

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Permasalahan

Arridho Archery merupakan klub olahraga panahan yang berlokasi di Meteseh, Kecamatan Tembalang, Kota Semarang. Selain menjadi wadah pembinaan atlet, Arridho Archery juga mengembangkan produk perlengkapan panahan berupa strings atau tali busur yang diproduksi dengan sistem *by request* sesuai kebutuhan pemanah. Produk *strings* Arridho Archery juga telah digunakan oleh atlet yang berpartisipasi dalam SEA Games Thailand 2025. Dalam aktivitas komunikasinya, Arridho Archery memanfaatkan Instagram @arridho_archery untuk menyampaikan informasi mengenai kegiatan, atlet, komunitas, *coaching*, dan produk secara umum. Namun, informasi mengenai produk strings belum disampaikan secara khusus dan terfokus. Untuk memfokuskan komunikasi produk strings, pemilik Arridho Archery membuat akun Instagram @bos_bowstring. Berdasarkan observasi awal, akun tersebut masih baru dan belum memiliki konten maupun basis audiens. Kondisi ini menunjukkan bahwa belum tersedia media yang secara khusus digunakan untuk memperkenalkan produk *strings* Arridho Archery kepada audiens.

Namun demikian, kondisi tersebut belum diimbangi dengan tingkat *brand awareness* yang optimal. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah dilakukan, diketahui bahwa sebagian responden masih belum mengenal produk *strings* Arridho Archery dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa pengenalan produk kepada audiens masih perlu ditingkatkan, terutama dalam menyampaikan informasi mengenai karakteristik, fungsi, dan keunggulan produk. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan media komunikasi yang dapat memperkenalkan produk *strings* Arridho Archery secara informatif. Oleh karena itu, dilakukan produksi konten Instagram *Reels* pada akun @bos_bowstring sebagai upaya awal memperkenalkan produk kepada audiens dan mendukung pembangunan *brand awareness strings* Arridho Archery.

4.2 Pelaksanaan Produksi

4.2.1 Timeline Pelaksanaan Produksi

Berikut ini merupakan rancangan yang diselaraskan dari pembuatan *timeline* pelaksanaan produksi konten pada akun @bos_bowstring:

Tabel 4. 1 Timeline Produksi

Proses	Kegiatan	Bulan											
		Mar			Apr			Mei			Jun		
Pra Produksi	Penentuan judul dan topik proposal (TA)												
	Survei dan wawancara dengan pihak Arridho Archery												
	Pencarian fakta dan permasalahan												
	Perencanaan Strategi												
Produksi	Pengambilan visual video												
	Editing konten video Reels Instagram												
	Pengunggahan konten video Reels Instagram												
Pasca produksi	Evaluasi strategi												
	Penyelesaian laporan Tugas Akhir (TA)												

4.2.2 Rancangan Anggaran Biaya

Berikut ini merupakan beberapa hal untuk mendukung dalam proses produksi kontenp ada akun Instagram @bos_bowstring:

Tabel 4. 2 Rancangan Anggaran Biaya

No	Keterangan	Kuantitas	Biaya	Jumlah
1	Capcut (Pro)	1 Bulan	20.000	20.000
2	Canva P(ro)	3 Bulan	15.000	45.000
3	Sewa Mic Hollyland Lark M2 Combo Wireless	1 Pcs	85.000	85.000
4	Kamera DJI Action Cam	1 Pcs	200.000	200.00
5	Print Proposal	4	50.000	200.000
6	Transportasi (Bensin)	10	15.000	150.000
Total Anggaran				700.000

4.3 Analisis Tahap Pra Produksi

4.3.1 Riset

Tahap riset dilakukan untuk memperoleh gambaran awal mengenai kondisi produk *strings* Arridho Archery serta tingkat pengenalan audiens terhadap produk tersebut. Berdasarkan data kuesioner yang telah dikumpulkan, diketahui bahwa produk *strings* Arridho Archery masih belum banyak dikenal oleh audiens. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya upaya komunikasi yang lebih terarah untuk memperkenalkan produk dan membangun *brand awareness* melalui media sosial.

Selain itu, penulis juga melakukan observasi terhadap akun Instagram @arridho_archery sebagai akun media sosial klub panahan Arridho Archery. Hasil observasi menunjukkan bahwa akun tersebut memuat informasi mengenai kegiatan klub, pembinaan atlet, dan aktivitas panahan secara umum, sehingga belum berfokus pada penyampaian informasi produk *strings*. Sementara itu, akun @bos_bowstring telah dibuat sebagai media khusus produk *strings*, tetapi masih belum memiliki konten. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan pengembangan

konten pada akun @bos_bowstring sebagai media *Public Relations* untuk memperkenalkan produk kepada audiens.

Penulis juga melakukan diskusi dengan Mas Boim selaku pemilik klub panahan Arridho Archery untuk memperoleh informasi mengenai produk serta kebutuhan komunikasi yang ingin disampaikan. Melalui diskusi tersebut, diperoleh kebutuhan untuk membuat konten yang menjelaskan karakteristik, fungsi, keunggulan, proses pembuatan, serta penggunaan *strings* Arridho Archery. Oleh karena itu, konten yang diproduksi meliputi konten edukatif, informatif, *fun fact*, dan promosi produk. Pemilihan jenis konten tersebut diharapkan dapat membantu akun @bos_bowstring menyampaikan informasi produk secara konsisten serta mendukung peningkatan *brand awareness* audiens terhadap produk *strings* Arridho Archery.

4.3.2 Implementasi *Standard Sequences Guide* (SSG)

Setelah penetapan konsep, penulis menyusun rancangan konsep melalui *Standard Sequence Guide* (SSG). Pembuatan 10 SSG digunakan sebagai acuan untuk memproduksi 10 konten yang sudah direncanakan. Pada proses pelaksanaannya, terdapat adanya perbedaan antara rancangan awal SSG dan hasil implementasi. Berikut merupakan penjabaran hasil penerapan SSG:

1. Hasil Implementasi *Standard Sequences Guide* 1

Judul Konten: Kenapa Tali Panahmu Putus di Lapangan?

Tabel 4. 3 Hasil Implementasi *Standard Sequences Guide* 1

No	Perubahan	Perencanaan Awal	Hasil Akhir
1	Deskripsi	Scene 1 <i>Narration</i> “Pernah nggak, tali panahmu putus tepat di tengah lomba? Bikin frustrasi banget, kan?”	Scene 1 <i>Narration</i> “Strings panahan kamu putus? Mana main!”

2	Musik	—	Action Sport Motivational Rock
3	Durasi	71 detik	50 detik

Berdasarkan Tabel 4.1, terdapat perubahan pada bagian narasi pada *scene* 1. Penyesuaian dilakukan dengan memperpendek narasi dan menggunakan bahasa yang lebih ringan agar pembukaan konten lebih menarik dan mudah dipahami oleh audiens. Meskipun demikian, perubahan tersebut tidak mengubah pesan utama yang ingin disampaikan dalam konten.

2. Hasil Implementasi *Standard Sequences Guide 2*

Judul Konten: Strings Lama vs Strings Baru, Bedanya Bikin Kaget!

Tabel 4. 4 Hasil Implementasi Standard Sequences Guide 2

No	Perubahan	Perencanaan Awal	Hasil Akhir
1	Deskripsi	Scene 2 <i>Visual</i> Slow-mo shoot dengan tali lama, menampilkan getaran berlebih di busur Scene 4 <i>Visual</i> Close up skor target: Tali lama grouping acak vs tali baru grouping rapat	Scene 2 <i>Visual</i> Menampilkan visual grid atlet menggunakan tali lama & tali baru Scene 4 <i>Visual</i> Host menjelaskan bahwa upgrade tali = upgrade skor
2	Musik	—	Energetic Driving Surf Indie Rock
3	Durasi	65 detik	51 detik

Berdasarkan Tabel 4.2, terdapat perubahan pada bagian visual pada *scene 2* dan *scene 4*. Penyesuaian dilakukan dengan mengganti visual yang direncanakan menjadi penyampaian informasi melalui visual atlet dan penjelasan langsung oleh *host*. Perubahan tersebut dilakukan karena penggunaan *footage strings* sebelumnya dinilai belum cukup untuk mendukung penyampaian informasi mengenai produk secara lebih jelas kepada audiens.

3. Hasil Implementasi *Standard Sequences Guide 3*

Judul Konten: Berapa Lama Umur Tali Panahan? Mitos vs Fakta

Tabel 4.5 Hasil Implementasi *Standard Sequences Guide 3*

No	Perubahan	Perencanaan Awal	Hasil Akhir
1	Deskripsi	Scene 1 <i>Copy Visual</i> Tidak ada <i>insert</i> nama <i>founder</i> Arridho Archery <i>Visual</i> Close up tali yang terlihat oke tapi sudah aus Scene 2 <i>Visual</i> <i>Insert visual:</i> Busur mahal vs tali biasa	Scene 1 <i>Copy Visual</i> <i>Insert</i> nama Coach Ibrahim Ibadurrahman <i>Founder Arridho Archery</i> <i>Visual</i> Coach Arridho menjawab pertanyaan secara on cam Scene 2 <i>Visual</i> Coach Arridho menjawab pertanyaan secara on cam
2	Musik	—	Sport
3	Durasi	70 detik	118 detik

Berdasarkan Tabel 4.3, terdapat perubahan pada bagian *visual* pada *scene 1* dan *scene 2*. Penyesuaian dilakukan dengan menampilkan Coach Arridho secara langsung sebagai *host* untuk menyampaikan informasi. Selain itu, nama dan jabatan

founder ditambahkan untuk memperjelas identitas narasumber. Durasi video juga berubah dari 70 detik menjadi 118 detik untuk menyesuaikan kebutuhan penyampaian informasi.

4. Hasil Implementasi *Standard Sequences Guide 4*

Judul Konten: Reaksi Atlet Arridho Saat Pertama Coba Strings Baru

Tabel 4. 6 Hasil Implementasi *Standard Sequences Guide 4*

No	Perubahan	Perencanaan Awal	Hasil Akhir
1	Deskripsi	Opening Set up candid / angle natural, member memasang string baru untuk pertama kali	Opening Host mengajak audiens untuk melihat reaksi atlet Arridho sambil membawa produk Strings Arridho Archery
2	Musik	—	Sports Arena Fire
3	Durasi	66 detik	58 detik

Berdasarkan Tabel 4.4, terdapat perubahan pada bagian *opening*. Penyesuaian dilakukan dengan mengubah konsep dari visual candid menjadi penyampaian langsung oleh *host* sambil membawa produk Strings Arridho Archery. Perubahan ini dilakukan agar pembukaan konten dapat memperkenalkan produk sekaligus menarik perhatian audiens sejak awal.

5. Hasil Implementasi *Standard Sequences Guide 5*

Judul Konten: Cara Pasang Strings Yang Benar

Tabel 4. 7 Hasil Implementasi *Standard Sequences Guide 5*

No	Perubahan	Perencanaan Awal	Hasil Akhir
1	Musik	—	Sport Motivation

2	Durasi	67 detik	88 detik
---	--------	----------	----------

Berdasarkan Tabel 4.5, tidak terdapat perubahan yang signifikan pada hasil akhir video dan secara keseluruhan telah sesuai dengan kebutuhan klien. Perubahan yang dilakukan berupa penambahan musik *Sport Motivation* untuk mendukung suasana dan penyampaian konten. Selain itu, durasi video berubah dari 67 detik menjadi 88 detik untuk menyesuaikan kebutuhan penyampaian informasi.

6. Hasil Implementasi *Standard Sequences Guide 6*

Judul Konten: Proses Dibalik Layar: Bagaimana Strings Panahan Dibuat?

Tabel 4. 8 Hasil Implementasi *Standard Sequences Guide 6*

No	Perubahan	Perencanaan Awal	Hasil Akhir
1	Deskripsi	Scene 1 <i>Narration / Voice Over</i> “Kamu pakai tali panahan setiap latihan. Tapi pernah nggak kamu penasaran apa yang bikin satu string beda dari yang lain?” Scene 2 <i>Narration / Voice Over</i> “Ada beberapa material utama. Dacron, material klasik, fleksibel, cocok untuk busur tradisional. Kuat dan mudah dirawat.” Scene 3 <i>Narration / Voice Over</i>	Scene 1 <i>Narration / Voice Over</i> “Pertama, tentunya kita siapin dulu benangnya. Benang yang dipakai nggak asal pilih, karena kualitas benang juga berpengaruh ke performa string nantinya.” Scene 2 <i>Narration / Voice Over</i> “Setelah material siap, kita tentukan panjang string sesuai dengan ukuran dan spesifikasi busur. Di tahap ini, pengukuran harus tepat, karena panjang string

		“Dyneema atau FastFlight, material modern dengan stretch minimal. Bikin arrow release lebih cepat dan akurat.” Scene 4 <i>Narration / Voice Over</i> “Jumah strands juga penting. Lebih banyak strands = string lebih kuat, tapi sedikit lebih berat. Sedikit strands = ringan, tapi butuh material premium.”	akan berpengaruh pada pemasangannya nanti.” Scene 3 <i>Narration / Voice Over</i> “Selanjutnya, masuk ke proses serving. Bagian tertentu pada string dililit menggunakan benang khusus untuk memberikan perlindungan sekaligus memperkuat area yang sering mengalami gesekan.” Scene 4 <i>Narration / Voice Over</i> “Nah, setelah itu material mulai dibentuk menjadi string. Benang dililit dan disusun dengan jumlah serta tegangan yang sesuai supaya hasilnya tetap rapi dan konsisten.”
2	Musik	—	Action Man
3	Durasi	73 detik	98 detik

Berdasarkan Tabel 4.6, terdapat perubahan pada bagian narasi atau *voice over*. Penyesuaian ini dilakukan karena pada tahap perancangan SSG, informasi mengenai proses pembuatan *strings* masih terbatas. Pada saat produksi, penulis memperoleh penjelasan yang lebih lengkap dari Coach Arridho sehingga narasi disesuaikan dengan informasi yang diperoleh.

7. Hasil Implementasi *Standard Sequences Guide* 7

Judul Konten: Lomba Sebentar Lagi, Ini yang Harus Kamu Siapkan

Tabel 4. 9 Hasil Implementasi Standard Sequences Guide 7

No	Perubahan	Perencanaan Awal	Hasil Akhir
1	Deskripsi	Opening Fast cut: Suasana lapangan lomba, atlet preparing, crowd, arrow hitting target Closing Call to action, close up produk Strings Arridho	Opening Host menyampaikan kalimat pembuka, “Lomba panahan sebentar lagi?” secara langsung di depan kamera Closing Host menyampaikan kalimat penutup, “Siapa lomba bukan yang paling terbaik, tapi mempersiapkan diri sebaik-baiknya.”
2	Musik	—	Rollerblade - Nona
3	Durasi	80 detik	55 detik

Berdasarkan Tabel 4.7, terdapat perubahan pada bagian *opening*, *closing*, dan musik. Pada bagian *opening*, konsep *fast cut* diubah menjadi penyampaian langsung oleh *host*, sedangkan bagian *closing* disesuaikan dengan penambahan kalimat penutup oleh *host*. Selain itu, ditambahkan musik *Rollerblade - Nona* untuk mendukung suasana konten. Perubahan tersebut juga menyebabkan durasi video berubah dari 80 detik menjadi 55 detik, tanpa mengubah pesan utama yang disampaikan.

8. Hasil Implementasi *Standard Sequences Guide 8*

Judul Konten: Coach Arridho Jawab 5 Pertanyaan Paling Sering Soal Strings

Tabel 4. 10 Hasil Implementasi *Standard Sequences Guide 8*

No	Perubahan	Perencanaan Awal	Hasil Akhir
1	Musik	—	Sport News
2	Durasi	95 detik	109 detik

Berdasarkan Tabel 4.8, tidak terdapat perubahan yang signifikan pada hasil akhir video dan informasi yang disampaikan tetap dipertahankan. Perubahan yang dilakukan berupa penambahan musik *Sport News* untuk mendukung suasana konten. Selain itu, durasi video berubah dari 95 detik menjadi 109 detik untuk menyesuaikan penyampaian informasi.

9. Hasil Implementasi *Standard Sequences Guide 9*

Judul Konten: 3 Tipe Pemanah, Kamu Yang Mana?

Tabel 4. 11 Hasil Implementasi *Standard Sequences Guide 9*

No	Perubahan	Perencanaan Awal	Hasil Akhir
1	Deskripsi	Opening Narration “Oke, aku mau tanya dulu sebelum lanjut latihan” Closing Visual Show ketiga tipe bertemu di lapangan semua happy di lapangan yang sama	Opening Narration “Ini dia 3 Tipe Pemanah, kira-kira kamu yang mana?” Closing Visual Host menyampaikan kalimat penutup, “Sampai bertemu di konten berikutnya!”
2	Musik	—	Happy Summer Uplifting Pop

3	Durasi	73 detik	61 detik
---	--------	----------	----------

Berdasarkan Tabel 4.9, terdapat perubahan pada bagian *opening narration* dan *closing visual*. Pada bagian *opening*, narasi diubah menjadi pertanyaan yang lebih langsung untuk menarik perhatian audiens. Sementara itu, *closing* disesuaikan dengan penambahan kalimat penutup oleh *host*. Perubahan tersebut dilakukan untuk membuat alur konten lebih sederhana dan tetap mempertahankan pesan utama yang disampaikan.

10. Hasil Implementasi *Standard Sequences Guide 10*

Judul Konten: A Day in My Life: Persiapan Atlet Panahan Sebelum Kompetisi

Tabel 4. 12 Hasil Implementasi *Standard Sequences Guide 10*

No	Perubahan	Perencanaan Awal	Hasil Akhir
1	Deskripsi	Opening Visual Pagi hari, footage natural member packing perlengkapan panahan Visual Cut ke perjalanan menuju venue, suasana lomba	Opening Visual Atlet menyampaikan narasi dengan konsep seperti sedang melakukan <i>vlog</i>. Visual Atlet menyampaikan narasi secara langsung ke kamera mengenai pentingnya memeriksa peralatan, meskipun latihan teknik menjadi fokus utama.
2	Musik	—	Summer Vibe
3	Durasi	67 detik	41 detik

Berdasarkan Tabel 4.10, terdapat perubahan pada bagian *opening visual* dan *visual*. Penyesuaian dilakukan dengan mengubah konsep dari *footage* natural

menjadi penyampaian narasi secara langsung oleh atlet dengan konsep *vlog*. Perubahan ini dilakukan agar informasi mengenai pentingnya memeriksa peralatan dapat disampaikan secara lebih jelas kepada audiens.

4.3.3 Pembentukan Tim Produksi

Pada tahap ini, penulis melakukan pembentukan tim produksi yang akan terlibat dalam proses pembuatan konten. Pembentukan tim produksi dilakukan untuk menentukan pihak-pihak yang terlibat dalam proses pembuatan konten. Dalam proyek ini, penulis berperan sebagai *producer*, *director*, *script writer*, dan *cameraman*. Selain itu, proses produksi juga melibatkan beberapa pihak sebagai *talent* dan pengisi *voice over* sesuai dengan kebutuhan masing-masing konten. Adapun pembagian peran dalam tim produksi yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. 13 Pembagian Peran Tim Produksi

<i>Producer</i>	Effata Naomi Arni Siburian
<i>Script Writer</i>	Effata Naomi Arni Siburian
<i>Cameraman</i>	1. Effata Naomi Arni Siburian 2. Zhiva Cendhikia Adinda Mywa Putri
<i>Editor</i>	Effata Naomi Arni Siburian
<i>Talent</i>	1. Effata Naomi Arni Siburian 2. Zhiva Cendhikia Adinda Mywa Putri 3. Hilyah Aulia Abdillah 4. Gilang Aji Jayawardhana 5. Habibah Arina Qonita 6. Farras Nazhifa Ardiansyah 7. Fayiz Abdurrauf Abyan Daffa 8. Ibrahim Ibadurrahman 9. Ani Tri Handayani

4.3.4 Pemilihan *Talent*

Pemilihan *talent* dilakukan berdasarkan kebutuhan dan konsep dari masing-masing konten yang telah dirancang pada tahap praproduksi. *Talent* yang terlibat terdiri dari anggota Arridho Archery, serta pengisi *voice over* yang dipilih sesuai dengan kebutuhan konten. Adapun *talent* yang terlibat dalam produksi konten adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 14 Daftar Talent Produksi Konten Instagram Reels @bos_bowstring

No	Nama Talent	Peran	Judul Konten
1	Effata Naomi Arni Siburian	Host	1. Kenapa Tali Panahmu Putus di Lapangan? 2. Lomba Sebentar Lagi, Ini yang Harus Kamu Siapkan
2	Zhiva Cendhikia Adinda Mywa Putri	Host	1. Strings Lama vs Strings Baru, Bedanya Bikin Kaget! 2. Reaksi Atlet Arridho Saat Pertama Coba String Baru 3. 3 Tipe Pemanah, Kamu Yang Mana?
3	Hilyah Aulia Abdillah	Atlet	1. Reaksi Atlet Arridho Saat Pertama Coba String Baru 2. 3 Tipe Pemanah, Kamu Yang Mana?
4	Gilang Aji Jayawardhana	Atlet	1. Strings Lama vs Strings Baru, Bedanya Bikin Kaget! 2. Reaksi Atlet Arridho Saat Pertama Coba String Baru

			3. 3 Tipe Pemanah, Kamu Yang Mana?
5	Habibah Arina Qonita	Host dan Atlet	1. A Day in My Life: Persiapan Atlet Panahan Sebelum Kompetisi 2. Reaksi Atlet Arridho Saat Pertama Coba String Baru 3. 3 Tipe Pemanah, Kamu Yang Mana?
6	Farras Nazhifa Ardiansya	Atlet	1. Strings Lama vs Strings Baru, Bedanya Bikin Kaget! 2. 3 Tipe Pemanah, Kamu Yang Mana?
7	Fayiz Abdurrauf Abyan Daffa	Coach Panahan	1. Coach Arridho Jawab 5 Pertanyaan Paling Sering Soal Strings 2. Proses Dibalik Layar: Bagaimana Strings Panahan Dibuat?
8	Ibrahim Ibadurrahman	Coach Panahan	1. Berapa Lama Umur Tali Panahan? Mitos vs Fakta 2. Strings Lama vs Strings Baru, Bedanya Bikin Kaget!
9	Ani Tri Handayani	Pengisi Suara	1. Cara Pasang Strings Yang Benar

			2. Proses Dibalik Layar: Bagaimana Strings Panahan Dibuat?
--	--	--	--

4.3.5 Penentuan Lokasi dan Jadwal Produksi

Pada tahap ini, penulis menentukan lokasi dan jadwal produksi sebagai bagian dari persiapan sebelum proses pengambilan gambar dilakukan. Lokasi produksi dipilih di SD Alam Arridho yang sekaligus menjadi tempat klub panahan Arridho Archery karena memiliki pencahayaan alami yang cukup baik serta mendukung kebutuhan visual konten. Sementara itu, proses *shooting* dilaksanakan selama tiga hari dengan mempertimbangkan efektivitas waktu serta kesiapan tim produksi. Penentuan lokasi dan jadwal ini dilakukan agar proses produksi dapat berjalan dengan lebih terstruktur dan mendukung hasil visual yang optimal.

4.3.6 Persiapan Properti

Pada tahap ini, penulis menyiapkan peralatan dan properti yang digunakan dalam proses produksi. Peralatan yang digunakan yaitu iPhone 16 untuk merekam video dan mic Saramonic Blink 500 Pro untuk merekam suara. Selain itu, properti yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan konten, seperti produk *strings* dan busur panahan.

4.4 Analisis Tahap Produksi

4.4.1 Pengarahan *Talent*

Pada tahap ini, pengarahan *talent* dilakukan sebelum proses *shooting* berlangsung guna memastikan kesesuaian dengan konsep konten yang telah dirancang. Pengarahan pertama pada H-2 dengan memberikan penjelasan terkait alur konten serta pembagian *Standard Sequence Guide* (SSG) kepada *talent* sebagai panduan untuk dipelajari dan dilatih. Selanjutnya, pengarahan kedua dilakukan pada hari pelaksanaan shooting yang didampingi oleh klien. Pada tahap ini, *talent* diarahkan secara langsung terkait ekspresi, gestur, serta nada bicara agar sesuai

dengan karakter konten yang diinginkan, sehingga penyampaian pesan dapat tersampaikan dengan lebih maksimal.

4.4.2 Penataan Lokasi Produksi

Penataan lokasi produksi dilakukan dengan menyesuaikan lokasi pengambilan gambar dengan konsep dan kebutuhan masing-masing konten. Sebagian besar proses produksi dilakukan di area lapangan Arridho Archery karena sesuai dengan tema konten yang berkaitan dengan olahraga panahan dan penggunaan strings. Sebelum pengambilan gambar, penulis menata area dan memastikan lokasi dapat mendukung proses produksi konten.

4.4.3 Proses Pengambilan Gambar (*Shooting*)

Pada tahap ini, penulis melakukan pengambilan gambar berdasarkan *Standard Sequences Guide* (SSG) yang telah disusun dengan menggunakan beberapa teknik, seperti *medium shot*, *long shot*, *full shot*, *close-up*, dan *medium close-up*. Teknik tersebut digunakan untuk menyampaikan informasi seputar *strings* Arridho Archery dengan visual yang menarik. Proses pengambilan gambar dilaksanakan sebanyak 3 kali dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 4. 15 Jadwal Pengambilan Gambar

No	Tanggal	Produksi
1	Jumat, 15 Juli 2026	SSG 5, SSG 6, SSG 8, dan SSG 10
2	Rabu, 16 Juli 2026	SSG 1 dan SSG 7
3	Selasa, 04 Agustus 2026	SSG 2, SSG 3, SSG 4, dan SSG 9

Pada proses produksi konten *Reels* Instagram @bos_bowstring, penulis menerapkan berbagai teknik videografi guna menghasilkan tampilan visual yang lebih menarik dan informatif. Teknik pengambilan gambar yang digunakan meliputi *medium long shot (MLS)*, *medium shot (MS)*, *close up (CU)*, *extreme close up (ECU)*, dan *very long shot (VLS)*. Menurut Kinanti et al. (2024), *medium long*

shot (MLS) merupakan teknik pengambilan gambar yang menampilkan objek secara lebih luas dengan sebagian lingkungan di sekitarnya. Sementara itu, *medium shot (MS)* digunakan untuk menampilkan objek dari bagian pinggang hingga kepala sehingga ekspresi dan gestur dapat terlihat dengan jelas. Teknik *close up (CU)* berfokus pada bagian wajah atau objek tertentu untuk menonjolkan detail, sedangkan *extreme close up (ECU)* digunakan untuk menampilkan bagian objek secara sangat dekat dan lebih rinci. Adapun *very long shot (VLS)* digunakan untuk menampilkan objek dalam cakupan area yang lebih luas sehingga hubungan antara objek dan lingkungan di sekitarnya dapat terlihat. Selain teknik pengambilan gambar, penulis juga menerapkan *camera angle* berupa *eye level*, *high angle*, dan *frog eye angle*. Penggunaan *eye level* bertujuan menciptakan kesan yang natural, *high angle* digunakan untuk menampilkan objek dan lingkungan secara lebih menyeluruh, sedangkan *bird eye angle* digunakan untuk memberikan kesan objek yang lebih kuat dan menonjol (Kinanti et al., 2024). Adapun penerapan teknik pengambilan gambar yang digunakan selama proses untuk memberikan gambaran mengenai hasil visual yang diperoleh dari setiap teknik pengambilan gambar.



Gambar 4. 1 Teknik Medium Long Shot Sudut Eye Level

Pada Gambar 4.1 digunakan teknik *Medium Long Shot* dengan sudut pengambilan gambar *Eye Level* untuk menampilkan *talent* secara proporsional

sehingga ekspresi, gestur, dan penyampaian informasi mengenai produk strings dapat terlihat dengan jelas oleh audiens.



Gambar 4. 2 Teknik Medium Shot Sudut Eye Level

Pada Gambar 4.2 digunakan teknik Medium Shot dengan sudut pengambilan gambar Eye Level untuk memfokuskan perhatian audiens pada talent saat menyampaikan informasi mengenai produk strings, dengan tetap menampilkan gestur dan ekspresi secara jelas.



Gambar 4. 3 Teknik Medium Shot Sudut Low Angle

Pada Gambar 4.3 digunakan teknik *Medium Shot* dengan sudut pengambilan gambar *Low Angle* untuk menampilkan atlet saat melakukan aktivitas memanah menggunakan string baru, sekaligus memperlihatkan sebagian ekspresi atlet. Pengambilan gambar dari sudut rendah memberikan kesan lebih kuat pada subjek dan menonjolkan aktivitas memanah yang dilakukan.



Gambar 4. 4 Teknik Close Up Sudut High Angle

Pada Gambar 4.4 digunakan teknik *Close Up* dengan sudut pengambilan gambar *High Angle* untuk menampilkan detail string yang telah terpasang pada busur. Pengambilan gambar ini bertujuan untuk memperjelas kondisi dan posisi string pada busur sehingga dapat terlihat dengan jelas oleh audiens.



Gambar 4. 5 Teknik Extreme Close Up Sudut Eye Level

Pada Gambar 4.5 digunakan teknik *Extreme Close Up* dengan sudut pengambilan gambar *Eye Level* untuk menampilkan secara detail proses pembuatan strings panahan. Pengambilan gambar secara dekat digunakan untuk memperjelas tahapan dan detail pembuatan strings sehingga proses tersebut dapat terlihat dengan jelas oleh audiens.



Gambar 4. 6 Teknik Very Long Shot Sudut Bird Eye

Pada Gambar 4.6 digunakan teknik *Very Long Shot* dengan sudut pengambilan gambar *Bird's Eye View* untuk menampilkan keseluruhan area lapangan panahan, termasuk atlet dan target panahan. Pengambilan gambar ini digunakan untuk memberikan gambaran mengenai suasana dan aktivitas olahraga panahan secara keseluruhan.

4.5 Analisis Tahap Pascaproduksi

4.5.1 Seleksi *Footage*

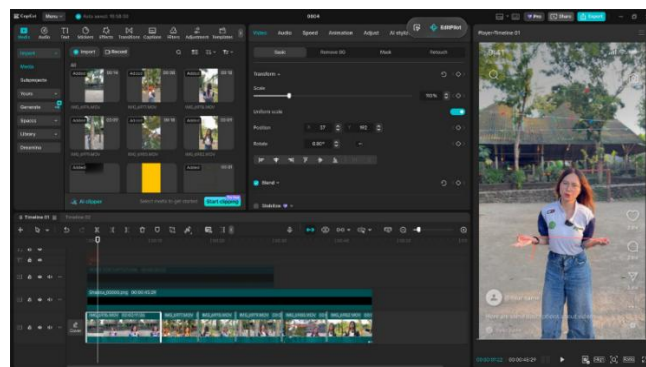
Setelah dilakukannya proses *shooting*, penulis melakukan seleksi *footage* dengan menyortir hasil *shooting* untuk menentukan bagian yang akan digunakan dalam proses pengeditan. Pemilihan dilakukan berdasarkan kualitas visual, kesesuaian dengan konsep, serta kelancaran alur konten.

4.5.2 Proses *Editing Video*

Setelah proses seleksi *footage* selesai dilakukan, penulis mulai melakukan proses penyuntingan video. Proses editing dilaksanakan pada tanggal 01 Agustus – 07 Agustus 2026 Dengan menyesuaikan konsep konten yang telah dirancang sebelumnya. Pada tahap ini, penulis mengolah hasil rekaman menjadi konten yang lebih terstruktur dan menarik agar pesan dapat tersampaikan dengan baik. Adapun tahapan dalam proses *editing* video yaitu sebagai berikut:

1. *Import*

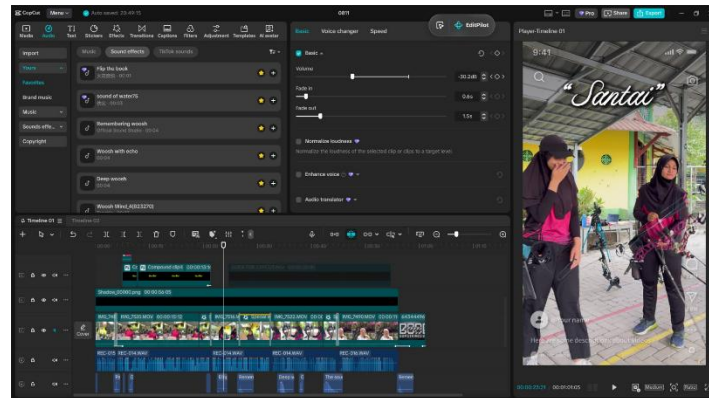
Pada tahap ini, penulis mengimpor seluruh *footage* video ke dalam *software editing* yaitu CapCut.



Gambar 4. 7 Tahap Import

2. Cutting

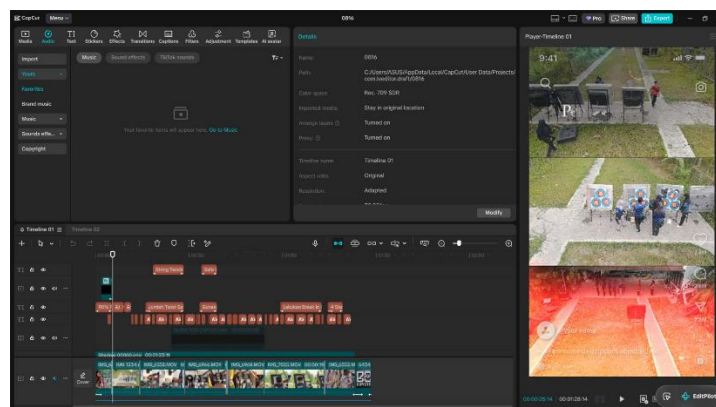
Setelah seluruh media diimpor, penulis melakukan proses *cutting* dengan memilih dan memotong bagian *footage* yang sesuai dengan konsep serta kebutuhan setiap konten video.



Gambar 4. 8 Tahap Cutting

3. Penambahan Transisi

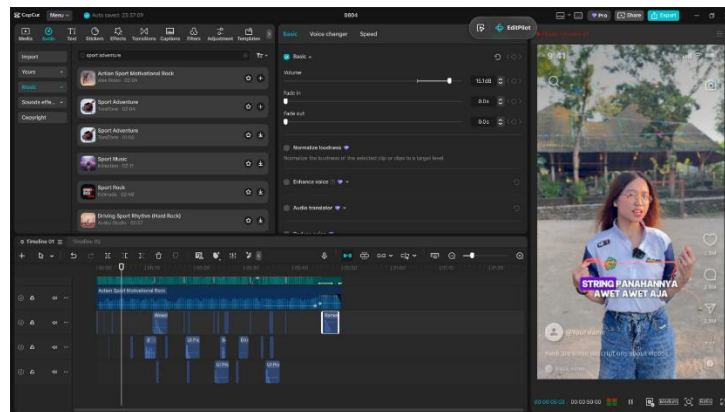
Untuk menciptakan perpindahan yang lebih halus dan menarik, penulis menambahkan transisi pada beberapa bagian video sesuai kebutuhan.



Gambar 4. 9 Tahap Penambahan Transisi

4. Penambahan dan Pengeditan Audio

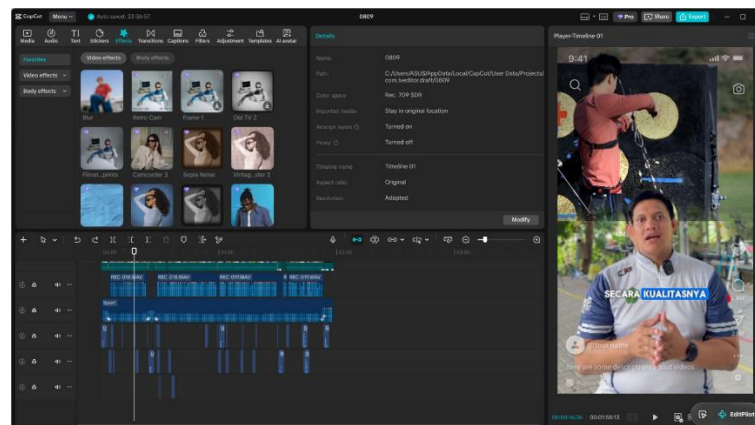
Penulis menambahkan audio berupa *voiceover* dan musik, kemudian melakukan penyesuaian volume serta sinkronisasi audio dengan visual sesuai SSG agar informasi dapat tersampaikan dengan jelas.



Gambar 4. 10 Tahap Penambahan Transisi

5. Efek Visual dan Grafis

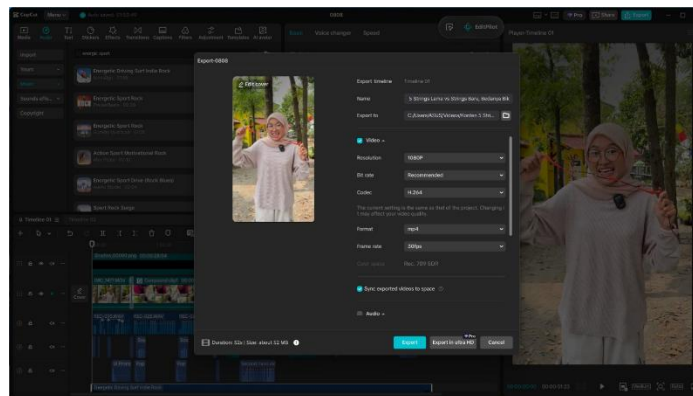
Untuk meningkatkan daya tarik visual, penulis menambahkan berbagai elemen grafis seperti teks, subtitle, animasi, serta efek visual yang mendukung penyampaian informasi dan video.



Gambar 4. 11 Tahap Penambahan Efek Visual dan Grafis

6. Output

Tahap terakhir pada proses penyuntingan video yaitu menggabungkan keseluruhan elemen video, audio, transisi, dan elemen visual menjadi satu kesatuan sehingga siap untuk diputar dan dipublikasikan.



Gambar 4. 12 Tahap Output Video

4.5.3 Preview Video

Penulis melakukan *preview* video bersama klien untuk meninjau hasil editing sebelum dipublikasikan. Secara keseluruhan, klien memberikan respon yang positif terhadap hasil video yang telah dibuat dan menilai bahwa konten sudah sesuai dengan konsep yang dirancang. Namun, terdapat beberapa saran perbaikan kecil terkait detail tertentu dalam video. Tahap ini dilakukan guna memastikan konten yang dihasilkan telah optimal sebelum dipublikasikan.

4.5.4 Publikasi Video

Penulis mengunggah 10 konten *Reels* selama 10 hari berturut-turut pada 8–17 Agustus 2026 pukul 18.00 WIB untuk mengamati performa konten pada waktu unggahan yang sama. Penarikan data dilakukan selama satu bulan setelah publikasi, yaitu pada 8 September 2026. Hasil pengamatan selanjutnya digunakan sebagai bahan *monitoring* dan evaluasi. Jadwal publikasi ditetapkan sebagai berikut:

Tabel 4. 16 Publikasi Video

No	Judul Konten	Tanggal Publikasi	Link
1	Kenapa Tali Panahmu Putus di Lapangan?	8 Agustus 2026	https://www.instagram.com/reel/DbxrZ_xxQEN/?utm_source=ig_web_copy_link&igsi=MzRlODBiNWFfZA==

2	Lomba Sebentar Lagi, Ini yang Harus Kamu Siapkan	9 Agustus 2026	https://www.instagram.com/reel/Db0QsbLtwWx/?utm_source=ig_web_copy_link&igsi=MzRlODBiNWFlZA==
3	Coach Arridho Jawab 5 Pertanyaan Paling Sering Soal Strings	10 Agustus 2026	https://www.instagram.com/reel/Db21tNmNSKk/?utm_source=ig_web_copy_link&igsi=MzRlODBiNWFlZA==
4	A Day in My Life: Persiapan Atlet Panahan Sebelum Kompetisi	11 Agustus 2026	https://www.instagram.com/reel/Db5arPktkqn/?utm_source=ig_web_copy_link&igsi=MzRlODBiNWFlZA==
5	Strings Lama vs Strings Baru, Bedanya Bikin Kaget!	12 Agustus 2026	https://www.instagram.com/reel/Db7_cxdNUxa/?utm_source=ig_web_copy_link&igsi=MzRlODBiNWFlZA==
6	Berapa Lama Umur Tali Panahan? Mitos vs Fakta	13 Agustus 2026	https://www.instagram.com/reel/Db-kNAYN3BD/?utm_source=ig_web_copy_link&igsi=MzRlODBiNWFlZA==
7	Reaksi Atlet Arridho Saat Pertama Coba String Baru	14 Agustus 2026	https://www.instagram.com/reel/DcBJNb1NeGz/?utm_source=ig_web_copy_link&igsi=MzRlODBiNWFlZA==

8	3 Tipe Pemanah, Kamu Yang Mana?	15 Agustus 2026	https://www.instagram.com/reel/DcDthOUNnSZ/?utm_source=ig_web_copy_link&igsi=MzRlODBiNWFlZA==
9	Cara Pasang Strings Yang Benar	16 Agustus 2026	https://www.instagram.com/reel/DcGdnK4tyrI/?utm_source=ig_web_copy_link&igsi=MzRlODBiNWFlZA==
10	Bagaimana String Panahan Dibuat	17 Agustus 2026	https://www.instagram.com/reel/DcI9gvKNE_8/?utm_source=ig_web_copy_link&igsi=MzRlODBiNWFlZA==

Selain itu, respons audiens juga dapat dilihat melalui komentar pada konten *Reels* yang dipublikasikan. Beberapa komentar menunjukkan respons positif dan ketertarikan audiens terhadap konten maupun produk Strings Arridho Archery. Hal tersebut menunjukkan bahwa konten yang diproduksi mampu menarik perhatian dan mendorong audiens untuk memberikan respons terhadap informasi yang disampaikan. Contoh komentar positif dari audiens dapat dilihat pada gambar berikut.

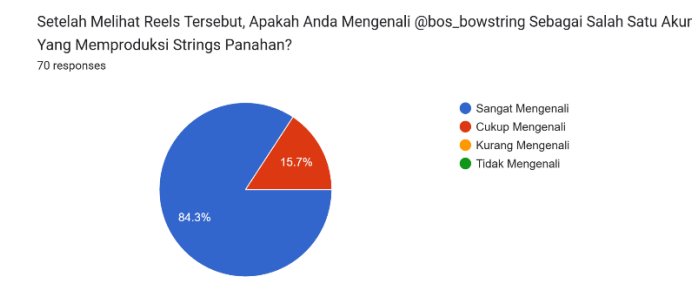


Gambar 4. 13 Komentar Audiens

4.5.5 Monitoring dan Evaluasi

1. Analisis Hasil Kuesioner Pascaprojek

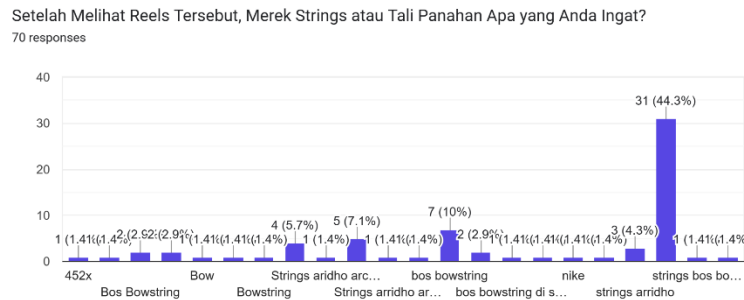
Penulis melakukan penyebaran kuesioner pasca publikasi sebagai tolak ukur keberhasilan proyek dalam membangun *brand awareness* Strings Arridho Archery. Kuesioner pascaprojek disebarakan kepada 70 responden yang sama dengan sebelumnya, kuesioner disebarakan melalui WhatsApp dan Email responden pada 29 Agustus 2026 - 2 September 2026. Penyebaran kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan dan perubahan sebelum dan setelah adanya konten Instagram Reels. Adapun hasil kuesioner pascaprojek sebagai berikut:



Gambar 4. 14 Hasil Kuesioner Pascaprojek

Sumber: Data Pribadi

Hasil kuesioner dari 70 responden menunjukkan bahwa 84,3% atau sebanyak 59 responden sangat mengenali @bos_bowstring sebagai akun yang memproduksi strings panahan, sementara 15,7% atau sebanyak 11 responden cukup mengenali. Tidak terdapat responden yang memilih kategori kurang mengenali maupun tidak mengenali. Hasil ini menunjukkan bahwa konten *Reels* yang dipublikasikan mampu membantu audiens mengenali @bos_bowstring sebagai produsen strings panahan. Pertanyaan tersebut merupakan bagian dari indikator KPI *brand recognition* yang digunakan untuk mengukur kemampuan audiens dalam mengenali merek setelah melihat konten yang dipublikasikan.



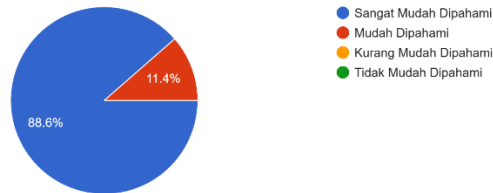
Gambar 4. 15 Hasil Kuesioner Pascaproyek

Sumber: Data Pribadi

Berdasarkan hasil kuesioner terhadap 70 responden, merek yang paling banyak diingat setelah melihat *Reels* adalah Strings Arridho Archery sebanyak 31 responden (44,3%). Selanjutnya, 7 responden (10%) menyebut Bos Bowstring, 5 responden (7,1%) menyebut Strings Arridho, dan 4 responden (5,7%) menyebut Bos Bowstring. Sementara itu, terdapat 3 responden (4,3%) yang menyebut Strings Arridho serta 2 responden (2,9%) yang menyebut Bos Bowstring di Semarang. Adapun jawaban lainnya masing-masing disebutkan oleh 1 responden (1,4%).

Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat kemampuan audiens dalam mengingat merek yang berkaitan dengan produk strings panahan setelah melihat konten *Reels*. Pertanyaan ini digunakan sebagai indikator KPI *brand recall*, yaitu untuk mengukur sejauh mana audiens dapat mengingat suatu merek setelah memperoleh paparan melalui konten yang dipublikasikan.

Menurut Anda, Apakah Informasi yang Disampaikan Dalam Reels @bos_bowstring Mudah Dipahami?
70 responses

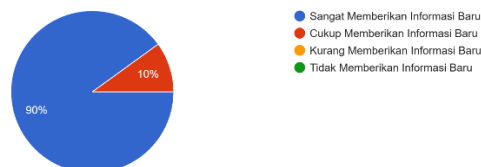


Gambar 4. 16 Hasil Kuesioner Pascaproyek

Sumber: Data Pribadi

Hasil kuesioner terhadap 70 responden menunjukkan bahwa 88,6% responden atau sebanyak 62 orang menilai informasi yang disampaikan “Sangat Mudah Dipahami”, sementara 11,4% atau sebanyak 8 orang menilai “Mudah Dipahami”. Tidak terdapat responden yang memberikan penilaian “Kurang Mudah Dipahami” maupun “Tidak Mudah Dipahami”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa informasi yang disampaikan melalui Reels @bos_bowstring dapat dipahami dengan baik oleh seluruh responden. Tingginya tingkat pemahaman ini menunjukkan bahwa pesan yang disampaikan melalui konten dapat diterima secara jelas oleh audiens, sehingga mendukung tercapainya tujuan komunikasi dalam membangun awareness terhadap brand.

Apakah Reels Tersebut Memberikan Informasi Baru Bagi Anda Mengenai Produk Strings atau Senar Panahan?
70 responses



Gambar 4. 17 Hasil Kuesioner Pascaproyek

Sumber: Data Pribadi

Berdasarkan hasil kuesioner pasca produksi terhadap 70 responden, diketahui bahwa Reels @bos_bowstring mampu memberikan informasi

baru mengenai produk strings atau senar panahan kepada audiens. Sebanyak 90% responden atau 63 orang menyatakan bahwa Reels tersebut “Sangat Memberikan Informasi Baru”, sedangkan 10% atau 7 orang menyatakan “Cukup Memberikan Informasi Baru”. Tidak terdapat responden yang memilih kategori “Kurang Memberikan Informasi Baru” maupun “Tidak Memberikan Informasi Baru”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa mayoritas audiens memperoleh pengetahuan atau informasi baru setelah melihat konten yang diproduksi. Hal ini menunjukkan bahwa konten Reels tidak hanya berperan dalam meningkatkan pengenalan dan ingatan audiens terhadap brand, tetapi juga mampu memberikan informasi mengenai produk strings atau senar panahan secara efektif.

Berdasarkan hasil evaluasi, konten Reels @bos_bowstring dinilai efektif dalam mendukung peningkatan brand awareness dan penyampaian informasi produk. Hal ini ditunjukkan melalui kemampuan audiens dalam mengenali dan mengingat brand, serta tingginya tingkat pemahaman dan penerimaan informasi yang disampaikan. Dengan demikian, penggunaan Reels dapat menjadi media komunikasi yang efektif dalam memperkuat awareness sekaligus menyampaikan informasi produk kepada audiens.

2. Analisis Keberhasilan Proyek

Penilaian terhadap keberhasilan proyek dilakukan melalui indikator kinerja utama atau *Key Performance Indicator* (KPI) yang telah dirumuskan sebelumnya. KPI berfungsi sebagai alat ukur untuk melihat sejauh mana konten yang diproduksi mampu memberikan dampak dalam membangun *brand awareness* Strings Arridho Archery.. Evaluasi dilakukan dengan mengacu pada perbandingan kondisi sebelum dan sesudah publikasi konten, khususnya pada perubahan tingkat pengenalan responden terhadap merek. Dengan demikian, hasil yang diperoleh dapat menunjukkan tingkat keberhasilan proyek secara lebih objektif. Adapun hasil evaluasi tersebut disajikan dalam tabel berikut:

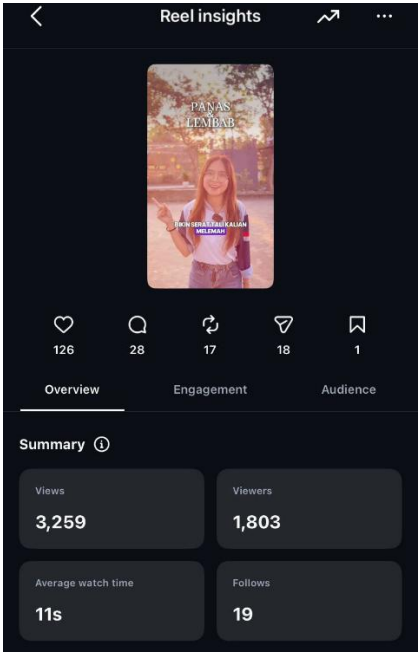
Tabel 4. 17 Key Performance Indicator (KPI)

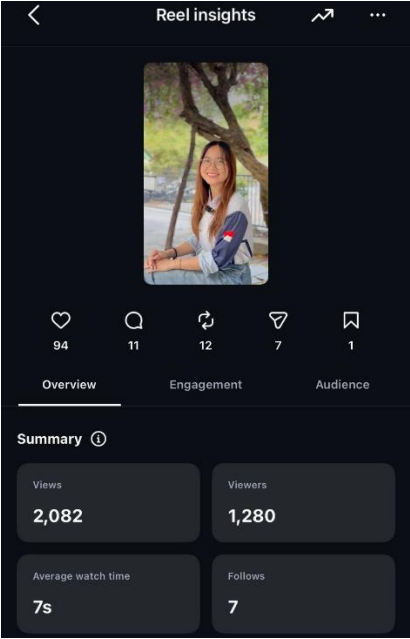
No	KPI	Target	Pencapaian
1	Membangun <i>Brand Awareness</i> menuju tahap <i>Brand Recall</i>	Mencapai <i>brand recognition</i> sebesar 35% terhadap produk <i>strings</i> Arridho Archery	Tercapai. Sebanyak 84,3% responden mengenali @bos_bowstring sebagai akun yang memproduksi strings panahan, dan 44,3% responden dapat mengingat Strings Arridho Archery setelah melihat konten <i>Reels</i> .
		Mencapai <i>brand recall</i> sebesar 25% terhadap produk <i>strings</i> Arridho Archery	Tercapai. Sebanyak 44,3% responden dapat mengingat Strings Arridho Archery setelah melihat konten <i>Reels</i> .
2	Jumlah Tayangan <i>Reels</i>	Mencapai 500 tayangan/konten	Tercapai. Seluruh konten reels memperoleh lebih dari 500 views dengan total 28.840 views
3	Publikasi dan Distribusi Konten Video	Mempublikasikan 10 konten video <i>reels</i> dalam 10 hari selama masa produksi berlangsung	Tercapai. Sebanyak 10 konten Instagram <i>Reels</i> berhasil dipublikasikan sesuai target selama periode distribusi konten yang telah direncanakan

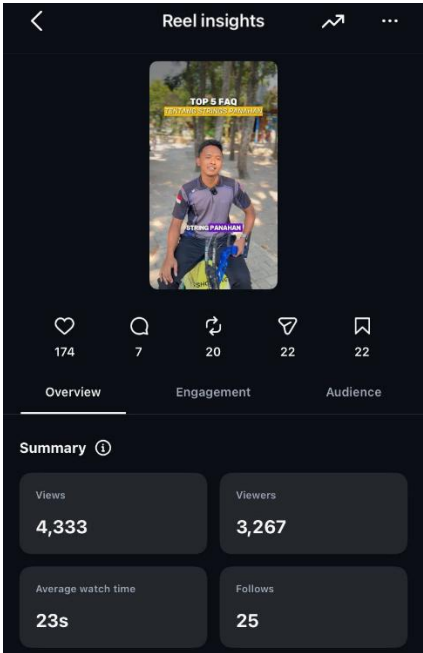
Untuk mengetahui performa masing-masing konten yang telah dipublikasikan, penulis melakukan analisis terhadap data Instagram *Insight* pada setiap konten *Reels* yang diunggah pada akun @bos_bowstring.

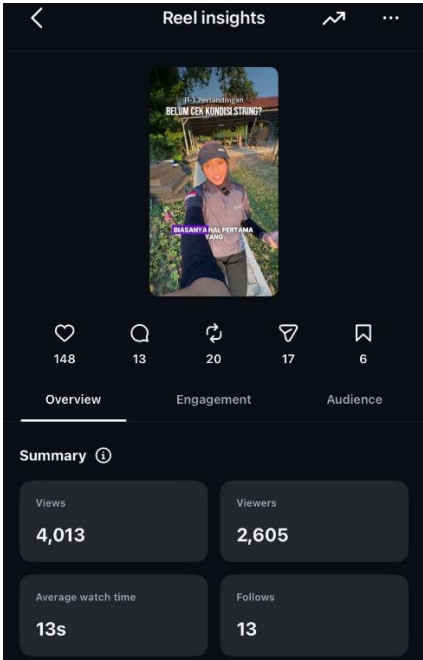
Analisis keseluruhan dilakukan dengan melihat beberapa indikator, yaitu jangkauan (*reach*), tayangan (*views*), jumlah suka (*likes*), dan komentar (*comments*), yang disajikan pada Tabel berikut ini:

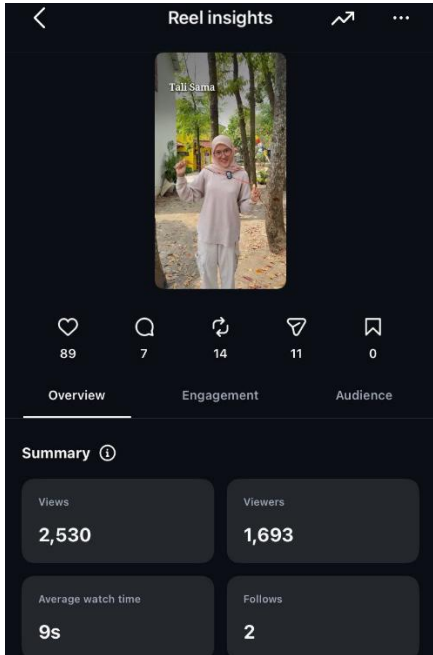
Tabel 4. 18 Overview Konten Instagram @bos_bowstring

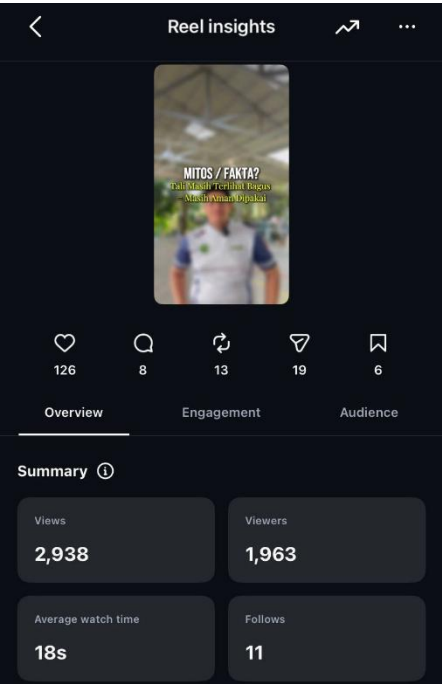
No	Judul Konten	Insight Konten Reels	Keterangan
1	Kenapa Tali Panahmu Putus di Lapangan?		Waktu Upload: 8 Agustus 2026 Jumlah Views: 3.259 <i>views</i> Jumlah Likes: 126 <i>likes</i> Jumlah Comments: 28 <i>comments</i> Jumlah Shares: 18 <i>shares</i> Jumlah Repost: 17 <i>repost</i>

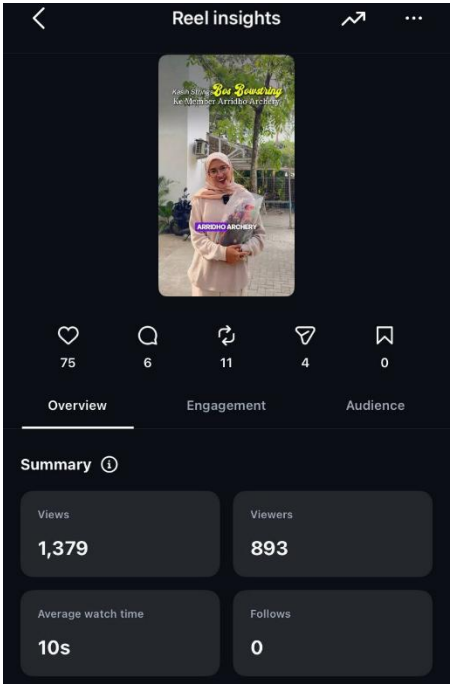
			Jumlah Saved: 1 <i>saved</i>
2	Lomba Sebentar Lagi, Ini yang Harus Kamu Siapkan		Waktu Upload: 9 Agustus 2026 Jumlah Views: 2.082 <i>views</i> Jumlah Likes: 94 <i>likes</i> Jumlah Comments: 11 <i>comments</i> Jumlah Shares: 7 <i>shares</i> Jumlah Repost: 12 <i>repost</i> Jumlah Saved: 1 <i>saved</i>

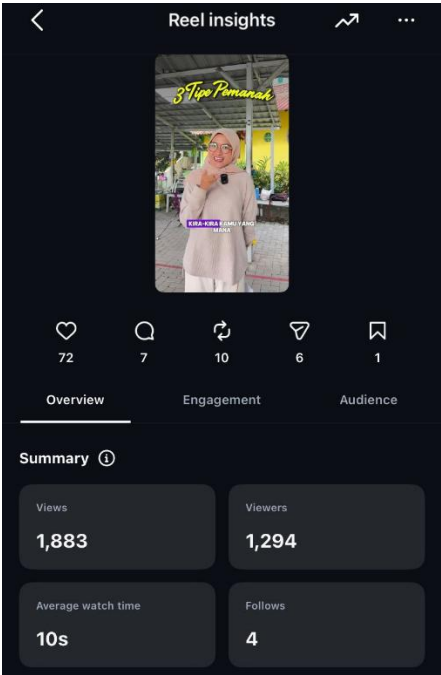
3	Coach Arridho Jawab 5 Pertanyaan Paling Sering Soal Strings	 Reel insights TOP 5 FAQ 174 likes, 7 comments, 20 reposts, 22 shares, 22 saves Summary Views: 4,333 Viewers: 3,267 Average watch time: 23s Follows: 25	Waktu Upload: 10 Agustus Jumlah Views: 4.333 views Jumlah Likes: 174 likes Jumlah Comments: 7 comments Jumlah Shares: 22 shares Jumlah Repost: 20 repost Jumlah Saved: 22 saved
---	--	---	--

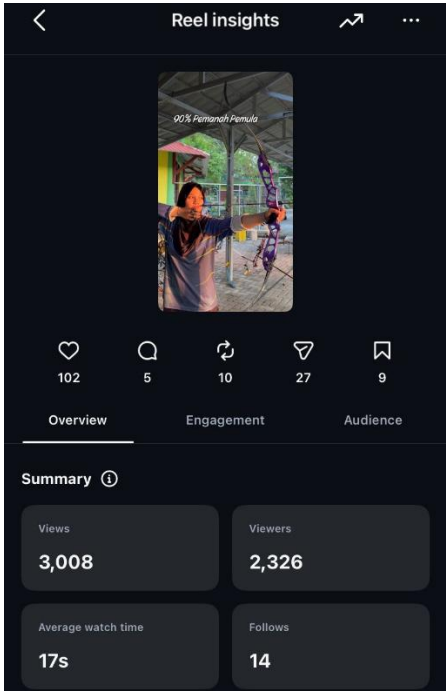
4	A Day in My Life: Persiapan Atlet Panahan Sebelum Kompetisi	 Waktu Upload: 11 Agustus 2026 Jumlah Views: 4.013 <i>views</i> Jumlah Likes: 148 <i>likes</i> Jumlah Comments: 13 <i>comments</i> Jumlah Shares: 17 <i>shares</i> Jumlah Repost: 20 <i>repost</i> Jumlah Saved: 6 <i>saved</i>
---	--	---

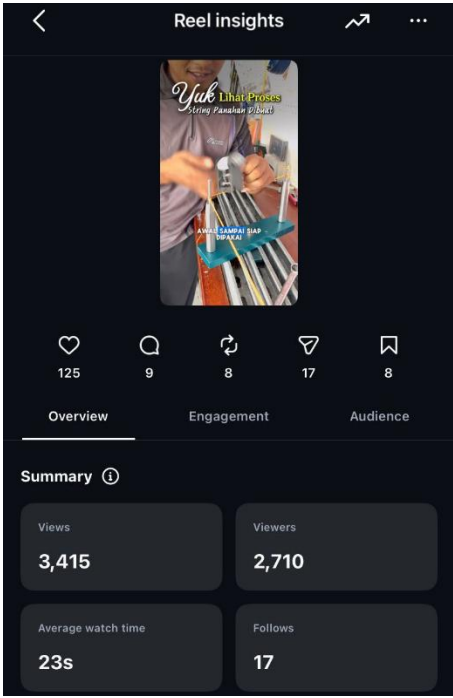
5	Strings Lama vs Strings Baru, Bedanya Bikin Kaget!	 The screenshot shows the 'Reel insights' page for a video titled 'Tali Sama'. The video thumbnail shows a person in a white hijab and outfit standing outdoors. Below the video, there are five icons representing different metrics: Likes (89), Comments (7), Shares (14), Saves (11), and a bookmark icon (0). Below these icons are three tabs: Overview, Engagement, and Audience. The 'Overview' tab is selected, showing a 'Summary' section with four metrics: Views (2,530), Viewers (1,693), Average watch time (9s), and Follows (2).	Waktu Upload: 12 Agustus 2026 Jumlah Views: 2.530 <i>views</i> Jumlah Likes: 89 <i>likes</i> Jumlah Comments: 7 <i>comments</i> Jumlah Shares: 11 <i>shares</i> Jumlah Repost: 14 <i>repost</i> Jumlah Saved: -
---	--	--	---

6	Berapa Lama Umur Tali Panahan? Mitos vs Fakta	 Waktu Upload: 13 Agustus 2026 Jumlah Views: 2.938 <i>views</i> Jumlah Likes: 126 <i>likes</i> Jumlah Comments: 8 <i>comments</i> Jumlah Shares: 19 <i>shares</i> Jumlah Repost: 13 <i>repost</i> Jumlah Saved: 6 <i>saved</i>
---	--	--

7	Reaksi Atlet Arridho Saat Pertama Coba String Baru	 The screenshot shows the 'Reel insights' page for a video. At the top, it says 'Reel insights' with a back arrow and a share icon. Below is a video thumbnail of a person in a white shirt and blue shorts, holding a bow. The video title is 'Arridho Archery'. Below the video, there are five icons representing different metrics: a heart for likes (75), a speech bubble for comments (6), a refresh icon for reposts (11), a share icon for shares (4), and a bookmark icon for saves (0). Below these icons are three tabs: 'Overview', 'Engagement', and 'Audience'. The 'Overview' tab is selected, showing a 'Summary' section with four metrics: Views (1,379), Viewers (893), Average watch time (10s), and Follows (0).	Waktu Upload: 14 Agustus 2026 Jumlah Views: 1.379 views Jumlah Likes: 75 likes Jumlah Comments: 6 comments Jumlah Shares: 4 shares Jumlah Repost: 11 repost Jumlah Saved: -
---	---	---	---

8	3 Tipe Pemanah, Kamu Yang Mana?	 Waktu Upload: 15 Agustus 2026 Jumlah Views: 1.883 views Jumlah Likes: 72 likes Jumlah Comments: 7 comments Jumlah Shares: 6 shares Jumlah Repost: 10 repost Jumlah Saved: 1 saved
---	---------------------------------	--

9	Cara Pasang Strings Yang Benar	 Reel insights 90% Pemamanah Pemula 102 5 10 27 9 Overview Engagement Audience Summary ⓘ Views 3,008 Viewers 2,326 Average watch time 17s Follows 14	Waktu Upload: 16 Agustus 2026 Jumlah Views: 3.008 <i>views</i> Jumlah Likes: 102 <i>likes</i> Jumlah Comments: 5 <i>comments</i> Jumlah Shares: 27 <i>shares</i> Jumlah Repost: 10 <i>repost</i> Jumlah Saved: 9 <i>saved</i>
---	--------------------------------	--	---

10	Bagaimana String Panahan Dibuat	 Waktu Upload: 17 Agustus 2026 Jumlah Views: 3.415 <i>views</i> Jumlah Likes: 125 <i>likes</i> Jumlah Comments: 9 <i>comments</i> Jumlah Shares: 17 <i>shares</i> Jumlah Repost: 8 <i>repost</i> Jumlah Saved: 8 <i>saved</i>
----	---------------------------------	--

Untuk memperoleh gambaran secara lebih jelas mengenai performa setiap konten yang dipublikasikan, penulis melakukan analisis perbandingan berdasarkan data Instagram Insight. Analisis ini difokuskan pada indikator utama berupa jangkauan akun (*reach*) dan jumlah tayangan (*views*), yang kemudian didukung oleh data interaksi berupa jumlah suka (*likes*) dan komentar (*comments*) untuk mengidentifikasi konten dengan performa tertinggi dan terendah selama periode implementasi seperti pada Tabel 4.18.

Tabel 4. 19 Rekapitulasi Hasil Insight Konten Reels Instagram @bos_bowstring

Judul Konten	Views	Likes	Comments	Shares	Repost	Saved
Kenapa Tali Panahmu Putus di Lapangan?	3.259	126	28	18	17	1
Lomba Sebentar Lagi, Ini yang Harus Kamu Siapkan	2.082	94	11	7	12	1
Coach Arridho Jawab 5 Pertanyaan Paling Sering Soal Strings	4.333	174	7	22	20	22
A Day in My Life: Persiapan Atlet Panahan Sebelum Kompetisi	4.013	148	13	17	20	6
Strings Lama vs Strings Baru, Bedanya Bikin Kaget!	2.530	89	7	11	14	-
Berapa Lama Umur Tali Panahan? Mitos vs Fakta	2.938	126	8	19	13	6
Reaksi Atlet Arridho Saat Pertama Coba String Baru	1.379	75	6	4	11	-
3 Tipe Pemanah, Kamu Yang Mana?	1.883	72	7	6	10	1
Cara Pasang Strings Yang Benar	3.008	102	5	27	10	9
Bagaimana String Panahan Dibuat	3.415	125	9	17	8	8

Berdasarkan Tabel 4.19, hasil *Instagram Insight* terhadap 10 konten Instagram Reels yang telah dipublikasikan pada akun @bos_bowstring, diperoleh performa yang berbeda pada setiap konten berdasarkan indikator *views*, *likes*, *comments*, *shares*, *reposts*, dan *saves*. Perbedaan tersebut menunjukkan adanya variasi respons audiens terhadap topik, format penyajian, serta pesan yang disampaikan dalam setiap konten.

Secara keseluruhan, 10 konten Reels memperoleh 28.840 *views* dengan rata-rata 2.884 *views* per konten. Selain jangkauan melalui tayangan, seluruh konten menghasilkan 1.131 *likes*, 101 *comments*, 148 *shares*, 135 *reposts*, dan 54 *saves*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa konten yang dipublikasikan tidak hanya memperoleh perhatian melalui jumlah tayangan, tetapi juga menghasilkan berbagai bentuk interaksi dari audiens. Konten yang diproduksi secara umum mengangkat informasi mengenai produk *strings* Arridho Archery, meliputi fungsi dan kualitas produk, cara penggunaan, proses pembuatan, hingga pengalaman atlet dalam menggunakan *strings*.

Berdasarkan jumlah *views*, konten “Coach Arridho Jawab 5 Pertanyaan Paling Sering Soal Strings” memperoleh performa tertinggi dengan 4.333 *views*. Konten tersebut juga menghasilkan 174 *likes*, 7 *comments*, 22 *shares*, 20 *reposts*, dan 22 *saves*, dengan total 245 interaksi. Tingginya performa tersebut mengindikasikan bahwa penyajian informasi melalui format tanya jawab dengan coach dapat memberikan nilai informatif sekaligus meningkatkan kredibilitas pesan yang disampaikan. Topik yang membahas pertanyaan umum mengenai *strings* juga memiliki keterkaitan langsung dengan kebutuhan informasi audiens, khususnya mengenai produk dan penggunaannya. Jumlah *saves* yang relatif tinggi menunjukkan bahwa informasi dalam konten tersebut berpotensi dianggap bermanfaat untuk dilihat kembali oleh audiens.

Performa tinggi berikutnya ditunjukkan oleh konten “A Day in My Life: Persiapan Atlet Panahan Sebelum Kompetisi” dengan 4.013 *views* dan total 204 interaksi, yang terdiri atas 148 *likes*, 13 *comments*, 17 *shares*, 20 *reposts*, dan 6

saves. Konten ini menggunakan format vlog dengan menampilkan aktivitas atlet secara langsung sebelum mengikuti kompetisi. Penyajian tersebut memungkinkan audiens melihat penggunaan strings dalam konteks aktivitas panahan secara nyata. Dengan demikian, produk tidak hanya diperkenalkan melalui penjelasan informatif, tetapi juga ditampilkan sebagai bagian dari aktivitas atlet sebelum bertanding.

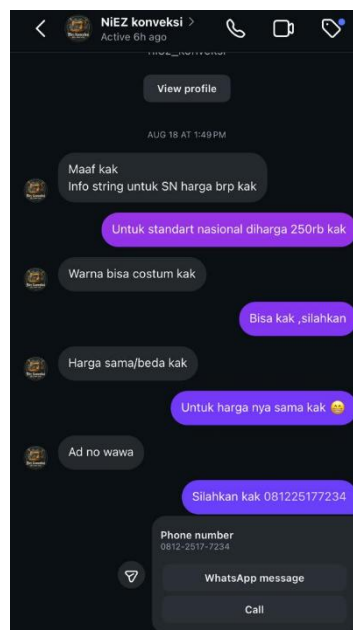
Selain kedua konten tersebut, “Cara Pasang Strings Yang Benar” juga menunjukkan performa yang cukup baik dengan total 153 interaksi. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa konten berbentuk tutorial memiliki potensi untuk menghasilkan respons audiens karena memberikan informasi yang praktis dan dapat diterapkan secara langsung. Temuan ini sejalan dengan pola performa konten lainnya, yaitu konten yang memberikan informasi mengenai penggunaan dan pemahaman produk cenderung memperoleh respons yang lebih baik dibandingkan konten yang hanya menampilkan pengalaman atau reaksi terhadap produk.

Sementara itu, konten dengan jumlah *views* terendah adalah “Reaksi Atlet Arridho Saat Pertama Coba String Baru” dengan 1.379 *views*. Konten tersebut memperoleh 75 *likes*, 6 *comments*, 4 *shares*, 11 *reposts*, dan 0 *save*. Rendahnya jumlah tayangan dan interaksi, khususnya pada indikator *shares* dan *saves*, dapat mengindikasikan bahwa topik yang berfokus pada reaksi atlet memiliki nilai informatif yang lebih terbatas dibandingkan konten edukatif dan tutorial. Meskipun demikian, perolehan 75 *likes* dan 11 *reposts* menunjukkan bahwa format pengalaman langsung atlet tetap memiliki daya tarik bagi sebagian audiens.

Secara keseluruhan, hasil *Instagram* menunjukkan bahwa 10 konten *Instagram Reels* pada akun @bos_bowstring mampu menjangkau audiens dan menghasilkan berbagai bentuk interaksi melalui *likes*, *comments*, *shares*, *reposts*, dan *saves*. Perbedaan performa antara content juga memberikan evaluasi terhadap jenis konten yang lebih responsif bagi audiens. Konten edukatif, tutorial, serta konten yang menampilkan aktivitas atlet menunjukkan performa yang relatif lebih baik karena mampu menggabungkan informasi produk dengan kebutuhan dan pengalaman audiens.

Hasil *Instagram* tersebut menjadi salah satu data pendukung dalam pelaksanaan strategi produksi konten Reels untuk memperkenalkan produk *strings* Arridho Archery. Namun, jumlah *views* dan interaksi belum dapat digunakan secara langsung untuk menyimpulkan tingkat *brand awareness*. Oleh karena itu, keberhasilan strategi dalam membangun *brand awareness* selanjutnya dianalisis melalui hasil *post-survey*, khususnya pada indikator *brand recognition* dan *brand recall*, untuk mengetahui sejauh mana audiens mengenali dan mengingat merek Arridho Archery setelah melihat konten yang telah dipublikasikan.

Selain berdasarkan data Instagram Insight, efektivitas konten juga dapat dilihat dari respons audiens yang muncul selama periode publikasi. Selama periode publikasi, terdapat lima audiens yang menghubungi akun @bos_bowstring melalui pesan langsung (*Direct Message*) untuk menanyakan informasi mengenai produk *strings* Arridho Archery, seperti harga, pilihan warna, ukuran, spesifikasi, dan sistem pemesanan *by request*. Selain itu, terdapat 1 audiens yang melakukan pemesanan produk *strings*. Hasil tersebut mengindikasikan adanya ketertarikan audiens terhadap produk setelah memperoleh paparan informasi melalui konten Reels seperti pada contoh pada gambar 4.17



Gambar 4. 18 Contoh Respon Audiens

Selain melalui performa konten, pencapaian *brand awareness*, dan respons audiens terhadap produk, keberhasilan proyek juga dapat dilihat dari pertumbuhan jumlah pengikut akun Instagram @bos_bowstring selama periode implementasi pada Agustus–September 2026. Sebelum pelaksanaan proyek, akun tersebut belum memiliki pengikut atau memiliki 0 *followers*. Setelah 10 konten Instagram *Reels* dipublikasikan pada periode tersebut, jumlah pengikut meningkat menjadi 146 *followers*. Pertumbuhan ini menunjukkan adanya peningkatan audiens yang mengikuti akun @bos_bowstring setelah publikasi konten mengenai produk strings Arridho Archery.

Dengan demikian, publikasi konten Instagram *Reels* tidak hanya membantu memperkenalkan produk strings Arridho Archery, tetapi juga mendukung pembentukan audiens awal bagi akun @bos_bowstring. Pertumbuhan *followers* ini dapat menjadi modal bagi Arridho Archery untuk melanjutkan publikasi konten secara konsisten dan membangun hubungan dengan audiens pada tahap berikutnya.



Gambar 4. 19 akun Instagram @bos_bowstring

4.5.6 Keberlanjutan Karya (*Sustainability*)

Sebagai bagian dari upaya keberlanjutan karya, hasil produksi 10 konten Instagram *Reels* tidak hanya digunakan untuk penyelesaian Tugas Akhir, tetapi juga menjadi dasar bagi Arridho Archery dalam melanjutkan pengelolaan akun media

sosial Instagram @bos_bowstring secara mandiri. Selama periode implementasi pada Agustus – September 2026, publikasi 10 konten tersebut menunjukkan perkembangan akun, dengan jumlah *followers* yang meningkat dari 0 menjadi 146 pengikut dan *reach* mencapai lebih dari 30.000 akun. Perkembangan tersebut juga terlihat dari mulai konsistennya pihak Arridho Archery dalam mengunggah konten secara mandiri pada akun @bos_bowstring.

Perkembangan tersebut juga didukung oleh mulai konsistennya pihak Arridho Archery dalam mengunggah konten pada akun @bos_bowstring. Selain itu, penulis menyerahkan seluruh *raw footage* kepada pihak Arridho Archery agar dapat digunakan kembali sebagai bahan produksi konten berikutnya, serta memberikan panduan sederhana mengenai teknik dan waktu pengambilan gambar yang optimal. Hasil analisis performa konten dan pencapaian KPI juga dapat menjadi acuan bagi klien dalam menentukan jenis konten dan strategi publikasi yang lebih efektif untuk mendukung peningkatan *brand awareness* produk strings Arridho Archery.

Dengan adanya pertumbuhan *followers* dan *reach*, ketersediaan *raw footage*, pemahaman mengenai teknik produksi, serta kemampuan klien dalam melanjutkan publikasi konten secara mandiri, hasil karya ini dapat terus dikembangkan setelah proyek Tugas Akhir selesai.

4.6 Hambatan Produksi

4.6.1 Pra Produksi

Pada tahap praproduksi, hambatan yang dihadapi adalah kesulitan dalam menyesuaikan jadwal antara atlet panahan, *talent* eksternal, dan penulis. Perbedaan waktu luang masing-masing pihak menyebabkan penentuan jadwal pengambilan gambar membutuhkan penyesuaian. Untuk mengatasinya, penulis melakukan koordinasi dan menentukan jadwal yang dapat disepakati bersama.

4.6.2 Produksi

Pada tahap produksi, hambatan yang dihadapi adalah adanya perubahan dalam *Standard Sequences Guide (SSG)*, pengambilan gambar yang perlu dilakukan secara berulang karena *talent* belum terbiasa tampil di depan kamera. Selain itu, lokasi pengambilan gambar terkadang masih digunakan untuk latihan atlet dan semakin ramai pada sore hari, sehingga kondisi kurang kondusif. Untuk mengatasinya, penulis memberikan *briefing* kepada *talent* sebelum pengambilan gambar serta menyesuaikan waktu dan lokasi produksi agar proses pengambilan gambar dapat berjalan lebih optimal. Pelaksanaan produksi juga mengalami kemunduran dari *timeline* yang telah direncanakan. Kemunduran tersebut disebabkan oleh penyesuaian jadwal produksi, ketersediaan *talent*, serta perubahan teknis selama proses pengambilan gambar. Oleh karena itu, beberapa kegiatan produksi dilaksanakan pada waktu yang berbeda dari jadwal awal.

4.6.3 Pascaproduksi

Pada tahap pascaproduksi, hambatan yang dihadapi terdapat pada proses *editing* yang membutuhkan ketelitian, terutama dalam menyesuaikan durasi, audio, dan visual agar sesuai dengan konsep yang telah dirancang. Selain itu, beberapa konten memerlukan revisi untuk menyempurnakan hasil akhir. Untuk mengatasinya, penulis melakukan proses *editing* dan revisi secara bertahap hingga menghasilkan konten yang sesuai dengan kebutuhan.