

BAB III METODE

3.1 Profil Umum Desa Sumberwungu

Desa Sumberwungu terletak di Kabupaten Gunungkidul, Daerah Istimewa Yogyakarta, dan dikenal sebagai salah satu desa yang kaya akan budaya lokal. Salah satu tradisi yang masih dilestarikan adalah Jemparingan Mataraman, yaitu seni memanah tradisional khas Yogyakarta yang memiliki nilai historis dan filosofis mendalam. Pemerintah desa berupaya mengembangkan potensi budaya ini sebagai daya tarik wisata melalui program desa wisata budaya.

Dalam struktur pemerintahan desa, terdapat beberapa elemen utama yang mendukung pengembangan desa wisata, antara lain:

- 1) Kepala Desa: Bertanggung jawab atas kebijakan dan pengelolaan desa secara keseluruhan.
- 2) Dinas Pariwisata dan Kebudayaan: Berperan dalam perencanaan dan pelaksanaan strategi pengembangan wisata berbasis budaya.
- 3) Kelompok Jemparingan Mataraman "SATRIYA": Komunitas lokal yang aktif dalam pelestarian budaya Jemparingan.
- 4) Masyarakat dan Pelaku Usaha: Berkontribusi dalam kegiatan ekonomi kreatif terkait pariwisata.

3.2 Visi dan Misi Desa Sumberwungu

3.2.1 Visi

“Gotong Royong Membangun Desa Sumberwungu Secara Transparan Responsive, Jujur, Adil, Sejahtera, Berbudaya Dan Berwibawa”.

3.2.2 Misi

- 1) Memantapkan transformasi birokrasi dan pemberdayaan masyarakat.
- 2) Meningkatkan kemampuan pengelolaan keuangan dan aset Desa.
- 3) Mewujudkan pemerintah Desa yang jujur dan berwibawa dengan pengambilan keputusan yang cepat dan tepat.

- 4) Mengedepankan kejujuran dan musyawarah mufakat dalam kehidupan sehari-hari baik dengan pemerintah maupun dengan masyarakat Desa.
- 5) Meningkatkan profesionalitas dan mengaktifkan seluruh perangkat Desa.
- 6) Mewujudkan sarana dan prasarana Desa yang memadai.
- 7) Mewujudkan perekonomian dan kesejahteraan warga Desa.
- 8) Meningkatkan pelayanan kesehatan masyarakat Desa yang maksimal.
- 9) Meningkatkan kehidupan Desa secara dinamis dalam segi keagamaan dan kebudayaan.
- 10) Meningkatkan dan mengembangkan seni budaya dan pariwisata.

3.3 Gambaran Penciptaan Karya *Branding* Jemparingan Mataraman

3.3.1 Target Audiens

Target audiens dari strategi *Branding* Jemparingan Mataraman meliputi:

- 1) Masyarakat Umum: Penduduk lokal yang berpotensi menjadi bagian dari pelestarian budaya dan wisata desa.
- 2) Wisatawan Domestik dan Mancanegara: Orang-orang yang tertarik dengan wisata budaya dan pengalaman autentik.
- 3) Komunitas Pecinta Budaya dan Sejarah: Penggemar budaya tradisional yang memiliki minat tinggi dalam pelestarian budaya lokal.
- 4) Generasi Muda: Anak-anak muda yang dapat menjadi penerus tradisi dan mempromosikan budaya melalui media digital.

3.3.2 Segmentasi Audiens

- 1) Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan
- 2) Usia: 18-60 Tahun

3.3.3 Konsep Penciptaan Karya

Strategi *Branding* Jemparingan Mataraman dilakukan melalui produksi dokumenter khusus untuk *YouTube* yang menyoroti sejarah, filosofi, serta peran Jemparingan dalam kehidupan masyarakat Desa Sumberwungu. Dokumenter ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan apresiasi terhadap Jemparingan sebagai warisan budaya yang perlu dilestarikan.

Beberapa elemen utama dalam produksi dokumenter ini meliputi:

- 1) Narasi Mendalam: Menampilkan wawancara dengan tokoh budaya, pemanah Jemparingan, serta masyarakat setempat.
- 2) Visual yang Menarik: Penggunaan sinematografi yang artistik untuk memperlihatkan keindahan Jemparingan dalam konteks budaya.
- 3) Sejarah dan Filosofi: Menjelaskan asal-usul dan nilai-nilai yang terkandung dalam Jemparingan Mataraman.
- 4) Dampak Sosial dan Ekonomi: Mengulas bagaimana Jemparingan berkontribusi terhadap pengembangan desa wisata.
- 5) *Call to Action*: Mengajak penonton untuk mengenal, mengunjungi, dan berpartisipasi dalam pelestarian Jemparingan.

3.3.4 Nilai Keunikan

Dokumenter ini akan menjadi konten eksklusif untuk *YouTube*, yang menonjolkan keunikan Jemparingan Mataraman sebagai daya tarik budaya dan wisata. Dengan pendekatan sinematik dan *storytelling* yang kuat, dokumenter ini tidak hanya bertujuan untuk memperkenalkan Jemparingan kepada masyarakat luas tetapi juga membangun *Branding* yang kuat bagi Desa Sumberwungu sebagai destinasi wisata budaya.

3.3 Konsep Penciptaan Karya

Karya Tugas Akhir ini akan menciptakan sebuah dokumenter eksklusif untuk *YouTube* yang bertujuan untuk mem-*Branding* Jemparingan Mataraman sebagai bagian dari pengembangan Desa Wisata Budaya Sumberwungu. Dokumenter ini

akan mengangkat aspek sejarah, filosofi, teknik memanah, serta dampak sosial dan ekonomi Jemparingan bagi masyarakat setempat.

Beberapa aspek utama dalam dokumenter ini meliputi:

- 1) Mengapa Jemparingan Penting?: Menjelaskan sejarah dan filosofi Jemparingan Mataraman.
- 2) Jemparingan dalam Kehidupan Sehari-hari: Menampilkan bagaimana Jemparingan menjadi bagian dari budaya masyarakat.
- 3) Proses Latihan dan Teknik Memanah: Mengupas teknik dan aturan dalam Jemparingan Mataraman.
- 4) Dampak Sosial dan Ekonomi: Menggambarkan peran Jemparingan dalam mengembangkan Desa Wisata Budaya.
- 5) Masa Depan Jemparingan: Menyoroti upaya pelestarian dan regenerasi budaya Jemparingan.

3.4 Mekanisme Produksi

Mekanisme produksi dokumenter ini melibatkan beberapa langkah yang dirancang untuk menghasilkan pesan yang kuat dan efektif dalam memperkenalkan dan mem*Branding* Jemparingan Mataraman. Terdapat tiga tahapan utama dalam proses produksi, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Dengan mekanisme yang terstruktur, dokumenter ini diharapkan dapat mencapai tujuannya dalam mengedukasi masyarakat dan meningkatkan minat terhadap Jemparingan sebagai bagian dari wisata budaya di Desa Sumberwungu.

3.4.1 Pra Produksi

Tahap pra produksi merupakan tahap perencanaan awal sebelum proses pengambilan gambar dimulai. Pada tahap ini, dilakukan berbagai persiapan agar produksi berjalan lancar dan sesuai dengan konsep yang telah dirancang. Elemen-elemen dalam tahap pra produksi meliputi:

3.4.1.1 Fiksasi Konsep

Pemilihan konsep dokumenter didasarkan pada kebutuhan *Branding* Jemparingan Mataraman sebagai warisan budaya yang memiliki potensi wisata. Konsep ini difokuskan pada *storytelling* yang

menarik, dengan pendekatan sinematik untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan kepada audiens.

3.4.1.2 Penyusunan Naskah dan *Storyboard*

Naskah disusun berdasarkan hasil riset mengenai sejarah, filosofi, dan dampak Jemparingan bagi masyarakat. *Storyboard* dibuat untuk memvisualisasikan setiap adegan yang akan diambil dalam dokumenter, sehingga proses produksi lebih terarah.

3.4.1.3 Perencanaan Lokasi dan Jadwal Syuting

Lokasi pengambilan gambar dipilih berdasarkan relevansi dengan tema dokumenter, seperti arena latihan Jemparingan, rumah tokoh budaya, dan area wisata di Desa Sumberwungu. Jadwal syuting ditetapkan agar produksi dapat berjalan sesuai dengan waktu yang telah direncanakan.

3.4.1.4 Konsep

Dokumenter ini bertujuan untuk memperkenalkan Jemparingan Mataraman sebagai warisan budaya yang kaya akan sejarah, filosofi, dan nilai-nilai kearifan lokal. Dengan pendekatan sinematik dan *storytelling* yang mendalam, dokumenter ini akan membawa penonton menyelami perjalanan Jemparingan dari masa lalu hingga masa kini, serta bagaimana olahraga ini terus berkembang di tengah modernisasi.

Kisah akan dimulai dengan pengenalan Jemparingan melalui visual menawan dari drone *shot* dan wide *shot* komunitas yang berlatih. Sejarah dan filosofi Jemparingan akan dijelaskan melalui wawancara dengan sejarawan, diikuti dengan perbedaan antara Jemparingan dan panahan modern.

Penonton akan diajak melihat bagaimana olahraga ini dapat dimainkan oleh berbagai kalangan, peralatan yang digunakan, serta proses pembuatan busur dan panah secara tradisional. Dokumenter juga akan menampilkan latihan dasar, turnamen Jemparingan, serta testimoni para pemain tentang pengalaman mereka.

Bagian akhir akan menggambarkan peran komunitas dalam melestarikan Jemparingan, harapan generasi muda, serta dukungan dari

pemerintah dan sponsor. Dokumenter akan ditutup dengan pesan inspiratif dan visual menawan dari *montage highlights* dan drone *shot* senja, memperkuat kesan mendalam bagi penonton.

3.4.1.5 *Standard Sequence Guide*

<i>PRODUCTION</i>	: Febryanto
<i>CLIENT</i>	: Komunitas Jemparingan SATRIYA, Desa Sumberwungu
<i>TARGET AUDIENCE</i>	: Masyarakat umum
<i>PRODUCER</i>	: Febryanto
<i>DIRECTOR</i>	: Febryanto
<i>SCRIPT WRITTER</i>	: Febryanto
<i>TITLE</i>	: <i>Jemparingan SATRIYA</i>
<i>PRODUCT/SERVICE</i>	: Video <i>Audiovisual</i>
<i>DRAFT</i>	: #1

Tabel 3.1 *Standar Sequence Guide*

Waktu (Menit)	Isi Video	Angle Shot	Penjelasan
00:00 – 00:35	Opening dengan logo Universitas Diponegoro, Desa Sumberwungu, dan Logo Komunitas Jemparingan	- Drone shot: Pemandangan desa Sumberwungu dan Pantai Gunung Kidul - Logo Jemparingan, Universitas	Membuka dokumenter dengan kesan visual yang kuat menampilkan keindahan alam dan identitas lokal sebagai pengantar topik utama.

		Diponegoro, dan Desa	
00:35 – 08:10	Proses bermain Jemparingan dan edukasi teknik dasar	- Wide shot: Aktivitas latihan Jemparingan - Medium shot: Anggota komunitas menjelaskan teknik - Close-up: Gerakan tangan saat memanah	Menunjukkan suasana latihan Jemparingan, penjelasan dari anggota Komunitas Satriya tentang filosofi dan cara memanah yang baik serta uniknya Jemparingan sebagai tradisi budaya.
08:10 – 10:30	Proses pembuatan alat Jemparingan dan interaksi promosi	- Medium shot: Pengrajin membuat busur dan anak panah - Interview shot: Pengrajin menjelaskan - Close-up: Alat yang sudah jadi	Menjelaskan bagaimana alat Jemparingan dibuat secara tradisional, disertai ajakan untuk membeli dan mendukung produk lokal dengan sistem langsung pesan.
10:30 – 13:35	Harapan dan dukungan dari pemerintah desa	- Interview shot: Perwakilan pemerintah Desa Sumberwungu	Pemerintah desa menyampaikan pesan tentang pentingnya

		- Wide shot: Suasana kegiatan komunitas	pelestarian budaya Jemparingan serta dukungan yang akan diberikan untuk keberlangsungan kegiatan ini.
13:35 – 14:04	Penutup dan credit scene	- Montage shot: Cuplikan aktivitas Jemparingan - Drone shot: Bermain Jemparingan - Logo: Universitas Diponegoro dan Desa Sumberwungu kembali muncul	Menutup dokumenter dengan rangkuman visual kegiatan dan pesan emosional, disertai credit scene untuk seluruh tim yang terlibat.

Sumber: Data diolah peneliti, 2025

3.4.2 Produksi

Tahap produksi merupakan proses pelaksanaan pengambilan gambar berdasarkan rencana yang telah disusun dalam pra-produksi. Seluruh kegiatan produksi dilaksanakan di Desa Sumberwungu, melibatkan pengambilan gambar secara langsung (*live shooting*) terhadap aktivitas Jemparingan, wawancara dengan tokoh masyarakat, serta dokumentasi budaya dan lingkungan desa.

Kegiatan utama dalam tahap produksi meliputi:

1. Pengecekan Peralatan Produksi: Meliputi kamera *iPhone 13*, tripod, *lighting kit*, *mikrofon clip-on*, dan *drone*. Pemeriksaan dilakukan untuk memastikan seluruh alat siap digunakan secara optimal.
2. Koordinasi Talent: Talent yang dilibatkan adalah komunitas SATRIYA, tokoh budaya, pengrajin Jemparingan, dan perwakilan pemerintah desa. Sebelum syuting dilakukan briefing dan simulasi agar alur cerita dipahami bersama.
3. Pengambilan Gambar: Menggunakan beragam teknik sinematik seperti *wide shot*, *medium shot*, *close-up*, hingga *aerial shot* untuk memperkuat nilai visual. Gambar diambil di lokasi strategis seperti lapangan Jemparingan, Balai Kelurahan, dan pemandangan alam desa.
4. Wawancara: Dilakukan dengan pendekatan naratif terhadap pelatih Jemparingan, sejarawan lokal, dan pelaku budaya sebagai penguat narasi dokumenter.

3.4.3 Pasca Produksi

Tahap pasca produksi merupakan proses akhir yang mencakup penyuntingan footage menjadi video dokumenter berdurasi 14 menit. Proses ini dilakukan secara mandiri oleh pencipta karya menggunakan *software CapCut Pro*, yang dipilih karena kemudahan dalam penyusunan narasi visual dan fitur editing profesional.

Langkah-langkah dalam tahap pasca produksi meliputi:

1. *Importing*: Seluruh footage dipindahkan ke dalam perangkat lunak dan diorganisasi berdasarkan urutan kronologis serta jenis pengambilan gambar seperti wawancara, *aerial shot*, dan aktivitas komunitas.
2. *Assembly*: Penyusunan awal video dilakukan sesuai alur *Standard Sequence Guide* (SSG) tanpa efek tambahan, bertujuan memastikan alur cerita logis dan tidak melebihi batas durasi.
3. *Colour Grading dan Filter Enhancement*: Dilakukan untuk menyamakan tone warna dan menciptakan kesan sinematik. Penyesuaian dilakukan pada *exposure*, *white balance*, dan saturasi.

4. Sinkronisasi Audio dan Visual: Dilakukan dubbing tambahan untuk mengatasi noise, serta ditambahkan efek suara tradisional dan musik latar yang sesuai tema budaya.
5. Finalisasi dan *Rendering*: Setelah semua elemen visual dan audio disesuaikan, dilakukan proses rendering menjadi video final, lalu diunggah ke kanal YouTube resmi Pemerintah Kelurahan Sumberwungu sebagai bagian dari strategi Branding budaya

3.5 Rancangan Anggaran Biaya

Tabel 3.1 Rancangan Anggaran Biaya

No	Kebutuhan	Spesifikasi	Jumlah	Harga Satuan	Total
Peralatan Produksi					
1	Kamera	Iphone 13	1 unit	-	-
2	Tripod	MIXIO A61L	1 unit	Rp. 195.000	Rp.195.000
3	Lighting	Godox LED P120C (5 hari)	1 unit	Rp. 35.000	Rp. 175.000
4	Clip on microphone	Saramonic Blink B2 (5 hari)	1 unit	Rp. 75.000	Rp. 375.000
5	Drone	DJI Mini 3	1 unit	-	-
Software & Aplikasi					
1	Langganan CapCut Pro	Untuk editing video (bulanan)	1 akun	Rp. 35.000	Rp. 35.000
2	Langganan Canva Pro	Untuk desain grafis (bulanan)	1 akun	Rp. 30.000	Rp. 30.000

Honorarium					
1	Talent	5 orang x 1 video	1 orang	Rp. 100.000	Rp.500.000
Properti & Pendukung Produksi					
1	Sewa Lokasi (jika diperlukan)	Jika lokasi tidak memungkinkan	1 lokasi	-	-
2	Properti tambahan (pakaian, alat peraga)	Alat Jemparingan	1 Properti	Rp 400.000	Rp 400.000
Total Estimasi Biaya					Rp. 1.710.000

Sumber: Data diolah peneliti, 2025

3.6 Timeline Produksi

Tabel 3.3 Timeline Produksi

No.	Tanggal	Tahap Produksi	Kegiatan
1	10 Mei 2025	Pra-produksi	Briefing tim produksi & survey lokasi
2	11 Mei 2025	Produksi	Pengambilan gambar tahap 1 - Wawancara komunitas Jemparingan
3	12 Mei 2025	Produksi	Pengambilan gambar tahap 2 - Dokumentasi latihan
4	13 Mei 2025	Produksi	Pengambilan gambar tahap 3 - Pengambilan gambar pembuatan Jemparingan

			dan Wawancara dengan pengrajinnya
5	14 Mei 2025	Produksi	Pengambilan gambar tambahan - Footage tambahan dan pengambilan ulang jika diperlukan
6	15 Mei 2025	Produksi	Penyelesaian produksi - Finalisasi pengambilan gambar sebelum masuk tahap editing
7	16 Mei 2025	Pasca-produksi	Seleksi footage hasil produksi dan pengurutan alur gambar/video sesuai kebutuhan naskah
8	17 Mei 2025	Pasca-produksi	Editing tahap awal - Proses pemotongan (cut to cut) dan penyesuaian visual dasar
9	18 Mei 2025	Pasca-produksi	Finalisasi editing - Penambahan musik, teks, transisi, koreksi warna, dan rendering video akhir

Sumber: Data diolah peneliti, 2025