

BAB III

METODE PELAKSANAAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, tujuan dari metode ini adalah untuk menggambarkan dan menganalisis strategi produksi konten video sebagai bentuk implementasi strategi public relations dalam meningkatkan engagement rate pada akun TikTok @museumranggawarsita.

Metode yang digunakan mencakup beberapa teknik pengumpulan data, yaitu:

- ☐ Observasi

Penulis melakukan pengamatan langsung terhadap akun TikTok @museumranggawarsita untuk melihat sejauh mana interaksi dan performa konten yang telah dipublikasikan, termasuk *views*, *likes*, komentar, dan *shares*.

- ☐ Wawancara

Wawancara dilakukan secara langsung kepada pihak Museum Ranggawarsita, khususnya staf yang bertugas untuk mengelola media sosial, untuk memahami strategi komunikasi dan tantangan dalam pengelolaan akun TikTok.

- ☐ Kuesioner (Survei)

Penulis menyebarkan kuesioner kepada 34 responden untuk mengetahui persepsi masyarakat terhadap akun TikTok Museum Ranggawarsita, preferensi jenis konten, dan platform media sosial yang diminati.

- ☐ Evaluasi Konten

Evaluasi dilakukan terhadap 15 konten video yang diproduksi dengan menggunakan indikator engagement rate, berdasarkan data dari platform analitik TikTok dan website engagement calculator exolyt.com.

Melalui kombinasi metode tersebut, penulis berupaya menyusun strategi produksi konten video edukatif yang tepat sasaran, kreatif, dan mampu meningkatkan interaksi dengan audiens secara signifikan.

3.2 Profil Client

Museum Ranggawarsita atau Museum Jawa Tengah Ranggawarsita merupakan museum terbesar di Semarang yang berlokasi di Jl. Abdul Rahman Saleh No.1 Kalibanteng Kulon Semarang, Jawa Tengah. Museum Ranggawarsita didirikan pada tahun 1975 dan diresmikan pada 5 Juli 1989, Museum ini memiliki luas lahan 1,8 hektar yang terdiri dari beberapa bangunan utama dengan arsitektur yang khas dengan budaya Jawa. Sebagai Unit Pelaksana Teknis (UPT) dibawah Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Jawa Tengah, Museum Ranggawarsita memiliki peran penting dalam melestarikan dan memperkenalkan kekayaan budaya daerah kepada masyarakat luas dan generasi selanjutnya. Museum ini menyimpan lebih dari 50.000 koleksi benda sejarah bernilai tinggi seperti arkeologi, etnografi, historika, numismatik dan heraldika, keramologika, seni rupa, dan naskah kuno dari berbagai periode sejarah sebagai pelestarian warisan budaya Jawa Tengah.

Museum Ranggawarsita memiliki fungsi untuk mempertahankan identitas warisan budaya Jawa Tengah yang menjadi sarana edukasi masyarakat untuk relevansi di era digital ini dan mengembangkan program-program inovatif agar menjadi tujuan destinasi pariwisata. Selain berfungsi sebagai tempat pelestarian dan edukasi, Museum Ranggawarsita juga berperan sebagai pusat penelitian yang menyediakan data dan informasi berharga bagi para akademisi, peneliti, dan mahasiswa yang tertarik mengkaji kerjasama dengan berbagai institusi pendidikan, baik di tingkat lokal, nasional, maupun internasional untuk melakukan studi dan penelitian terkait koleksi yang dimilikinya. Hal ini, Museum Ranggawarsita tidak hanya sebagai tempat penyimpanan benda bersejarah tetapi juga sebagai pusat pengembangan ilmu pengetahuan. Program-Program yang diselenggarakan di Museum Ranggawarsita memiliki tujuan untuk memperkenalkan kekayaan budaya kepada masyarakat umum, seperti pameran, workshop, dan festival budaya untuk menanamkan apresiasi terhadap warisan budaya. Melalui berbagai upaya, Museum Ranggawarsita Museum memiliki fasilitas yang lengkap yaitu ruang pameran tetap dan temporer, perpustakaan yang menyimpan literatur sejarah dan budaya, laboratorium konservasi untuk perawatan koleksi, area terbuka untuk kegiatan budaya, dan berbagai fasilitas pendukung lainnya.

3.3 Segmentasi

Mengidentifikasi masalah adalah langkah pertama dalam membuat konten video. Hal ini dilakukan agar pembuatan konten video dapat menargetkan sasaran sesuai pada tujuan dan kebutuhan masyarakat atau pesan yang ingin disampaikan. Adapun segmentasi pada identifikasi masalah dalam produksi konten video, sebagai berikut:

a. Demografis

Pada segmentasi demografis ini ditujukan pada 4 aspek, diantaranya :

- Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
- Usia : 18 – 34 tahun
- Pendidikan : SMA/SMK - Perguruan Tinggi
- Pekerjaan : Semua Pekerjaan

b. Geografis : Masyarakat lokal di Kota Semarang dan sekitarnya

c. Psikografis : Masyarakat yang membutuhkan dan tertarik terhadap budaya dan sejarah melalui audio visual serta aktif di media sosial.

3.4 Metode Pelaksanaan

3.4.1 Pra Produksi

Menurut Latief & Utud, dalam (Azzam & Melano, 2024), bahwa Pra produksi adalah tahap awal yang mencakup kegiatan perencanaan dan persiapan sebelum proses produksi dimulai. Kegiatan dalam tahap ini meliputi pengembangan ide cerita dan naskah, penyusunan storyboard, perencanaan anggaran, serta merumuskan strategi produksi. Proses dimulai dengan pengumpulan data atau eksplorasi ide sebagai landasan saat memasuki tahap produksi. Menurut Wibowo dalam (Fahri, Ismail, & Melano, 2024) Pra Produksi terbagi kedalam tiga bagian utama yaitu fact finding and defining the problem, planning and programming, taktic)

a. *Fact Finding and Defining the Problem*

Pada tahap ini penulis, menganalisis permasalahan sebelum menyusun rencana strategi public relations, dengan menggunakan metode analisis SWOT untuk menggambarkan dan menguraikan permasalahan yang dihadapi oleh Museum Ranggawarsita. Adapun uraiannya disajikan di bawah ini.

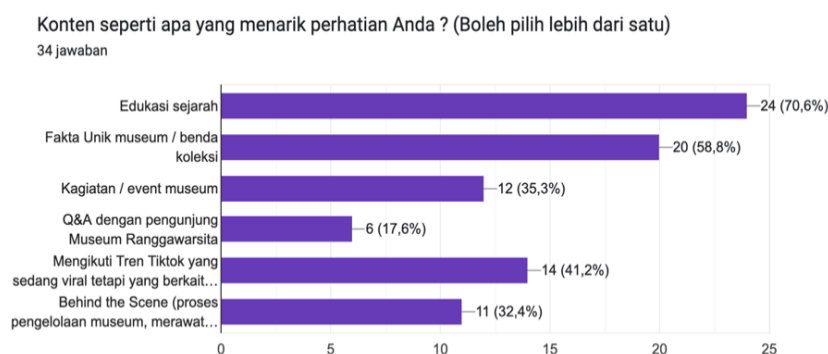
- *Strenghts* (Kekuatan)
 1. Informasi sejarah dan budaya yang dimiliki museum memiliki nilai edukatif yang tinggi.
 2. Memiliki koleksi sejarah dan budaya sebagai identitas lokal yang kuat.
 3. Ruangan dan artefak museum yang bisa dijadikan latar yang estetik untuk menarik daya tarik pengunjung secara visual
- *Weaknesses* (Kelemahan)
 1. Minimnya Sumber Daya Manusia untuk produksi konten
 2. Akun TikTok @museumranggawarsita memperoleh engagemnet rate sebesar 1.3%
 3. Tidak konsisten dalam memposting konten di akun TikTok
- *Opportunities* (Peluang)
 1. Tren edukasi dan wisata Virtual di TikTok
 2. Dukungan Pemerintah dan Pariwisata untuk promosi Museum Ranggawarsita
- *Threats* (Ancaman)
 1. Persaingan dengan konten hiburan yang lebih populer
 2. Perubahan algoritma TikTok yang dapat mempengaruhi jangkauan konten
 3. Potensi konten tidak sesuai antara gaya konten museum dengan tren TikTok bisa menyebabkan konten tidak mendapatkan perhatian.

Hasil analisis SWOT Museum Ranggawarsita diatas menunjukkan bahwa museum belum optimal dalam memanfaatkan media sosial khususnya TikTok. Media sosial adalah platform yang berpotensi besar dalam meningkatkan penyebarluasan informasi. Oleh sebab itu, penulis merumuskan *strategi public relations* melalui konten video informatif di TikTok yang lebih efektif dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan pengguna lain melalui engagement akun museum dan memperluas jangkauan untuk meningkatkan algoritma akun TikTok @museumranggawarsita.

b. Planning and Programming

- Menentukan Ide dan Konsep

Pada tahap ini, penulis mulai mencari ide atau konsep, melakukan penelitian, dan menulis naskah. Pada tahap ini ide untuk konsep konten video di platform TikTok, penulis berpacu berdasarkan hasil survey yang telah dilakukan sesuai dengan konten atau topik konten yang diinginkan oleh responden, maka hasil survey pendahuluan tersebut adalah sebagai berikut.



Gambar 3. 1 Hasil survey responden minat topik konten audiens

Sumber: Hasil survei penulis 2025

Berdasarkan hasil pra-survei pada 34 responden, mayoritas responden 70,6% menunjukkan ketertarikan yang sangat tinggi pada edukasi sejarah, hal ini menegaskan bahwa konten yang bersifat informatif dan edukatif memiliki daya tarik kuat bagi audiens. Selain itu 58,8% responden, ingin mengetahui fakta-fakta unik di Museum Ranggawarsita, Sementara 35,3% responden tertarik dengan konten kegiatan/event yang diselenggarakan di museum. Tidak hanya itu, 41,2% responden tertarik pada tren yang sedang viral di TikTok tetapi berkaitan museum, 32,4% responden tertarik pada behind the scene yang mana konten yang dibuat seperti proses pengelolaan museum, perawatan benda atau koleksi yang ada di museum dan 17,6% responden tertarik pada question and answers dengan pengunjung. Berdasarkan hasil pra survei tersebut, penulis akan mengembangkan produksi konten video berdasarkan kelima topik tersebut yang sama banyak diminatinya, sehingga strategi penyampaian informasi dapat lebih tepat sasaran dan efektif dalam meningkatkan engagement akun TikTok @museumranggawarsita.

- Indikator Keberhasilan dan Kegagalan

Keberhasilan dan kegagalan suatu konten di TikTok dapat dievaluasi melalui tingkat interaksi yang terjadi dalam konten tersebut. Evaluasi ini melibatkan beberapa interaksi diantaranya yaitu jumlah *like*, *viewers*, dan komentar. Konten yang kreatif, menarik, dan menghibur cenderung mendapatkan lebih banyak *like*, *viewers*, dan komentar. Sedangkan, konten yang kurang inovatif dan kurang menarik cenderung mendapatkan respons yang lebih rendah. Indikator keberhasilan dan indikator kegagalan telah ditentukan oleh penulis berdasarkan hasil observasi pada akun TikTok @museumranggawarsita. Dengan memperhatikan jumlah rata-rata *viewers*, *like*, dan komentar pada 24 postingan terakhir. Data yang diambil pada tanggal 17 Maret 2025, 24 postingan terakhir jumlah rata-rata *like* yang dimiliki yaitu sebanyak 14 *viewers*, rata-rata *viewers* sebanyak 1,2k, rata-rata komentar sebanyak 1 komentar, dan rata-rata *share* sebanyak 1. Dalam indikator keberhasilan, penulis menargetkan kenaikan sebesar 25%. Adapun indikator yang telah ditetapkan disajikan pada tabel 2 dan tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. 1 Indikator Keberhasilan

No	Urutan Postingan	Interaksi		
		Like	Viewers	Komen
1	Kenalan Yuk Sama Museum Ranggawarsita!	18	1500	10
2	7 Warisan Budaya UNESCO di Museum Ranggawarsita	18	1500	10
3	Tebak Koleksi Bersejarah di Museum Ranggawarsita (fosil gajah)	18	1500	10
4	Teknologi AR di Museum Ranggawarsita	18	1500	10
5	Tipe-tipe pengunjung Museum Ranggawarsita	18	1500	10
6	Kilas Balik Wayang	18	1500	10

7	Apa saja si yang boleh dan tidak boleh dilakukan selama di Museum	18	1500	10
8	Museum Tour (speed walk)	18	1500	10
9	Fun Fact Bundengan	18	1500	10
10	Kata mereka tentang Museum Ranggawarsita	18	1500	10
11	Behind The Scene Merawat Koleksi Museum	18	1500	10
12	FunFact Raden Ngabehi Ronggowarsito	18	1500	10
13	Pov Si Paling Tahu Museum	18	1500	10
14	Tebak Naskah Lontar	18	1500	10
15	The MasterPieces Museum Ranggawarsita	18	1500	10

Tabel 3. 2 Indikator Kegagalan

No	Urutan Postingan	Interaksi		
		Like	Viewers	Komen
1	Kenalan Yuk Sama Museum Ranggawarsita!	<18	<1500	<10
2	7 Warisan Budaya UNESCO di Museum Ranggawarsita	<18	<1500	<10
3	Tebak Koleksi Bersejarah di Museum Ranggawarsita (fosil gajah)	<18	<1500	<10
4	Teknologi AR di Museum Ranggawarsita	<18	<1500	<10

5	Tipe-tipe pengunjung Museum Ranggawarsita	<18	<1500	<10
6	Kilas Balik Wayang	<18	<1500	<10
7	Apa saja si yang boleh dan tidak boleh dilakukan selama di Museum	<18	<1500	<10
8	Museum Tour (speed walk)	<18	<1500	<10
9	Fun Fact Bundengan	<18	<1500	<10
10	Behind The Scene Merawat Koleksi Museum	<18	<1500	<10
11	Kata mereka tentang Museum Ranggawarsita	<18	<1500	<10
12	FunFact Raden Ngabehi Ronggowarsito	<18	<1500	<10
13	POV Si Paling Tahu Museum	<18	<1500	<10
14	Tebak Naskah Lontar	<18	<1500	<10
15	The MasterPieces Museum Ranggawarsita	<18	<1500	<10

c. Taktik

Dalam mencapai target keberhasilan, perlu adanya taktik dalam strategi yang digunakan. Dalam hal itu, penulis membuat beberapa taktik yang akan digunakan untuk mencapai target keberhasilan tersebut, diantaranya sebagai berikut.

- Konsistensi mengunggah konten

Untuk mencapai target keberhasilan yang telah ditetapkan, maka diperlukan konsistensi dalam mengunggah konten. Ini adalah salah satu strategi pertama yang bisa dilakukan untuk penyebaran informasi perusahaan menjadi lebih efisien dan efektif. Taktik pertama yang digunakan adalah penulis akan mengunggah konten tiga kali dalam seminggu setiap hari senin, rabu dan jumat pada pukul 12.30 WIB.

Konten yang diunggah ke platform TikTok memiliki potensi untuk lebih cepat dan mudah populer dibandingkan dengan platform media sosial lainnya. Namun, agar tetap sering muncul di eksplorasi TikTok atau “*For Your Page*” diperlukan konsistensi dalam mengunggah konten (Putri & Azeharie, 2021)

- Durasi video

Taktik kedua adalah video yang berdurasi pendek. Durasi merupakan aspek penting yang mempengaruhi target keberhasilan. Durasi video yang singkat dan padat biasanya lebih efektif dalam menarik perhatian pengguna karena sesuai dengan pola konsumsi media yang cepat. Oleh karena itu, penulis menetapkan durasi konten video pada platform TikTok selama 35 – 1 menit.

- Tren lagu

Taktik ketiga adalah dengan memanfaatkan lagu yang sedang populer. Peneliti memanfaatkan lagu yang sedang populer sebagai taktik untuk meningkatkan engagement akun museum untuk menjadi langkah yang strategis untuk menarik audiens. Ada banyak lagu yang sedang populer pada tanggal 15 April, Penulis memilih 10 lagu untuk digunakan dalam video yang akan diposting diantaranya sebagai berikut.

1. Super Shy - NewJeans
2. Idol- Yoasobi
3. Paint the Town – Doja Cat
4. Cupid
5. Gamelan shymponi
6. Bona Bona - Treasure
7. Jumbo
8. Panah Asmara
9. Ribuan Sihir
10. Flowers
11. Bumble bee
12. Garam dan madu

13. Gamelan remix beat

14. Humble

15. Ajaib

- Penggunaan Hastag

Taktik selanjutnya adalah untuk mencapai target keberhasilan penggunaan hastag juga mempengaruhi viralitas. Hastag atau tagar yang relevan dan sedang tren dapat meningkatkan peluang konten video untuk muncul di halaman eksplorasi TikTok atau FYP “For Your Page”. Penulis akan menggunakan beberapa hastag di setiap postingan, diantaranya sebagai berikut.

1. #fyp

2. #museumranggawarsita

3. #pdkjateng

4. #edukasibudaya

5. #ExploreSemarang

6. #JelajahBudaya

7. #wisatasemarang

8. #MuseumIndonesia

9. #fypindonesia

10. #viral

11. #sejarahindonesia

12. #museummurah

- Jadwal Publikasi konten

Konten yang telah diproduksi nantinya akan diunggah pada akun TikTok @museumranggawarsita. Adapun jadwal unggahan tersebut disajikan pada tabel 3 berikut. Pemilihan waktu unggah konten dalam produksi ini disesuaikan dengan perilaku penggunaan media sosial di Indonesia, yang menunjukkan peningkatan aktivitas digital pada jam-jam tertentu selama hari kerja. Berdasarkan laporan Survei Nasional Literasi Digital yang disusun oleh Katadata Insight Center dan Kementerian Komunikasi dan Informatika (2022), masyarakat Indonesia paling aktif

mengakses internet pada pagi hingga siang hari (sekitar pukul 07.00–12.00 WIB), serta pada malam hari (19.00–21.00 WIB). Pola ini mengindikasikan bahwa waktu senggang seperti menjelang aktivitas harian dan saat istirahat siang merupakan momen strategis untuk mempublikasikan konten agar menjangkau lebih banyak audiens.

Selain itu, laporan tahunan “Digital 2024: Indonesia” oleh We Are Social dan Meltwater juga menyebutkan bahwa pengguna media sosial di Indonesia cenderung mengakses platform seperti TikTok pada waktu yang sama, khususnya saat jeda kerja atau sekolah. Kondisi ini sejalan dengan karakter algoritma TikTok yang memprioritaskan distribusi awal berdasarkan respons audiens dalam beberapa menit pertama setelah konten diunggah. Oleh karena itu, pengunggahan konten dilakukan secara konsisten pada waktu-waktu yang telah diidentifikasi sebagai jam aktif pengguna, seperti pagi menjelang siang dan saat jam istirahat makan siang. Strategi ini bertujuan untuk memaksimalkan jangkauan konten sekaligus meningkatkan kemungkinan konten masuk ke halaman For You (FYP) pengguna secara organik.

Tabel 3. 3 Jadwal publikasi konten

No	Kegiatan	Hari						
		Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu	Minggu
1	Kenalan Yuk Sama Museum Ranggaw arsita!							
2	Teknolo gi AR di Museum							

	Ranggaw arsita							
3	Museum Tour (speed walk)							
4	7 Warisan Budaya UNESC O di Museum Ranggaw arsita							
5	Tipe-tipe pengunju ng Museum Ranggaw arsita							
6	FunFact Raden Ngabehi Ronggo warsito							
7	Apa saja si yang boleh dan tidak boleh							

	dilakukan selama di Museum							
8	Tebak Koleksi Bersejarah di Museum Ranggawarsita (fosil gajah)							
9	Fun Fact Bundengan							
10	Kata mereka tentang Museum Ranggawarsita							
11	The Masterpieces Museum							
12	Behind The Scene							

	Merawat Koleksi Museum							
13	Tebak Naskah Lontar							
14	Kilas Balik Wayang							
15	POV Si Paling Tahu Museum							

3.4.2 Produksi

Tahap produksi merupakan tahap menuangkan ide ke dalam sebuah karya, dan proses produksi dilakukan melalui beberapa tahap sesuai dengan konsep yang telah ditentukan. Tahap produksi meliputi proses shooting atau pengambilan video sesuai dengan konsep yang telah ditentukan pada tahap pra produksi.

- Taking Action and Communications

Langkah pertama dalam langkah ini adalah penulis akan melakukan shooting. Shooting adalah proses pengambilan gambar atau video. Proses shooting dilakukan di Museum Ranggawarsita. Penulis juga mempersiapkan peralatan yang diperlukan pada saat produksi, seperti clip on, lighting/ringlight,.

Langkah kedua yaitu editing. Langkah ini, penulis akan melakukan pemilihan gambar atau video yang akan digunakan dan dirancang ke dalam video, nantinya akan di edit dengan menggunakan aplikasi Capcut atau menggunakan canva.

Langkah ketiga adalah publikasi. Setelah melalui rangkaian shooting, editing, dan revisi, tahap terakhir adalah mengunggah konten video pada akun TikTok @museumranggawarsita. Publikasi akan dilakukan sesuai dengan timeline yang dibuat pada tahap perencanaan.

3.4.3 Pasca Produksi

Tahap pasca produksi merupakan tahap akhir atau finishing dari setiap kegiatan dari sebuah pengayaan. Evaluasi merupakan tahapan terakhir dalam *strategi public relations* yang masuk pada tahap pasca produksi yang bertujuan untuk mengukur keberhasilan konten yang telah dibuat dan dipublikasi. Penulis akan melakukan evaluasi melalui tiga hal, di antaranya sebagai berikut.

- Evaluasi

1. Menghitung Engagement Rate

Penulis akan menghitung *engagement rate* setelah 10 hari konten diposting. Engagement rate akan dihitung melalui TikTok Engagement rate calculator dengan menggunakan website exolyt.com

2. Analisis hasil target

Penulis akan menganalisis keseesuaian hasil target yang tertera pada tabel 1 indikator keberhasilan dan tabel 2 indikator kegagalan. Selain itu, penulis juga menganalisis keefektifitasan taktik yang telah dirancang.

3. Analisis komentar

Penulis akan melakukan analisis terhadap komentar yang terdapat pada postingan yang telah diunggah. Komentar-komentar tersebut akan diidentifikasi untuk menentukan komentar bersifat positif atau negatif. Komentar yang bersifat positif akan dianggap sebagai indikasi keberhasilan dari konten yang diposting dan membantu untuk mengukur respon positif dari audiens.

3.5 Konsep Karya

Konsep karya produksi video informatif berupa konten video pendek yang mengidentifikasi dan menyampaikan informasi tentang sejarah dan koleksi

museum melalui media digital dan berdasarkan tema yang diminati masyarakat, berdasarkan hasil survei dan preferensi responden, TikTok dipilih menjadi platform yang disukai karena lebih interaktif, mudah menjadi perhatian audiens dan mudah dikonsumsi masyarakat. Rata-rata usia pengguna platform TikTok berdasarkan hasil survei adalah pada rentan usia 18 – 34 tahun dan faktor yang mempengaruhi daya tarik viewers adalah jenis konten yang informatif dan menghibur dengan presentase 70,6% responden. Terlihat pada gambar 1.12. Adapun faktor yang mempengaruhi daya tarik viewers lainnya yang sesuai hasil survei, sebagai berikut:

1. Ada ajakan untuk berinteraksi, seperti menjawab komentar melalui VT
2. Konten yang relatable atau sedang tren
3. Visual dan editing yang kreatif
4. Storytelling
5. Fakta-fakta di Museum Ranggawarsita yang jarang orang ketahui

Pada konsep konten video ini dirancang menjadi konten yang menarik dan inovatif, menyesuaikan dengan tren video yang ada di media sosial. Memanfaatkan audio atau sound yang sedang populer yang bertujuan untuk menarik perhatian pengguna TikTok secara lebih luas, sehingga dapat meningkatkan engagement dan memiliki peluang untuk *For Your Page* (FYP). Isi dari video ini berisikan dengan *footage video* yang sesuai topik konten, penggunaan *motions graphics*, penggunaan captions penjelasan mengenai video, menggunakan *voice over* (VO) serta talent yang akan membantu dalam menyampaikan pesan terkait isi konten.

3.6 Rancangan Karya

Dalam proyek tugas akhir ini, penulis menggunakan platform TikTok sebagai media penyampaian informasi. Konten yang akan dibuat terdiri dari 15 konten video dengan konsep yang dirancang berdasarkan pedoman alur *Standard Sequence Guide* (SSG). Setiap video akan memuat deskripsi, naskah, musik, dan durasi yang telah ditentukan sesuai preferensi responden dalam pra-survei.

**STANDARD
SEQUENCE GUIDE**

Produser : Aldila A.R
 Script Writer : Aldila A.R
 Editor : Aldila A.R
 Cameramen : Aldila A.R
 Voice Over : Aldila A.R
 Art Director : Aldila A.R
 Talent : Sella Rahma

Tema konten video: Kenalan Yuk Sama Museum Ranggawarsita!

Tabel 3.4. 1 SSG Video Konten Kenalan Yuk Sama Museum Ranggawarsita

No	Deskripsi	Narasi	Music Illustration	Durasi
1	(Medium shot) shoot talent berjalan masuk didepan Museum + Overlay teks “Museum Ranggawarsita” + transisi slide tapi smooth	VO Ini adalah Museum Ranggawarsita	Music beat ringan (gamelan pop)	5”
2	Shot talent jalan masuk ke museum + lobi museum	Talent : “museum TERBESAR dan TERLENGKAP di Jawa Tengah,!”	Music beat ringan (gamelan pop) & sound effect	6”

3	Talent didepan batu peresmian + cinematik batu peresmian	Talent : “diresmikan tahun 1989, dan dikelola langsung oleh Dinas Kebudayaan Provinsi Jawa Tengah.”	Music beat ringan (gamelan pop)	12 ”
4	Motion grapich denah + potongan gedung A, B, C, D (maksimal pergedung shot 3 detik) Cinematic ruangan pergedung gedung	Voice Over : “Terdiri dari empat gedung A, B, C dan D dengan tema yang berbeda dan pastinya benda koleksi disini bikin kmau jatuh cinta sama sejarah ! “Mulai dari koleksi geologi, sejarah, perjuangan, budaya, hingga seni tradiosional! Yang setiap gedung memiliki koleksi yang unik”	Music beat ringan (gamelan pop)	30”
5	(medium shoot) Talent di depan icon gunung	Talent : “Jadi, tunggu apa lagi? Yuk, belajar	Music beat ringan	12”

		sejarah sambil seru-seruan di Museum Ranggawarsita! Dan Jangan lupa follow kita buat info yang lebih seru lainnya yaa!” BYEEEE BYEEE	(gamelan pop)	
6	Baground + Menampilkan logo Provinsi Jawa Tengah , Menampilkan logo Museum Ranggawarsita .			3”
Total Durasi			1’06”	

Pembagian kerja dalam produksi konten TikTok

- Produser : Aldila AR
- Script Writer : Aldila AR
- Editor : Aldila AR
- Cameramen : Aldila AR
- Voice Over : Aldila AR
- Art Director : Aldila AR
- Talent : Sella Rahma

Tema konten video : Teknologi AR di Museum Ranggawarsita

Tabel 3.4. 2 SSG Koleksi Museum Hidup Lewat HP-mu

No	Deskripsi	Narasi	Music Illustration	Durasi
1	Opening : (Medium Shot) Talent berdiri didepan salah satu koleksi replika masjid agung demak. Zoom perlahan ke wajah talent yang tampak kagum	Talent : “ Tahu ngga sih sobat museum?.... sekarang kamu bisa hidupin koleksi museum ini Cuma lewat kamera HP?!”	Music beat ringan (synth lo-fi)	5”
2	(Cut to footage dari layar HP) Muncul koleksi dalam bentuk 3D, bergerak atau bisa diputar. Overlay teks : “Augmented Reality/ AR” “Teknologi yang bikin benda digital muncul didunia nyata.”	Voice Over : “ Ini nih yang namanya AR-Augmented Reality, Bikin benda asli muncul versi 3D dari kamera seperti benda nyata.”	Music beat ringan (synth lo-fi) + sound efek glitch lembut	5”

3	Shot talent memegang HP , lalu talent ada gerakan mengajak Shot Talent scan QR code (screen record Hp) klik link , kamera terbuka lalu muncul objek 3D	Talent : “ Caranya gampang banget loh, sini mimin kasih tau caranya .” Voice Over + Overlay teks : 1. Scan QR yang ada di pameran 2. Klik Link yang muncul 3. Arahkan kamera ke lantai 4. Koleksi muncul-bisa kamu putar, zoom dan amati detailnya!	Music beat ringan (synth lo-fi) + efek blip (saat scan QR) + whoosh (AR muncul) + click (saat tap di layar)	15”
4	(Close-Up) Shot Talent yang takjub sambil explore objek 3D di layar (Close-Up) Menampilkan	Talent : “ Ini sih keren banget, unik dan kaya punya mini museum di HP! Sobat museum harus cobain sih, AR di	Beat naik lebih sedikit	10”

	ekspresi puas lalu pandang ke kamera	Museum Ranggawarsita ini!”		
5	Shot talent menutup dengan ekspresi senang dan HP masih menampilkan objek AR Kamera zoom out pelan menampilkan logo Museum Ranggawarsita + Logo Provinsi Jawa Tengah + overlay teks	Talent : “Museum ngga lagi kuno kan sobat museum... Tunggu apa lagi... Lets Goo Museum Ranggawarsita...” Overlay Teks : “Eksplorasi makim nyata dengan teknologi AR” Follow @museumranggawarsita untuk info menarik lainnya!”	Fade out chill	5”
Total Durasi			40”	

Pembagian kerja dalam produksi konten TikTok

- Produser : Aldila AR
- Script Writer : Aldila AR
- Editor : Aldila AR
- Cameramen : Aldila AR
- Voice Over : Aldila AR
- Art Director : Aldila AR

Tema konten video : Fun Fact Bundengan

Tabel 3.4. 3 SSG Funfact Bundengan

N o	Deskripsi	Narasi	Musik Ilustrations	Durasi
1	Gambar museum dan overlay teks “Kenalan Yuk! , Transisi swipe kiri	Voice Over : “Pernah gak sih denger alat musik tradisional dari Jawa Tengah yang super unik dan langka? ”	Beat ringan + bunyi suara alat musik bundengan + efek woosh	5”
2	Cinematic bundengan + Motion graphic Filosofi Bundengan petani membawa bundengan , zoom in pelan Overlay teks (besar,tengah bawah) “Bundengan : Payung Musik”	Voice Over : “Ini dia Bundengan. Bundengan alat musik khas kota Wonosobo. Teks Filosofi “Alat musik ini namanya Bundengan. Bundengan alat musik khas kota Wonosobo. Dulu petani menggunakan alat ini untuk berteduh dan bisa digunakan sebagai alat musik yang mengiringi Tari Topeng Lengger di Wonosobo!”	Petikan bundengan + beat chill	13”

3	Cinematic petani membawa bundengan , zoom in pelan lalu menampilkan tarian topeng lengger yang diiringi bundengan + keterangan motion graphic funfact bundengan	Voice Over : “terbuat dari anyaman bambu dan senar, loh! Uniknya lagi ,bentuknya seperti cangkang kura-kura Kamu bisa memainkannya dengan memetik senar untuk menghasilkan suara menyerupai gamelan “kenong”	Petikan bundengan + efek “pop”	15”
4	Motion graphich Transformasi menjadi alat musik + nilai budaya dari bundengan + talent yang memetik bundengan	Teks : “ Transfromasi menjadi alat musik terdiri dari senar dan dawai dari tali , nilon atau kawat kecil, serta bagian tabuh dari bambu atau rotan “ “Nilai Budaya, bundengan mencerminkan inovasi rakyat pedesaan, mengubah benda fungsional jadi alat kesenian.”	Petikan bundengan + efek “pop”	15”

4	Menampilkan logo Museum Ranggawarsita dan overlay teks “Cinta budaya, Yuk ke museum”	Voice Over : “Mau lihat langsung uniknya alat ini? Yuk, Main ke Museum Ranggawarsita...”	Musik uplifting, Fade out	3”
Total Durasi			51”	

Pembagian kerja dalam produksi konten TikTok

- Produser : Aldila AR
- Script Writer : Aldila AR
- Editor : Aldila AR
- Cameramen : Aldila AR
- Voice Over : Aldila AR
- Art Director : Aldila AR

Tema konten video : Tebak Koleksi Bersejarah di Museum Ranggawarsita

Tabel 3.4. 4 SSG Tebak Koleksi Bersejarah di Museum Ranggawarsita

No	Deskripsi	Narasi	Musik Illustration	Durasi
1.	Bumper : Baground Putih yang menampilkan Logo Provinsi Jawa Tengah dan Logo Museum Ranggawarsita , (Medium shot) Talent melambaikan tangan ke kamera	Talent : “ Hai.. Sobat Museum “ (melambaikan tangan) “ Yuk, tebak-tebakan koleksi seru bareng aku di Museum Ranggawarsita!” (tangan adegan mengajak)	Musik fun happy pop	5”

	dan ada adegan tangan mengajak			
2.	Perkenalan tema hari ini (Close up talent)	Talent: “Challenge kali ini, tentang benda dari zaman purba! Siapp-siap tebak yaa!?”	Musik tetap ceria	8”
3.	First Challenge: Close up Gajah purba	Teks overlay : “Tebak ini apa ?”	Musik dramatis	5”
4.	Clue pertama: talent memberi clue (Medium close up)	Talent: “Pertunjuk: usianya ribuan tahun dan berat banget!”	Efek bunyi “whoosh” saat clue	7”
5.	Countdown reveal (hitung mundur 3..2..1...)	Text besar : 3..2...1..	Clock countdown sound	4”
6.	Reveal benda pertama (full shot)	Talent: “Ini dia! Fosil Gajah zaman pleistosen! Fosil gajah dengan spesies Stegodon trigonocephalus ini ditemukan di Patiyam,Kudus Jawa Tengah”	Musik kemenangan kecil	10”
7.	Second challenge: Benda kedua (Close up Fragmen Candi Borobudur)	Teks Overlay: “Next! Tebak ini apa?”	Musik tetap ceria	5”

8.	Clue kedua: talent memberi clue (Medium close up)	Talent: “Pertunjuk: ini bagian dari warisan dunia UNESCO!”	Efek bunyi “whoosh” kecil	5”
9.	Countdown reveal (hitung mundur 3..2..1...)	Text besar : 3..2...1	Clock countdown sound	4”
10.	Reveal benda kedua (full shot)	Talent: “Jawabannya..... Yapss.. Fragmen asli Candi Borobudur! Dengan stupa yang memiliki khas sendiri dan ukirannya yang memiliki cerita”	Musik kemenangan kecil	8”
11	Closing CTA: gambar freeze + overlay teks yang mengajak interaksi	Teks overlay : “Mau tebak-tebakan koleksi lainnya??? Comment YES dikolom komentar yaa!”	Musik closing uplifting	3”
Total durasi			1’3”	

Pembagian kerja dalam produksi konten TikTok

- Produser : Aldila AR
- Script Writer : Aldila AR
- Editor : Aldila AR
- Cameramen : Aldila AR
- Voice Over : Aldila AR
- Art Director : Aldila AR
- Talent : Sella Rahma

Tema konten video : Tipe-tipe pengunjung Museum Rangawarsita

Tabel 3.4. 5 SSG Tipe-tipe Pengunjung Museum Rangawarsita

No	Deskripsi	Narasi	Music Illustration	Durasi
1	Gambar blurr freeze dengan teks “Tipe-tipe pengunjung Museum Rangawarsita”	Voice Over +Teks overlay : “Tipe-tipe pengunjung di museum....	Fun beat	2”
2	Tipe 1 “sipaling Cuek” Talent jalan cepat	Voice Over +Text overlay “ Si Paling Cuek ”	Fun beat + Sound kamera klik-klik + musik lanjut	5”
3	Tipe 3 “Si paling Kepo” Talent membaca hingga mencatat setiap informasi yang penting , talent menggunakan kaca pembesar untuk meneliti detail nya koleksi yang ada di museum	Voice Over +Teks overlay “ Si Paling Kepo”	Fun beat	5”
4	Tipe 4 “Si Paling Narsis”	Voice Over +Teks Overlay “ Si Paling Narsis”	Fun beat Sound click	5”

	Talent selfie-selfie di spot aesthetic”		selfie + flash sound effect	
6	Tipe 5 “Si Paling Nyasar” Talent muter-muter kebingungan (ekspresi bingung)	Voice Over +Teks Overlay “Si Paling Nyasar”	Fun beat + sound efek adit tolongin dit	5”
7	Tipe 6 “Si paling aktif tanya” Talent seperti ingin tahu, tanya ke petugas museum dan bertanya terus “Ini apa, itu apa, tahun berapa?”	Voice Over +Teks Overlay “Si paling aktif tanya”	Fun beat + Sound effect boing	5”
8	Tipe 7 “Si Jepret Dulu Baca Nanti” Talent mendokumentasikan menggunakan hp dari segi koleksi hingga tulisannya	Voice Over +Teks Overlay: “Si Jepret Dulu Baca Nanti”	Fun beat	5”

9	Semua Tipe dikompilasi cepat lalu Talent menghadap kamera (Medium Shot)	Voice Over + Teks : “tipe kamu yang mana?? Jawab dikolom komentar yaa” + Tambah stiker kucing	Fun beat	6”
Total durasi			39”	

Pembagian kerja dalam produksi konten TikTok

- Produser : Aldila AR
- Script Writer : Aldila AR
- Editor : Aldila AR
- Cameramen : Aldila AR
- Voice Over : Aldila AR
- Art Director : Aldila AR
- Talent : Sella Rahma

Tema konten video : Kata mereka tentang Museum Ranggawarsita

Tabel 3.4. 6 SSG Kata mereka tentang Museum Ranggawarsita

N o	Deskripsi	Narasi	Music Illustration	Durasi
1	Opening Shot , Talent bertanya dengan pegang mic ke arah pengunjung peertama (medium shot) di area depan museum	Pertanyaan : 1. “Satu kata untuk Museum Ranggawarsita ?” 2. Apa koleksi Favoritmu di Museum	Musik pop upbeat ringan	5”

		Ranggawarsita ?”		
2	Potongan video cepat 6-8 pengunjung, masing masing menjawab 2-3 deting. Jarak kamera dengan talent 1. Close up: pengunjung tersenyum ketika menjawab 2. Medium Shot: Pengunjung nunjuk area favorit.	Pengunjung : “seru”, “banyak koleksi” dll	Musik pop upbeat+efek zoom pop, transisi antar pengunjung efek “swoosh”	40”
3	Talent terakhir ajak penonton dengan ekspresi tersenyum dan melambaikan tangan lalu mundur pelan untuk memperlihatkan museum.	“Yuk rasain sendiri serunya di Museum Ranggawarsita!”	Musik pop upbeat ringan fade out uplifting	5”

	background putih yang menampilkan logo provinsi jawa tengah dan museum ranggawarsita			
Total durasi			50"	

Pembagian kerja dalam produksi konten TikTok

- Produser : Aldila AR
- Script Writer : Aldila AR
- Editor : Aldila AR
- Cameramen : Aldila AR
- Voice Over : Aldila AR
- Art Director : Aldila AR
- Talent : Sella Rahma

Tema konten video : Peraturan selama di Museum Ranggawarsita

Tabel 3.4. 7 SSG Apa saja si yang boleh dan tidak boleh dilakukan selama di Museum Ranggawarsita

N o	Deskripsi	Narasi	Music Illustration	Durasi
1	Opening , Talent 1 panik menghampiri talent 2 Next Teks ""Yuk kenalan dulu sama aturan museum~"	Talent: "Sumpah... tadi aku hampir nyentuh koleksi! 😊 Ternyata... NGGAK BOLEH!"	Bumble bee	7"

2	Shot talent yang sedang bertanya kepada pemandu museum lalu shot ke arah atas untuk pengganti transisi	Voice Over: “Pertama, teman-teman boleh bertanya mengenai koleksi yang ada di museum kepada pemandu	Bumble bee	6”
3	Shot talent yang sedang menonton Audio 3D, lalu talent bermain games dilayar yang besar ,yang menggambarkan mereka memanfaatkan fasilitas	Voice Over: “Selanjutnya,teman-teman boleh memakai semua fasilitas yang ada dimuseum Ranggawarsita	Bumble bee	6”
4	Shot Talent yang sedang di loket pembayaran dan masuk ke area museum	Voice Over: “Dan jangan lupa memperhatikan waktu ketika kalian ingin berkunjung yaa” Overlay teks: Jam Kunjungan : Senin – Kamis (08.00 – 15.00) Jumat – Minggu (08.00 – 14.00)	Bumble bee	4”

5	Talent di posisi opening lalu dengan overlay teks “Nah , apa saja sih yang ngga boleh dilakukan?”	Voice Over: “Nah , apa saja sih yang ngga boleh dilakukan?”	Bumble bee	2”
6	Shot talent yang menyentuh koleksi langsung Lalu ada talent pemandu museum dengan gerakan melarang	Voice Over: “Yang pertama, jangan menyentuh koleksi yaa”	Bumble bee	4”
7	Shot talent yang mengambil selfie atau foto koleksi pakai flash terang	Voice Over: “yang kedua, tidak diperbolehkan untuk mendokumentasikan menggunakan flash namun apabila sobat museum ingin mengambil gambar atau video boleh saja asalkan jangan menggunakan flash yaa”	Bumble bee	10”
8	Talent berjalan dan makan ketika melihat koleksi dan talent pemandu memberitahunya	Voice Over: “ Nah selanjutnya, tidak diperkenankan untuk makan ataupun minum di area dalam	Bumble bee	10”

		Museum Ranggawarsita ya terutama pada saat sedang berkeliling museum”		
9	Talent melihat ke kamera setelah itu melambaikan tangan dan langsung cinematic ke arah atas	Voice Over: “Nah, sudah tahu kan apa yang diperbolehkan dan apa yang tidak diperbolehkan saat berkunjung di Museum Ranggawarsita.” “Jadi ikuti rulesnya yaa dan kita nantikan kedatangan teman- teman di Museum Ranggawarsita yaa” “dadah...(melambaika n tangan)”	Bumble bee	12”
Total			1’01”	

Pembagian kerja dalam produksi konten TikTok

- Produser : Aldila AR
- Script Writer : Aldila AR
- Editor : Aldila AR
- Cameramen : Aldila AR
- Voice Over : Aldila AR
- Art Director : Aldila AR
- Talent : Sella Rahma

Tema konten video : FunFact Raden Ngabehi Ronggowarsito

Tabel 3.4. 8 SSG Funfact Raden Ngabehi Ronggowarsito

N o	Deskripsi	Narasi	Music Illustration	Durasi
1.	Zoom in cepat wajah talent (ekspresi shock), Teks “ZAMAN EDAN”	Talent: “Orang ini tulis ramalan 200 tahun lalu... dan katanya zaman sekarang itu zaman edan!”	Music beat ringan	3”
2	Ilustrasi wajah raden ngabehi ronggowarsito dan menunjukkan suasana di tahun itu	Vo: “Namanya Raden Ngabehi Ranggawarsita, dan beliau bukan tokoh biasa! Kenapa ? Yuk kulik bareng...	Music beat ringan	3”
3	Ilustrasi wajah raden ngabehi ronggowarsito dan menunjukkan suasana di tahun itu	Vo : “ Beliau lahir di Surakarta tahun 1802 , dan berasal dari keluarga bangsawan dan ulama. Dia memiliki kebiasaan menulis yang memiliki makna yang dalam dan spiritual.”	Music beat ringan	5”
4	Ilustrasi suasana keraton surakarta	Vo:	Music beat ringan	5”

		“Beliau dikenal sebagai pujangga terakhir keraton surakarta yang sangat produktif		
5	Motion buku/serat muncul : serat Katildha, Sabdajati, Wirit Kalimasada	Vo: “ Karya nya seperti Serat Katildha,Serat Sabdajati dan Wirit.”	Music beat ringan	3”
6	Motion buku jaman dulu yang memunculkan animasi kutipan “Zaman edan, sing ora edan ora keduman”	Vo : “Ramalannya tentang “Zaman edan” masih sering disebut sebut sampai sekarang.”	Music beat ringan	3”
7	Visual suasana Jawa tempo dulu + ilustrasi pena menulis	Vo: “Ia meramalkan krisis moral dan spiritual, tapi tetap mengajarkan untuk waras dan punya pendirian.”	Music beat ringan	5”
	Logo Museum + footage papan nama + talent menoleh ke kamera	Vo: “Itulah alasan kenapa Museum Ranggawarsita pakai namanya simbol kebijaksanaan.”	Music beat ringan	3”
	Talent senyum, tangan tunjuk logo	Vo:	Music beat ringan	3”

	museum + teks: “Yuk ke museumnya!”	“Sekarang kamu udah kenal, kan, siapa Ranggawarsita itu?”		
Total			30”	

Pembagian kerja dalam produksi konten TikTok

- Produser : Aldila AR
- Script Writer : Aldila AR
- Editor : Aldila AR
- Cameramen : Aldila AR
- Voice Over : Aldila AR
- Art Director : Aldila AR
- Talent : Sella Rahma

Tema konten video : Behind The Scene

Tabel 3.4. 9 SSG Behind The Scene Merawat Koleksi Museum

N o	Deskripsi	Narasi (Voice Over)	Music illustration	Durasi
1	Logo Museum Ranggawarsita dan lalu berpindah ke ruang koleksi	“Kamu penasaran... bagaimana caranya merawat koleksi museum yang berharga?”	Musik upbeat ringan dan energik	5”
2	Kamera menyorot seorang petugas museum yang memakai sarung tangan dan membuka lemari kaca untuk mengambil koleksi	“semua dimulai dari perlindungan sarung tangan khusus yang dipakai untuk mencegah kerusakan”	Musik upbeat ringan dan energik + efek sound “glove”	5”

3	Kamera menunjukkan petugas menggunakan kuas halus untuk membersihkan koleksi seperti keris atau arca	“Pembersihan dilakukan dengan kuas lembut untuk menghindari goresan.”	Musik upbeat ringan dan energik	10”
4	Close up ruangan dengan peralatan pengukur suhu dan kelembapan , petugas menyesuaikan pengaturan	“Kelmebapan dan suhu ruangan dijaga agar koleksi tetap awet dan tidak rusak.”	Musik upbeat ringan dan energik	10”
5	Petugas menunjukkan pencatatan digital atau kode inventaris didekat koleksi	“Setiap koleksi dicatat secara detail, supaya kita tahu persis apa yang ada di sini.”	Musik upbeat ringan dan energik	10
6	petugas kembali menaruh koleksi ke tempat degan hati-hati, memastikan semuanya tertata rapi	“Dan setelah dibersihkan, koleksi ini kembali ketempat aman mereka.”	Musik upbeat ringan dan energik	10”
7	Kamera menyorot seluruh ruangan koleksi yang	“Semua ini demi menjaga sejarah yang tak ternilai harganya,	Musik upbeat ringan dan energik	10”

	terawat dan tertata rapi	untuk generasi berikutnya!”		
Total			60”	

Pembagian kerja dalam produksi konten TikTok

- Produser : Aldila AR
- Script Writer : Aldila AR
- Editor : Aldila AR
- Cameramen : Aldila AR
- Voice Over : Aldila AR
- Art Director : Aldila AR

Tema konten video : The Masterpieces of Museum Ranggawarsita

Tabel 3.4. 10 SSG *The Masterpieces of Museum Ranggawarsita*

N o	Deskripsi	Narasi	Music Illustrations	Durasi
1	Teks “THE MASTERPIECE – Museum Ranggawarsita”	[Tidak ada narasi, hanya transisi dramatis]	Beat Up	2”
2	Talent muncul cepat dengan ekspresi percaya diri, background koleksi arca Teks “Koleksi ini... next level banget 😊👏”	Talent “Koleksi museum ini... bener-bener next level. Yang nomor 3 bikin mikir dua kali!”	Beat Up	3”
3	Close-up Arca Ganesha Perunggu	Vo	Beat Up	3”

	Teks “1. Arca Ganesha Perunggu (abad ke-10)”	“Dibuat dari perunggu... lambang ilmu & pelindung pengetahuan.”		
4	Close-up Arca Dhyani Buddha Vajrasattva Teks ““2. Dhyani Buddha Vajrasattva” 	Vo “Simbol pencerahan dan kekuatan spiritual.”	Beat Up	3”
5	Close-up Arca Kudu – bentuk unik (highlight ekspresi wajah arca) Teks “3. Arca Kudu, ekspresi manusia purba”	Vo “Arca ini menggambarkan ekspresi manusia zaman dulu... unik dan penuh misteri.”	Beat Up	3”
6	Close-up halaman Al-Qur’an Bahasa Belanda (blur → fokus) Teks “4. Al-Qur’an berbahasa Belanda 	Vo “Dan ini... Al-Qur’an langka yang diterjemahkan di masa kolonial.”	Beat Up	4”

7	Talent berdiri di tengah ruang pameran masterpiece	Talent “Koleksi ini nggak cuma indah. Tapi juga punya cerita yang dalam...”	Beat Up	4”
8	Gabungan semua koleksi → transisi cepat + logo museum	Talent “Penasaran? Yuk datang dan lihat langsung!”	Beat Up	5”
Total durasi			27”	

Pembagian kerja dalam produksi konten TikTok

- Produser : Aldila AR
- Script Writer : Aldila AR
- Editor : Aldila AR
- Cameramen : Erlandra p
- Voice Over : Aldila AR
- Art Director : Aldila AR
- Talent : Aldila AR

Tema konten video : Museum Tour

Tabel 3.4. 11 SSG “Museum Tour”

N o	Deskripsi	Narasi	Music Illustrations	Durasi
1	Judul muncul (logo museum + tampak museum dari luar)	"Keliling Museum Ranggawarsita cuma 30 detik?! Let's go!"	Gamelan shymponi	5”
2.	Timelapse Gedung A: koleksi batuan, geologi, fosil	"Gedung A: Alam & Geologi Nusantara”	Gamelan shymponi	5”

3.	Timelapse Gedung B: arca, relief candi, senjata	"Gedung B: Sejarah & Kejayaan Kerajaan"	Gamelan shymponi	5"
4.	Timelapse Gedung C: replika masjid, perjuangan RI	"Gedung C: Perjuangan & Islam di Tanah Jawa"	Gamelan shymponi	5"
5.	Timelapse Gedung D: pakaian adat, wayang, gamelan	"Gedung D: Seni Budaya Jawa Tengah"	Gamelan shymponi	5"
6.	Cut closing: talent berdiri di pendopo museum sambil kasih CTA	"Wajib banget cobain experience ini langsung. Kamu udah ke sini belum?"	Musik turun pelan (fade out)	5"
Total durasi			30"	

Pembagian kerja dalam produksi konten TikTok

- Produser : Aldila AR
- Script Writer : Aldila AR
- Editor : Aldila AR
- Cameramen : Aldila AR
- Voice Over : Aldila AR
- Art Director : Aldila AR
- Talent : Erlandra & Sella

Tema konten video : Si Paling Tahu Museum

Tabel 3.4. 12 SSG "Si Paling Tahu Museum"

N o	Deskripsi	Narasi	Music illustrations	Durasi
1	Gambar Freeze + Teks overlay "Si Paling Tahu Museum"	Teks "Si Paling Tahu Museum"	Garam dan Madu	1"

2	Adegan talent masuk ke museum setelah itu Talent 1 menunjuk meriam sambil menjelaskan dengan percaya diri. Talent 2 mendengarkan dengan ekspresi datar.	Talent 1: “Ini adalah alat komunikasi zaman Majapahit loh, digunakan untuk mengirim pesan rahasia.”	Garam dan Madu	6”
3	Talent 2 menatap kamera dengan ekspresi bingung (close up)	Teks overlay: (dalam hati) “Serius ini???”	Suara batin atau efek cringe	5”
4	Talent 1 melanjutkan penjelasan yang keliru. Talent 2 memeriksa informasi di papan keterangan.	Talent 1: “Dan ini adalah Kapal Jepang yang digunakan untuk perang.” Talent 2: “ Hmm, menurut keterangan, Kapal Samudraraksa atau lebih dikenal Kapal Borobudur.”	Garam dan Madu	10”
5	Talent 2 menatap kamera dengan ekspresi geli (Close up)	Teks overlay: “ Temenmu juga ada yang kaya gini? Jika ada komen ya..”	Efek tawa ringan	5”
6	Kedua talent berjalan menjauh sambil tertawa	Teks overlay: “Jangan asal ngomong, dahulukan membaca	Garam dan madu + fade out	5”

		dulu keterangannya ya!”		
Total durasi			32”	

Pembagian kerja dalam produksi konten TikTok

- Produser : Aldila AR
- Script Writer : Aldila AR
- Editor : Aldila AR
- Cameramen : Aldila AR
- Voice Over : Aldila AR
- Art Director : Aldila AR
- Talent : Adelia

Tema konten video : 7 Warisan Budaya UNESCO di Museum Ranggawarsita

Tabel 3.4. 13 ” 7 Warisan Budaya UNESCO di Museum Ranggawarsita”

No	Deskripsi	Narasi	Music illustrations	Durasi
1	(medium shoot) Talent berdiri di depan koleksi , gestur “excited”	Talent “Tau nggak sih... koleksi di sini nggak main-main. Udah diakui UNESCO!”	Dynasty-Iglesias	7”
2	Footage Candi Borobudur (bisa ilustrasi 3D jika tidak ada rekaman asli) Teks “1. Candi Borobudur”	Vo “Nomor satu: Candi Borobudur, warisan dunia terbesar dari abad ke-9.”	Wonderland Indonesia	7”
3	Footage Candi Prambanan (bisa	Vo	Gending jawa	9”

	ilustrasi 3D jika tidak ada rekaman asli) Teks “2.Candi Prambanan”	“Nomor dua: Candi Prambanan. Ikon arsitektur Hindu-Jawa.”		
4	Footage replika fosil manusia purba / display Sangiran Teks “3. Situs Sangiran”	Vo “Sangiran, situs manusia purba yang mendunia!”	Ribuan Memori	10”
5	Visual keris (slow zoom + animasi cahaya) Teks “4. Keris”	Vo “Keris, bukan sekadar senjata, tapi pusaka sakral.”	Gamelan modern	12”
6	Footage display batik Teks “5. Batik”	Vo “Batik Indonesia: kaya motif, memiliki penuh makna.”	Gamelan modern	15”
7	Footage Wayang kulit Teks “6.Wayang”	Vo “Wayang—cerita rakyat, filsafat hidup.”	Gending jawa	10”
8	Footage Gamelan Semarang (bisa motion graphic animasi) Teks “7. Gamelan”	Vo “Dan ini, Gamelan—irama asli Nusantara.”	Gending jawa	17”
9	Talent berdiri di tengah ruangan sambil berkata penuh bangga	Talent “Keren banget, kan? Semua diakui UNESCO, dan bisa	Dynasty-Iglesias	9”

	Teks “Diakui UNESCO ✓”	kamu lihat langsung di sini.” Ubur ubur ikan lele.. ke mesuem lee-!”		
10	Logo Museum ranggawarsita + logo disdikbud jateng			3”
Total durasi			30”	

Pembagian kerja dalam produksi konten TikTok

- Produser : Aldila AR
- Script Writer : Aldila AR
- Editor : Aldila AR
- Cameramen : Aldila AR
- Voice Over : Aldila AR
- Art Director : Aldila AR
- Talent : Erlandra & Sella

Tema konten video : Wayang

Tabel 3.4. 14 SSG “Kilas Balik Wayang”

No	Deskripsi	Narasi Full text	Music illustrations	Durasi
1	Opening: Efek glitch + animasi cepat wayang pecah jadi simbol-simbol kehidupan (timbangan, hati, api, air)	Teks: “Wayang itu bukan cuma tontonan loh..... tapi cerminan hidup kita! Baru tahuu ?! Kuy simak!”	Gamelan remix	4”
2	Semar muncul dengan animasi	Teks “Semar bukan sembarang	Gamelan remix	6”

	jalan, latar siluet rakyat desa → tersenyum → efek pancaran cahaya	punakawan, la lambang suara rakyat & kebijaksanaan.”		
3	Arjuna muncul dengan pose memanah, background tenang dengan slow motion animasi panah dilepas → simbol kejujuran muncul	“Arjuna mewakili ksatria yang jujur, tenang dan membela kebenaran! Seperti mimin”	Gamelan remix	4”
4	Gatotkaca muncul terbang cepat, efek petir dan ledakan ringan → efek komik “BOOM!”	“Gatotkaca, ksatria langit. Lambang kekuatan & pengorbanan, biasa kita panggil PAHLAWAN SEJATI”	Gamelan remix	4”
5	Ketiga tokoh berdiri bersama di atas peta Nusantara animasi → muncul cahaya dari tengah → teks besar	“Wayang adalah seni, nilai hidup, dan jati diri bangsa.”	Gamelan remix	5”
6	Gatotkaca terbang menjauh ke langit → fade ke logo Museum	“Bukan cuma pahlawan super yang punya kisah keren. Wayang juga punya...	Gamelan remix	5”

	Ranggawarsita + teks animasi Teks “LIVE dari masa lalu... cuma di Museum Ranggawarsita ✨”	dan kamu bisa lihat langsung di museum.”		
Total durasi			28”	

Pembagian kerja dalam produksi konten TikTok

- Produser : Aldila AR
- Script Writer : Aldila AR
- Editor : Aldila AR
- Art Director : Aldila AR

Tema konten video : Tebak koleksi Naskah Lontar

Tabel 3.4. 15 SSG “Tebak Koleksi Naskah Lontar”

No	Deskripsi	Narasi	Music illustrations	Durasi
1	Background gelap → efek glitch & suara “klik!” → dedaunan jatuh cepat	Teks “ Benda ini ditulis pakai... DAUN?! ” (Teks muncul besar & efek ketik)	Ajaib Song	2”
2	Gambar potongan daun lontar muncul (blur sebagian) + efek zoom perlahan, efek kilau	Teks “Bentuknya tipis, ditulis tangan, dan... bukan kertas!”	Ajaib Song	3”

3	Transisi kertas terbuka otomatis, muncul animasi gambar tokoh wayang , ikon candi dan ikon belati	Teks “Dulu digunakan untuk menulis cerita, mantra, dan sejarah!”	Ajaib Song	4”
4	Split screen, bingkai bergerak teks “Tebakan muncul Pilihan A Kipas B Naskah Lontar C Mesin Ketik D Lukisan	Teks: “ A, B, C, atau D??? Jawab di kolom komentar yaa!”	Ajaib Song	5”
Total durasi			14”	

3.7 Timeline Pelaksanaan

No	Kegiatan	April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penyusunan Proposal																
2	Perencanaan: Analisis SWOT Konsep video Target keberhasilan																

	Tatik Jadwal publikasi																
3	Pelaksanaan																
4	Evaluasi																

3.8. Rancangan anggaran

No	Keterangan	Unit	QTY	Harga	Jumlah
PERALATAN					
1.	Hp (Untuk Kamera)	1	1	-	-
2.	Ring Light + Tripod	1	1	-	-
3.	Laptop	1	1	-	-
4.	Sewa Clip On	1	5x	90.000/ hari	450.000
OPERASIONAL					
1.	Fotocpy surat Perizinan	1	2	2.500	5000
2.	Talent	2	6x	30.000/ hari	360.000
3.	Bolpoint	1	1	3500	3500
4.	Print SSG	3	3	15.000	45.000
5.	Properti	3	3	25.000	75.000
	Konsumsi	4	6x	30.000/ org	720.000
PASCA PRODUKSI					
1.	Pengurusan HAKI	1	1	-	-
2.	Capcut Pro	1	2	120.000	240.000
3.	Canva Pro	1	1	40.000	40.000
JUMLAH				Rp 1.938.500,-	