, dan informal. Kebun Mimpi merupakan sebuah gerakan sosial yang berfokus pada pendidikan informal anak-anak, namun kehadiran Kebun Mimpi belum banyak disadari oleh masyarakat luas sehingga dibutuhkan sebuah media untuk memperkenalkan gerakan sosial tersebut. Tujuan proyek ini adalah untuk menghasilkan sebuah video profil yang mencakupi latar belakang, tujuan, jenis kegiatan, sumber dana kegiatan, hingga lokasi kegiatan yang dilakukan oleh gerakan sosial Kebun Mimpi. Proses perancangan video profil Kebun Mimpi melalui beberapa tahapan yaitu proses praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Hasil yang diperoleh dari perancangan ini adalah sebuah video profil Kebun Mimpi dengan durasi 4 menit 45 detik. Selanjutnya dilakukan analisis untuk memperdalam pemahaman mengenai video profil Kebun Mimpi. Analisis dilakukan dari berbagai aspek, seperti aspek teknik yang meliputi *mise-en scene*, sinematografi, penyuntingan, suara, aspek estetis menggunakan prinsip dasar sinematografi meliputi *the frame*, *the lens*, *color and light*, *visual texture*, *movement*, *point of view*, dan aspek komunikasi yang di dalamnya terdapat unsur komunikator, pesan, media, komunikasi, dan efek. Video profil ini diharapkan mampu menjadi media untuk memperkenalkan Kebun Mimpi kepada khalayak luas dan memberitahu masyarakat, khususnya orang dewasa, terkait peran penting pendidikan informal bagi anak-anak untuk masa depan mereka.

PENDAHULUAN

Pendidikan secara sederhana dapat diartikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Pada pelaksanaannya berdasarkan Pasal 13 Ayat 1 UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pendidikan terbagi menjadi pendidikan formal, nonformal, dan informal. Adapun pendidikan informal dapat dilakukan salah satunya melalui gerakan sosial. Kebun Mimpi merupakan gerakan sosial yang berfokus pada pendidikan informal anak-anak.

Kebun Mimpi merupakan sebuah gerakan sosial yang baru berdiri, sehingga kehadirannya belum banyak disadari oleh masyarakat, sehingga diperlukan sebuah media yang mampu memperkenalkan gerakan sosial ini kepada

masyarakat luas. Dalam hal ini video profil kemudian dipilih untuk memperkenalkan Kebun Mimpi berdasarkan kebutuhan media visual audio yang banyak digunakan pada era digital.

Menurut Kuswandi (2011: 47), video profil merupakan sebuah informasi yang berisi riwayat seseorang atau perusahaan yang telah meraih kesuksesan di dalam hal produksi ataupun karya yang dihasilkan memiliki keunikan dan dapat diterima oleh masyarakat pada umumnya.

METODE

Menurut Arsyad (2002: 4), media merupakan seluruh bentuk perantara yang berguna bagi manusia dalam menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan, atau pendapat kepada penerima yang dituju. Dalam konteks perancangan video profil, media berkarya



mencakup bahan, alat, dan teknik yang digunakan dalam perancangan.

Pada proses perancangan video profil Kebun Mimpi Semarang penggunaan perangkat keras meliputi:

- 1) *Laptop* HP Pavilion 14-ab133tx,
- 2) Xanova Mensa Pro,
- 3) speaker eksternal Logitech Z120,
- 4) HDD Eksternal Toshiba 1TB,
- 5) kamera,
- 6) kamera Mirrorless Sony A6300, iPhone 12 Mini, lensa Sony 18-55mm f3.5-5.6 OSS, Lensa Meike 35mm f1.7, Drone DJI Mavic Air,
- 7) stabilizer kamera,
- 8) reflektor cahaya,
- 9) mikrofon Takstar SGC-598, dan
- 10) mikrofon Klip Boya.

Sedangkan perangkat lunak yang digunakan pada proses perancangan meliputi:

- 1) Studio Binder,
- 2) Adobe Premiere Pro CC 2019,
- 3) Adobe Illustrator CC 2017,
- 4) Photoshop CC 2017, dan
- 5) Microsoft Office 2016.

Pada proses berkarya dilakukan dalam beberapa tahapan, sebagai berikut:

- 1) Proses Praproduksi
 - a) Riset (observasi, wawancara, dokumentasi),
 - b) Penentuan *target audience*,
 - c) Penentuan konsep karya,
 - d) Penyusunan alur cerita,
 - e) Penyusunan skenario,
 - f) Penyusunan papan cerita (*storyboard*)
- 2) Produksi
 - a) Pengambilan gambar,
 - b) Pengambilan suara.
- 3) Proses Pascaproduksi
 - a) Sunting,
 - b) Tata suara,
 - c) *Colour grading*,
 - d) *Rendering*,
 - e) Konsultasi dosen pembimbing,
 - f) Pameran.

Pada tahap praproduksi, pengumpulan data melalui riset diperlukan untuk mengetahui lebih jelas mengenai gerakan sosial Kebun Mimpi untuk mempermudah proses pembuatan cerita pada video profil. Kemudian *target audience*

ditentukan berdasarkan beberapa segmentasi meliputi segmentasi geografis, demografis, dan psikografis. Hal tersebut bertujuan agar video profil yang dibuat dapat tepat sasaran dan menghasilkan timbal balik sesuai keinginan dari Kebun Mimpi. Selanjutnya konsep karya ditentukan yaitu sebuah video dengan pendekatan dokumentasi dan berfokus pada kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak serta interaksinya dengan Kebun Mimpi. Penyusunan alur cerita juga diperhatikan agar cerita yang disajikan dapat tertata dan menarik, berikut adalah grafik penceritaan dengan menerapkan empat struktur plot yang meliputi protasis atau permulaan, epitasio atau jalinan kejadian, catastasis atau klimaks, dan catastrophe atau penutup.

Setelah alur ditentukan maka proses selanjutnya merancang skenario dan papan cerita untuk memberikan panduan sesuai jalan cerita secara lengkap pada saat pengambilan gambar.

Tahapan selanjutnya yang dilakukan adalah proses produksi dengan melakukan pengambilan gambar sesuai dengan lokasi yang telah ditentukan sebelumnya dan pada saat kegiatan Kebun Mimpi berlangsung. Pengambilan suara juga diperlukan salah satunya untuk membuat narasi sebagai pengantar video profil.

Setelah tahap produksi maka selanjutnya adalah tahap pascaproduksi yang meliputi penyuntingan, tata suara, *colour grading*, *rendering*, konsultasi dan pameran. Proses penyuntingan video profil ini dengan melakukan pemilihan gambar yang diperlukan dan melakukan pemotongan adegan serta menjahit keseluruhan gambar agar menjadi sebuah cerita. Selanjutnya tata suara dilakukan dengan memasukkan *soundtrack* yang sudah ditetapkan dan narasi yang sebelumnya telah dibuat. Tahap penyuntingan juga meliputi *colour grading* dengan tujuan untuk memperbaiki dan menyelaraskan warna gambar dengan adegan dan kesinambungan cerita. Tahap selanjutnya adalah *rendering*, yaitu menjadikan keseluruhan bahan yang telah disunting menjadi sebuah video format *mp4.

Video yang telah dihasilkan kemudian dikonsultasikan dengan dosen pembimbing untuk memberi perbaikan serta saran agar karya

video menjadi lebih maksimal. Setelah tahapan tersebut, kemudian dilakukan pameran untuk mendapatkan *feedback* dari penonton yang lebih luas sekaligus memperkenalkan Kebun Mimpi kepada masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang didapat dari perancangan ini adalah video profil Kebun Mimpi Semarang dengan durasi 4 menit 45 detik dan terdiri dari 4 *sequence* dengan 40 *scene* di dalamnya. *Sequence* pertama memperlihatkan seorang anak yang sedang bersiap berangkat sekolah, dilanjutkan dengan berbagai kegiatan di sekolah dan di luar sekolah. *Sequence* 2 diperlihatkan anak-anak sedang belajar bersama dan menggambar. *Sequence* 3 memperlihatkan wawancara Kebun Mimpi didukung dengan berbagai adegan yang mendukung wawancara tersebut. *Sequence* 4 berisi anak-anak yang menyebutkan impian dan cita-cita mereka.

Analisis video profil meliputi aspek teknik yang dibagi menjadi beberapa bagian. Pada bagian pengambilan gambar teknik yang digunakan mencakup *mise-en scene*, sinematografi. Kemudian terdapat bagian penggabungan gambar melalui teknik *editing*, dan yang terakhir bagian suara yang sangat berkaitan dengan gambar pada film.

Mise-en scene

Menurut Bordwell dkk. (2017:113), *mise en scene* dalam bahasa Perancis memiliki arti “peletakan ke dalam adegan”, istilah tersebut pertama kali diterapkan pada penyutradaraan drama. Pada video profil Kebun Mimpi *mise-en scene* meliputi setting atau latar, pencahayaan, kostum dan tata rias, serta pementasan dan pertunjukan.

Sinematografi

Aspek sinematografi pada video profil ini banyak menggunakan bingkai gambar *medium shot* dengan fokus terhadap interaksi anak-anak. Selain itu penggunaan bingkai gambar *extreme long shot*, *long shot*, *medium close up*, *close up*, *big close up* juga diterapkan. Selain itu penerapan warna-warna cerah dengan intensitas warna yang tinggi ditujukan untuk memberi kesan ceria.

Penggunaan lensa pada video profil ini didominasi lensa dengan *focal length* 35mm untuk memberikan dukungan pada pengambilan gambar *medium shot*. Sedangkan penggunaan sudut gambar *eye level* banyak digunakan pada pengambilan gambar video profil ini.

Penyuntingan (*Editing*)

Penyuntingan gambar yang dilakukan pada video profil ini meliputi seleksi gambar yang tidak diperlukan, pemotongan gambar untuk agar cerita dalam film tetap berkesinambungan, dan perbaikan warna pada video.

Sound

Suara yang digunakan pada video profil Kebun Mimpi Semarang meliputi soundtrack karya Scott Buckley berjudul *Clarion* dan lagu karya Esther Abrami berjudul *No.9 Esther's Waltz*, lagu tersebut dipilih karena menggunakan instrumen klasik dan bernada lembut serta sesuai dengan karakter Kebun Mimpi yang selalu berinteraksi dengan anak-anak. Adapun suara tersebut dilakukan sunting untuk menyesuaikan dengan gambar yang ditampilkan.

Selain analisis aspek teknik, terdapat juga analisis aspek estetis yang dilakukan pada video profil ini, sebagai berikut.

Sequence 1 Scene 1



Scene pertama pada *sequence* satu ini memperlihatkan suasana pagi hari di pedesaan.

a. *Frame* pada *scene* ini memberi kesan seolah-olah penonton dipandu untuk melihat ke arah matahari yang berada di tengah gambar. Selain itu, penonton mampu mendapat informasi yang lebih detail, seperti di mana lokasi adegan berlangsung dan seperti apa suasana desa tersebut.

- b. Pemilihan lensa lebar dan menampilkan sudut dari atas membuat penonton seolah-olah berada di tempat tinggi dan sedang melihat suasana fajar dengan rumah-rumah dan pepohonan yang saling mengelilingi.
- c. Penggunaan tone warna pada *scene* ini cenderung ke arah jingga. Hal tersebut membuat suasana pagi hari semakin terasa, didukung oleh cahaya matahari yang terlihat tidak terlalu terang menghasilkan sebuah perasaan hangat dan bahagia.
- d. Tekstur pada *scene* ini ditampilkan dengan biasan sinar matahari dengan tone jingga yang memberikan kesan lembut pada suasana pagi hari.
- e. *Movement* pada *scene* ini perlahan mengarah dari bawah ke atas dan mendekat menuju arah matahari, hal tersebut mampu menarik perhatian penonton mengenai dimana lokasi tersebut dan matahari sebagai penjelas bahwa adegan terjadi di pagi hari.
- f. Sudut pandang yang ditampilkan pada *scene* ini adalah sudut pandang orang ketiga, dimana tidak ada karakter lain selain penonton yang melihat suasana pagi pedesaan.

Sequence 1 Scene 2



Scene ke-2 memperlihatkan seorang anak yang sedang mengenakan dasi lalu ia memasukkan buku pelajaran ke dalam tas.

- a. *Frame* pada *scene* ini menempatkan objek utama selalu berada di tengah, seperti pada

saat anak laki-laki mengenakan dasi, penempatan tangan dan dasi yang berada di tengah seperti mengarahkan penonton untuk melihat kearah tangan anak tersebut dan memperhatikan apa yang sedang ia lakukan, begitu pula saat buku dimasukkan ke dalam tas objek utama berada di tengah mampu menjadikan pusat perhatian utama pada *scene* ini.

- b. Pemilihan lensa yang menampilkan pandangan normal membuat penonton seakan-akan dibawa masuk ke dalam cerita dan melihat langsung bagaimana keseharian seorang anak yang sedang bersiap-siap berangkat sekolah.
- c. Warna dan cahaya yang ditampilkan pada *scene* ini cenderung *under saturated* dan agak gelap dengan kontras cahaya yang tidak tajam. Hal tersebut mengarahkan suasana menjadi lebih hening dan fokus serta memberikan kesan dramatis.
- d. Tekstur pada *scene* ini ditampilkan dengan efek pantulan cermin dari anak tersebut serta tekstur seperti tulisan pada buku memberi sebuah informasi terkait buku tersebut.
- e. Pergerakan kamera terlihat diam untuk memberi suasana tenang dan tidak terburu-buru, hal tersebut membawa kesan bahwa anak tersebut melakukan semua persiapannya dengan tepat waktu.
- f. Sudut pandang yang ditampilkan pada *scene* ini adalah sudut pandang orang ketiga.

Sequence 1 Scene 3



Scene ke-3 memperlihatkan seorang anak yang sedang berjalan, saat di persimpangan dia bertemu ketiga temannya dan saling menyapa, lalu mereka berjalan bersama.

- a. *Frame* pada *scene* ini menempatkan karakter anak laki-laki berada di sisi kiri dengan menggunakan aturan *rule of third* untuk memberi informasi persimpangan yang akan dilaluinya. Kemudian objek dibuat berada di tengah gambar agar interaksi antar karakter terlihat dan memunculkan kesan akrab.
- b. Pemilihan lensa dengan luas pandangan normal memberikan kesan penonton seolah-olah berada di tempat kejadian dan melihat langsung, lensa yang tidak terlalu lebar juga mampu menggambarkan interaksi karakter dengan lebih jelas.
- c. Penggunaan tone warna pada *scene* ini memperlihatkan menonjolkan warna hijau serta mempertahankan suasana *cloudy* untuk memberikan kesan pagi hari.
- d. Tekstur pada *scene* ini ditampilkan dengan perpaduan pepohonan dan rumah-rumah hal tersebut memberikan sebuah informasi bahwa kejadian berada di pedesaan.
- e. *Movement* terlihat mengikuti karakter pada awal *scene* untuk memberi panduan pada *scene* berikutnya dimana muncul anak-anak dari sisi persimpangan lainnya. Kemudian kamera lebih banyak diam dengan minim getaran untuk memberikan kesan tenang dan tidak tergesa-gesa.
- f. Sudut pandang yang ditampilkan pada *scene* ini adalah sudut pandang orang ketiga.

Selain penerapan prinsip sinematografi terdapat beberapa prinsip desain seperti saat ketiga teman anak tersebut menyapa penerapan *balance* terlihat dengan posisi mereka yang berdiri sejajar dengan memposisikan anak tertinggi disebelah kiri dengan maksud untuk mengimbangi ketinggian pohon sebelah kanan yang lebih tinggi dari tembok di sebelah kiri. Setelah mereka berjalan bersama *leading line* terlihat untuk memberikan arah tujuan mereka berjalan.

Sequence 1 Scene 4



Scene ke-4 memperlihatkan kegiatan upacara bendera yang dilakukan oleh siswa dan guru, kemudian dilanjutkan kegiatan yang dilakukan oleh siswa seperti kegiatan belajar, anak-anak yang sedang bernyanyi, dan kegiatan lainnya.

- a. *Framing* pada *scene* ini memperlihatkan karakter yang lebih sering berada di tengah untuk memberi kesan bahwa karakter tersebut merupakan pusat perhatian sekaligus menjelaskan bahwa suasana pada adegan tersebut tidak ada konflik antar karakter.
- b. Pemilihan lensa dengan luas pandangan lebar pada awal *scene* bertujuan untuk memberi informasi mengenai lokasi, kegiatan apa yang sedang berlangsung dan siapa saja yang terlibat di dalamnya. Kemudian saat adegan mulai menunjukkan kegiatan di kelas, jangkauan lensa menjadi normal cenderung memusat agar detail dari kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak dapat terlihat dengan jelas.
- c. Penggunaan *tone* warna dan cahaya pada *scene* ini memberikan kesan ceria dan menyenangkan hal tersebut ditunjukkan dengan warna-warna yang mencolok dipadukan dengan cahaya yang terlihat terang.
- d. Tekstur pada *scene* ini ditampilkan dengan memperlihatkan detail-detail seperti tulisan yang berada pada pin yang digunakan oleh anak-anak, kertas yang digunakan untuk kerajinan. Selain itu, tekstur pada pepohonan mampu menjelaskan bahwa adegan masih berlangsung di pedesaan.
- e. Pergerakan kamera pada awal *scene* mendekat menuju lapangan dan sekolah, hal tersebut untuk memberi informasi bahwa adegan selanjutnya akan berlangsung di sekolah. Selain itu beberapa gerakan kamera yang perlahan mendekat atau bergerak menyamping bertujuan untuk memberi informasi lebih yang menunjukkan ekspresi anak-anak yang terlihat senang dan antusias.

- f. Sudut pandang yang ditampilkan pada *scene* ini adalah sudut pandang orang ketiga sebagai sudut pandang objektif.

Sequence 1 Scene 5



Scene ke-5 memperlihatkan kegiatan belajar yang dilakukan oleh anak-anak ditemani beberapa mentor.

- 1) *Frame* pada *scene* ini memperlihatkan sebuah kertas soal yang berada di tengah dan dikelilingi oleh anak-anak dan *mentor* yang terlihat bingung, dengan maksud untuk menunjukkan bahwa kertas tersebut sedang didiskusikan bersama.
- 2) Pemilihan lensa dengan luas pandangan normal memberikan kesan keakraban anak-anak dengan mentor dan memperjelas ekspresi mereka yang terlihat bingung namun tetap ceria. Kemudian *deep focus* pada *scene* ini memberikan porsi seimbang bagi semua karakter yang terlihat.
- 3) Penggunaan tone warna pada *scene* ini terlihat cerah dengan temperature seimbang untuk memberikan kesan alami dan tidak terlalu dramatis.
- 4) Tekstur pada *scene* ini ditampilkan dengan kertas berisi soal-soal dan buku yang dipegang oleh mentor.
- 5) *Movement* terlihat dengan kamera yang tidak banyak bergerak namun terdapat guncangan untuk menimbulkan suasana sedikit tegang yang dirasakan oleh anak-anak yang sedang berpikir untuk memecahkan soal.
- 6) Sudut pandang yang ditampilkan pada *scene* ini adalah sudut pandang orang ketiga.

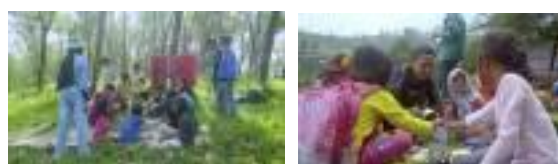
Sequence 1 Scene 6



Scene ke-6 yang berlangsung selama delapan detik memperlihatkan Kebun Mimpi yang sedang melakukan kegiatan menggambar dengan anak-anak.

- 1) *Frame* pada *scene* ini menempatkan anak-anak berada di tengah untuk memberi ruang yang memperlihatkan aktivitas mereka, selain itu penggunaan *rule of third* diperlihatkan saat anak-anak sedang melukis di kanvas.
- 2) Pemilihan lensa dengan luas pandangan yang lebar pada awal *scene* memberikan kesan dramatis dengan memperlihatkan orang-orang yang lebih kecil dari alam yang sangat luas. Kemudian luas pandangan lensa menjadi normal untuk membuat penonton seolah-olah berada di tempat kejadian dan melihat langsung kegiatan yang dilakukan anak-anak.
- 3) Penggunaan tone warna pada *scene* ini memperlihatkan dominasi warna hijau untuk memberi kesan alami dan dekat dengan alam. Warna dan cahaya diperlihatkan terang untuk memberi kesan ceria.
- 4) Tekstur pada *scene* ini ditampilkan dengan pepohonan, rerumputan, kuas dan *pouch* kanvas yang dilukis oleh anak-anak.
- 5) Gerakan kamera pada awal *scene* maju perlahan ke depan untuk memberi perasaan senang secara perlahan-lahan. Selanjutnya kamera lebih banyak diam untuk memberi perhatian pada tangan anak-anak yang sedang melukis.
- 6) Sudut pandang yang ditampilkan pada *scene* ini adalah sudut pandang orang ketiga.

Sequence 2 Scene 7



Sequence 2 scene ke-7 memperlihatkan Kebun Mimpi yang sedang menemani anak-anak menggambar menggunakan *pouch* dan vas bunga.

- 1) *Frame* pada *scene* ini menempatkan anak-anak berada di tengah untuk memberi ruang yang memperlihatkan aktivitas mereka, selain itu penggunaan *rule of third* diperlihatkan saat anak-anak sedang melukis di kanvas.
- 2) Pemilihan lensa yang memperlihatkan luas pandangan lebar memberikan proporsi yang seimbang antara manusia dan alam. Untuk beberapa shot luas pandangan normal digunakan untuk memperlihatkan keakraban Kebun Mimpi dengan anak-anak.
- 3) Penggunaan tone warna pada *scene* ini cenderung hijau untuk memberikan kesan dekat dengan alam, selain itu warna-warna diperlihatkan mencolok dengan cahaya yang terang untuk memberikan suasana ceria.
- 4) Tekstur pada *scene* ini ditampilkan dengan pepohonan yang menjadi latar belakang kejadian, tekstur kanvas sebagai bahan *pouch* dan goresan kuas yang dibuat oleh anak-anak.
- 5) *Movement* terlihat mendekat pada awal *scene* untuk memberi informasi awal terkait lokasi terjadinya kegiatan, kemudian mendekat untuk memberi informasi terkait kegiatan yang mereka lakukan, selain itu gerakan kamera yang semakin mendekat memberi kesan dramatis.
- 6) Sudut pandang yang ditampilkan pada *scene* ini adalah sudut pandang orang ketiga.

Sequence 2 Scene 8



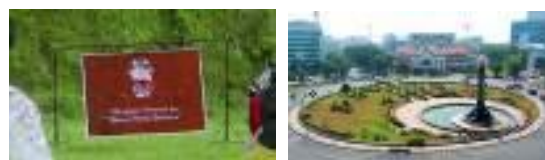
Scene ke-8 memperlihatkan anak-anak yang sedang melukis di *pouch* dan bersenda gurau dengan Kebun Mimpi.

- 1) *Frame* pada *scene* ini menempatkan karakter anak dengan aturan *rule of third* untuk memberikan interaksi anak dengan *pouch*

serta memberi informasi terkait lingkungan sekitar anak tersebut.

- 2) Pemilihan lensa yang memperlihatkan luas pandangan sempit memberikan perhatian penuh kepada tangan anak-anak dan menunjukkan ekspresi keseriusan dari kuasan tangan anak-anak tersebut.
- 3) Penggunaan tone warna pada *scene* ini cenderung hijau untuk memberikan kesan dekat dengan alam, selain itu warna-warna diperlihatkan mencolok dengan cahaya yang terang untuk memberikan suasana ceria.
- 4) Tekstur pada *scene* ini ditampilkan dengan pepohonan yang menjadi latar belakang kejadian, tekstur kanvas sebagai bahan *pouch* dan goresan kuas yang dibuat oleh anak-anak.
- 5) *Movement* terlihat perlahan bergeser untuk memberi kesan dramatis dan menambah intensitas dari keseriusan anak tersebut dalam melukis *pouch*.
- 6) Sudut pandang yang ditampilkan pada *scene* ini adalah sudut pandang orang ketiga.

Sequence 3 Scene 9



Sequence tiga scene ke-9 memperlihatkan sebuah spanduk dengan logo Kebun Mimpi dilanjutkan dengan suasana Tugu Muda.

- 1) *Frame* pada *scene* ini menempatkan objek utama berada di tengah sebagai *point of interest* sekaligus memberi penjelasan pada narasi yang berbunyi "Kebun Mimpi". Kemudian penempatan Tugu Muda berada di tengah memiliki maksud untuk memberi informasi mengenai suasana kota Semarang.
- 2) Pemilihan lensa pada awal *scene* dengan luas pandangan normal memiliki maksud untuk memperlihatkan objek utama yaitu spanduk Kebun Mimpi dengan *foreground* orang-orang yang sedang melakukan kegiatan untuk memberi kesan ramai dan intens. Selain itu, luas pandangan lebar juga digunakan pada *scene* ini untuk memberi

informasi pada adegan berlangsung seperti lokasi dan suasana.

- 3) Penggunaan tone warna pada *scene* ini menekankan warna hijau untuk memberikan kesan dekat dengan alam, selain itu cahaya dengan intensitas normal dari matahari menambah kesan alami.
- 4) Tekstur pada *scene* ini ditampilkan dengan rerumputan dan gedung-gedung, selain itu pada awal *scene* penggunaan warna merah pada spanduk Kebun Mimpi mampu memberi perhatian dan kontras pada latar belakang rerumputan.
- 5) *Movement* terlihat dengan suasana sebuah persimpangan dan perlahan mendekat menuju pada sebuah taman bundar dengan sebuah tugu di tengahnya untuk memberi penekanan pada ikon kota Semarang yaitu Tugu Muda.
- 6) Sudut pandang yang ditampilkan pada *scene* ini adalah sudut pandang orang ketiga.

Sequence 3 Scene 10



Scene ke-10 memperlihatkan Kebun Mimpi yang sedang berjalan menyusuri jalan setapak sembari membawa peralatan. Kemudian gambar selanjutnya menampilkan Kebun Mimpi yang sedang berinteraksi dengan anak-anak.

- 1) *Frame* pada *scene* ini menempatkan beberapa orang yang sedang berjalan berada di sisi kanan *frame* dengan penerapan *rule of third* dan memberikan sebuah *space room* pada bagian kiri untuk memberi sebuah panduan ke arah mana tujuan karakter tersebut. Selain itu terdapat *shot* yang memperlihatkan kaki dari orang-orang yang berjalan dengan yang ditempatkan pada bagian bawah *frame* dengan tetap menerapkan *rule of third* untuk memberi kesan heroik pada orang-orang tersebut.
- 2) Pemilihan lensa yang memperlihatkan luas pandangan lebar memberikan kesan alam yang sangat luas dan memberi kesan dramatis dari perbedaan ukuran orang-orang dan

pohon. Kemudian luas pandangan sempit pada beberapa *shot* memiliki tujuan menambah kesan dramatis terutama pada saat karakter sedang berjalan beriringan.

- 3) Penggunaan tone warna pada *scene* ini didominasi dengan warna hijau yang berasal dari pohon-pohon, hal tersebut membuat alam terlihat sangat luas.
- 4) Tekstur pada *scene* ini ditampilkan dengan pepohonan yang sangat banyak.
- 5) *Movement* terlihat perlahan mendekat pada objek utama dengan maksud menambah kesan dramatis dan heroik pada adegan tersebut.
- 6) Sudut pandang yang ditampilkan pada *scene* ini adalah sudut pandang orang ketiga.

Sequence 3 Scene 11



Scene ke-11 memperlihatkan Ahmad Khozali sebagai *Co-Founder* Kebun Mimpi menjelaskan gerakan sosial Kebun Mimpi.

- 1) *Frame* pada *scene* ini menempatkan objek utama di sebelah kanan dengan menerapkan *rule of third* untuk memberikan daya tarik visual.
- 2) Pemilihan lensa yang memiliki luas pandangan normal memberi kesan seolah-olah penonton berada di lokasi kejadian.
- 3) Penggunaan tone warna pada *scene* ini menerapkan warna yang sedikit mencolok ditambah dengan intensitas cahaya yang terang hal tersebut memiliki tujuan untuk memberikan kesan ramah.
- 4) Tekstur pada *scene* ini ditampilkan dengan penggunaan pakaian oleh Ahmad Khozali selain itu objek lain seperti buku, foto, dan layar bertuliskan Kebun Mimpi digunakan untuk mendukung penceritaan mengenai Kebun Mimpi.
- 5) *Movement* pada *scene* ini tidak mengandalkan pergerakan apapun dan hanya diam, hal tersebut untuk memberi perhatian penuh pada objek utama yang sedang berbicara.

6) Sudut pandang yang ditampilkan pada *scene* ini adalah sudut pandang orang ketiga.

Selanjutnya, *scene* ke-12 memperlihatkan Kebun Mimpi yang sedang melakukan doa bersama dilanjutkan dengan yel-yel sebelum kegiatan dimulai. *Scene* ke-13 memperlihatkan Kebun Mimpi yang sedang membawakan kegiatan di depan anak-anak. *Scene* ke-14 memperlihatkan Ahmad Khozali yang sedang berjalan sambil membawa papan skate, selanjutnya ditampilkan Kebun Mimpi sedang berjalan di desa dilanjutkan tampilan seorang Wanita yang sedang menjual cendera mata. *Scene* ke-15 memperlihatkan montase foto Kebun Mimpi bersama anak-anak dan masyarakat sekitar. Montase foto ini ditampilkan dengan tujuan untuk memperlihatkan keakraban Kebun Mimpi dengan anak-anak bahkan warga sekitar di tempat dilaksanakannya kegiatan Kebun Mimpi.

Scene ke-16 memperlihatkan anak-anak yang sedang menceritakan gambar yang mereka buat sekaligus menyampaikan impian dan cita-citanya didampingi oleh Kebun Mimpi. *Scene* ke-17 memperlihatkan Ahmad Khozali sedang menjelaskan arti nama Kebun Mimpi. *Scene* ke-18 menampilkan pemandangan sawah serta gunung di tengah gambar. *Scene* ke-19 memperlihatkan Ahmad Khozali sedang menjelaskan arti nama Kebun Mimpi. *Scene* ke-20 memperlihatkan sekelompok anak-anak di lapangan yang sedang melakukan kegiatan, kemudian gambar berikutnya terlihat anak-anak sedang bermain dan menggambar pada *pouch*.

Sequence 3 Scene 21



Scene ini memperlihatkan Ahmad Khozali sedang menjelaskan arti tujuan Kebun Mimpi.

1) *Frame* pada *scene* ini menempatkan objek utama di sebelah kanan dengan menerapkan *rule of third* untuk memberikan daya tarik visual.

- 2) Pemilihan lensa yang memiliki luas pandangan normal memberi kesan seolah-olah penonton berada di lokasi kejadian.
- 3) Penggunaan tone warna pada *scene* ini menerapkan warna-warna yang sedikit mencolok ditambah dengan intensitas cahaya yang terang hal tersebut memiliki tujuan untuk memberikan kesan ramah.
- 4) Tekstur pada *scene* ini ditampilkan dengan penggunaan pakaian oleh Ahmad Khozali selain itu objek lain seperti buku, foto, dan layar bertuliskan Kebun Mimpi digunakan untuk mendukung penceritaan mengenai Kebun Mimpi.
- 5) *Movement* pada *scene* ini tidak mengandalkan pergerakan apapun dan hanya diam, hal tersebut untuk memberi perhatian penuh pada objek utama yang sedang berbicara.
- 6) Sudut pandang yang ditampilkan pada *scene* ini adalah sudut pandang orang ketiga.

Sequence 3 Scene 22



Scene ke-22 memperlihatkan anak-anak yang sedang menceritakan lukisan yang mereka buat di vas bunga, kemudian terdapat seorang anak yang menunjukkan vas bunganya dengan beberapa teman di sampingnya yang tertawa.

- 1) *Frame* pada *scene* ini menempatkan seorang anak kecil yang didampingi oleh dua orang dewasa pada tengah gambar sebagai *point of interest* dan diperlihatkan sebagian kecil kepala dari anak-anak lain untuk memberi informasi mengenai suasana adegan tersebut. Pada adegan lain anak-anak ditempatkan pada sebagian besar *frame* untuk memberi kesan ceria yang lebih dalam.
- 2) Pemilihan lensa yang memiliki luas pandangan normal dengan tujuan memberi kesan seolah-olah penonton ikut terlibat pada kegiatan tersebut.
- 3) Penggunaan tone warna pada *scene* ini dipenuhi dengan warna hijau untuk menguatkan kesan alam yang luas, selain itu

warna-warna yang mencolok didukung cahaya dengan intensitas cerah yang cukup tinggi memberi kesan ceria.

- 4) Tekstur pada *scene* ini ditampilkan dengan rerumputan, pepohonan, dan topi yang digunakan oleh anak-anak.
- 5) *Movement* diperlihatkan diam dengan sedikit getaran untuk menimbulkan kesan natural.
- 6) Sudut pandang yang ditampilkan pada *scene* ini adalah sudut pandang orang ketiga.

Sequence 3 Scene 23



Scene ke-23 memperlihatkan Bima Aghniya yang menjelaskan kegiatan yang dilakukan oleh Kebun Mimpi.

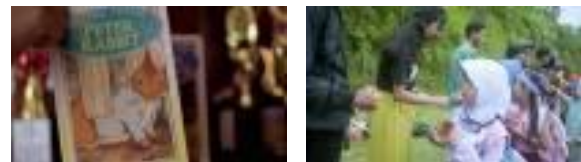
- 1) *Frame* pada *scene* ini menempatkan objek utama di sebelah kanan dengan menerapkan *rule of third* untuk memberikan daya tarik visual.
- 2) Pemilihan lensa yang memiliki luas pandangan normal memberi kesan seolah-olah penonton berada di lokasi kejadian.
- 3) Penggunaan tone warna pada *scene* ini menerapkan warna-warna yang sedikit mencolok ditambah dengan intensitas cahaya yang terang hal tersebut memiliki tujuan untuk memberikan kesan ramah.
- 4) Tekstur pada *scene* ini ditampilkan dengan penggunaan pakaian oleh Bima, selain itu objek lain seperti buku, foto, dan layar bertuliskan Kebun Mimpi.
- 5) *Movement* pada *scene* ini tidak mengandalkan pergerakan apapun dan hanya diam, hal tersebut untuk memberi perhatian penuh pada objek utama yang sedang berbicara.
- 6) Sudut pandang yang ditampilkan pada *scene* ini adalah sudut pandang orang ketiga.

Scene ke-24 berlangsung selama sembilan detik dengan memperlihatkan Kebun Mimpi yang sedang melakukan tanya jawab dengan anak-anak, selain itu terdapat beberapa anak-anak yang sedang menjelaskan hasil lukisan di *pouch*

mereka. *Scene* ke-25 memperlihatkan Bima yang sedang menjelaskan kegiatan Kebun Mimpi, selain itu terdapat anak-anak yang sedang melukis pada *pouch*, vas bunga dan buku gambar. *Scene* ke-26 memperlihatkan Bima yang sedang menjelaskan kegiatan yang dilakukan oleh Kebun Mimpi bersama pengurus organisasi yang melakukan kerja sama. *Scene* ke-27 memperlihatkan Kebun Mimpi yang sedang melakukan mural di tembok bersama pengurus organisasi setempat.

Scene ke-28 memperlihatkan Bima yang sedang menjelaskan pengumpulan dana melalui donasi dari penjualan karya yang dihasilkan dari kolaborasi bersama kreator seni visual. *Scene* ke-29 berlangsung selama enam detik dengan memperlihatkan grafis berisi *merchandise* berupa kemeja, *totebag*, dan *pouch*. *Scene* ke-30 berlangsung selama dua detik dengan memperlihatkan Bima yang sedang menjelaskan penyaluran dana hasil donasi yang telah dilakukan Kebun Mimpi.

Sequence 3 Scene 31



Scene ke-31 berlangsung selama sembilan detik dengan memperlihatkan sebuah tangan yang sedang mengambil sebuah buku, kemudian berlanjut memperlihatkan barisan anak-anak sedang berjalan beriringan dengan tangan memegang vas bunga dan menyapa Kebun Mimpi.

- 1) *Frame* pada *scene* ini jajaran buku diperlihatkan di tengah sebagai daya tarik visual utama, kemudian diperlihatkan piala yang berada di belakang buku-buku hal tersebut bertujuan untuk memberi kesan harapan pada pendidikan. Pada adegan lain terdapat anak-anak berjalan dan bersalaman dengan Kebun Mimpi dengan penempatan di kanan serta menerapkan *rule of third* untuk memberikan interaksi anak-anak tersebut dengan Kebun Mimpi.
- 2) Pemilihan lensa yang memperlihatkan luas pandangan sempit untuk memberikan

perhatian penuh terhadap interaksi tangan dan buku. Pada adegan lainnya luas pandangan normal bertujuan untuk memberi ruang fokus terhadap anak-anak dan Kebun Mimpi.

- 3) Penggunaan tone warna pada *scene* ini diperlihatkan warna yang cenderung hangat untuk memberi kesan semangat dan tenang. Pada adegan lainnya tone warna didominasi warna hijau dari rerumputan dan tumbuhan di tebing untuk memberikan kesan dekat dengan alam dan damai, selain itu warna-warna diperlihatkan mencolok dengan cahaya yang terang untuk memberikan suasana ceria.
- 4) Tekstur pada *scene* ini ditampilkan dengan tulisan yang terdapat pada sampul buku sekaligus bentuk piala yang beragam. Pada adegan lain tekstur diperlihatkan dengan rerumputan, pakaian dengan warna dan pola beragam yang digunakan anak-anak, serta sebuah pouch yang terdapat karya lukis anak-anak tersebut.
- 5) *Movement* terlihat perlahan mendekati pada buku hal tersebut bertujuan untuk menambah kesan dramatis. Pada adegan lainnya, tidak banyak pergerakan kamera dan hanya berupa getaran kecil untuk menimbulkan kesan natural.
- 6) Sudut pandang yang ditampilkan pada *scene* ini adalah sudut pandang orang ketiga.

Sequence 3 Scene 32



Scene ini berlangsung selama empat detik dengan memperlihatkan Kholifah Syabaniyah yang sedang menjabarkan lokasi kegiatan yang pernah dilakukan Kebun Mimpi.

- 1) *Frame* pada *scene* ini menempatkan objek utama di sebelah kanan dengan menerapkan *rule of third* untuk memberikan daya tarik visual.

- 2) Pemilihan lensa yang memiliki luas pandangan normal memberi kesan seolah-olah penonton berada di lokasi kejadian.
- 3) Penggunaan tone warna pada *scene* ini menerapkan warna-warna yang sedikit mencolok ditambah dengan intensitas cahaya yang terang hal tersebut memiliki tujuan untuk memberikan kesan ramah.
- 4) Tekstur pada *scene* ini ditampilkan dengan penggunaan pakaian oleh Kholifah selain itu objek lain seperti buku, foto, dan layar bertuliskan Kebun Mimpi digunakan untuk mendukung penceritaan mengenai Kebun Mimpi.
- 5) *Movement* pada *scene* ini tidak mengandalkan pergerakan apapun dan hanya diam, hal tersebut untuk memberi perhatian penuh pada objek utama yang sedang berbicara.
- 6) Sudut pandang yang ditampilkan pada *scene* ini adalah sudut pandang orang ketiga.

Scene ke-33 berlangsung selama sebelas detik dengan memperlihatkan anak-anak yang sedang menggambar ditemani oleh Kebun Mimpi, kemudian terdapat anak-anak yang berdiri sambil membawa hasil gambar mereka. *Scene* ke-34 memperlihatkan Kholifah Syabaniyah yang sedang menjabarkan lokasi kegiatan yang pernah dilakukan Kebun Mimpi. *Scene* ke-35 berlangsung selama tujuh detik dengan memperlihatkan Kebun Mimpi sedang berinteraksi dengan anak-anak. Selain itu, terdapat seorang orang anak yang sedang bergurau dengan melompat sambil memegang pundak anak lainnya.

Scene ke-36 berlangsung selama tiga detik dengan memperlihatkan papan nama sekolah dasar dengan tujuan untuk memberi keterangan lokasi dan dilanjutkan dengan Kebun Mimpi yang sedang berkumpul menjadi satu dengan anak-anak dan organisasi yang sedang bekerja sama sambil menunjukkan lukisan yang dibuat oleh anak-anak tersebut. *Scene* ke-37 berlangsung selama empat detik dengan memperlihatkan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari anak-anak ditemani oleh Kebun Mimpi dan organisasi yang ikut bekerja sama. *Scene* ke-38 berlangsung selama sebelas detik dengan menampilkan Ahmad Khozali yang memberi penutup berupa ajakan bagi orang-orang untuk peduli dengan

cita-cita dan impian kepada anak-anak serta memotivasi mereka.

Sequence 4, scene ke-39 berlangsung selama enam belas detik dengan memperlihatkan anak-anak yang sedang menyampaikan cita-cita dan impian mereka. *Scene ke-40* berlangsung selama lima detik dengan menampilkan logo Kebun Mimpi.

Analisis aspek komunikasi juga diperlukan pada untuk mengetahui sejauh mana video profil ini mendapatkan respon dari penonton dan timbal baliknya dengan cara mengunggahnya melalui media sosial Instagram.

Video profil yang telah diunggah di Instagram didapati sejumlah penayangan sebesar 712 penonton yang memberi timbal balik sebanyak 112 suka, 60 komentar, dan 21 *share*. Selain itu terdapat 1184 akun yang dijangkau berdasarkan dari video yang telah diunggah tersebut.

Berdasarkan data dari *insight* tersebut juga diketahui bahwa 56,6% penonton adalah pria dan 43,3% wanita. Selain itu jangkauan umur penontonnya meliputi 56,8% berusia 25-34 tahun, 40% berusia 18-24 tahun, 1,7% berusia 35-44 tahun, dan 0,8% 13-17 tahun. Adapun jangkauan wilayah penonton meliputi 23,2% penonton berasal dari Semarang, 15% dari Jakarta, 8,1% dari Brebes, dan 3,8% dari Banyumas.

SIMPULAN

Proyek “Perancangan Video Profil Kebun Mimpi Semarang” menghasilkan karya audio visual berupa video profil. Video profil dirancang berdasarkan kebutuhan dari klien yaitu Kebun Mimpi yang belum memiliki media audio visual untuk memperkenalkan mereka kepada masyarakat luas. Penggunaan media audio visual juga dipilih karena kecenderungan masyarakat saat ini yang lebih banyak menggunakan media sosial berbasis audio visual di kehidupan sehari-hari. Melalui tahapan proses praproduksi, produksi, dan pascaproduksi telah dihasilkan video profil dengan durasi 4 menit 45 detik serta format mp4. Video ini telah diunggah ke sosial media Instagram. Penyebaran video profil dimulai pada tanggal 4 April 2022 dengan *insight* yang memuaskan didapat selama 7 hari meliputi

jangkauan sebanyak 1227 pengguna, video ditonton oleh 712 penonton, 112 suka, dan 60 komentar. Umur penonton pada video profil ini juga sesuai dengan target yang ditetapkan sebelumnya, yaitu 56,8% berusia 25-34 tahun, 40% berusia 18-24 tahun, 1,7% berusia 35-44 tahun, dan 0,8% 13-17 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran, edisi 1*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bordwell, David, dkk. 2017. *Film Art An Introduction*. New York: McGraw-Hill Education.
- Kuswandi, W. 2011. *Komunikasi Massa Sebuah Analisis Media Televisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pemerintah Indonesia. 2003. *Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Lembaran Negara RI Tahun 2003 No.20*. Jakarta: Sekretariat Negara.