Perancangan Video Pengenalan Objek Wisata Di Pulau Kalok Dengan Pendekatan Sinematik

Jimmy Pratama¹, Sutarto Wasatan²

email: jimmy.pratama@uib.ac.id

Sistem informasi, Universitas Internasional Batam, Batam^{1,2}

ABSTRAK

Kota Batam adalah salah satu kota yang dijadikan destinasi wisata bagi para wisatawan lokal dan mancanegara, terdapat di kabupaten Kepulauan Riau, Kabupaten Kepulauan Riau terdapat banyak pulau dan tidak begitu dikenal masyarakat luas karena minimnya penyaluran informasi, salah satunya adalah Pulau Kalok. Pada penelitian ini akan mengkaji tentang perancangan video pengenalan objek wisata dengan pendekatan sinematik, dimana video dibuat dengan alur yang sudah terkonsep dan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), alur penelitian terdapat dari enam tahap, yaitu tahap pengonsepan, melakukan perumusan konsep video yang akan dibuat, tahap perancangan, dilakukan secara rinci dan detail, tahap pengumpulan bahan, mempersiapkan bahan yang dibutuhkan saat pengambilan gambar, tahap pembuatan, dimana proyek akan dirancang, tahap pengujian, melakukan uji coba apakah sesuai seperti yang direncanakan, tahap distribusi, dimana video sudah selesai dibuat dan dipublikasikan ke dalam platform youtube. Dalam rangka memperkenalkan Objek Wisata di Pulau Kalok peneliti membuat sebuah video dengan pendekatan sinematik sehingga video menjadi media informasi yang efektif untuk mengenalkan pada masyarakat tentang keberadaan Pulau Kalok dan dapat meningkatkan minat wisatawan untuk berwisata di pulau ini.

Kata Kunci : *Video Pengenalan Objek Wisata, Pendekatan Sinematik, MDLC, Pulau Kalok, Kepulauan Riau*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komputer yang maju ini telah menjadi pengaruh yang sangat signifikan dalam media pengajaran (*instructional media*), dengan kehadiran teknologi ini, telah mampu mengintegrasikan berbagai macam kegiatan yang dapat dilakukan oleh kalangan generasi muda saat ini yang disebut dengan (CAI) *computer aided instructional*, yang menggunakan komputer sebagai bagian integral dari suatu sistem pembelajaran [1]. Aplikasi multimedia saat ini telah menjadikan kebutuhan bagi masyarakat. Hal tersebut menjadikan perolehan informasi bisa didapat dengan mudah di akses melalui teknologi, tetapi akan hal itu informasi tidak hanya berupa teks dan suara saja. Saat ini informasi dapat berupa video, grafik dan animasi pun telah diaplikasikan. Salah satu nya adalah YouTube, merupakan situs website yang terdapat video yang dapat diunggah oleh pengguna berisi konten kreatif dan hiburan. Dengan perkembangan TIK menjadikan interaksi antar manusia dapat mencapai lapisan masyarakat semakin terbuka, sehingga berpengaruh

terhadap budaya pada masyarakat, baik positif maupun negatif [2]

Indonesia secara geografis adalah negara kepulauan dengan dua pertiga luas lautan lebih besar dari luas daratan. Keanekaragaman alam, budaya, flora dan fauna memiliki potensi untuk di perluas menjadi sebuah usaha di sektor pariwisata. Sektor pariwisata adalah salah satu bidang yang dijadikan potensi untuk dikembangkan pada zaman modern ini. Perkembangan internet sudah semakin maju, salah satunya dalam hal pemasaran suatu usaha sehingga dapat menjadi sarana promosi, menyampaikan informasi yang efektif dan efisien pada masyarakat [3]. Pulau kalok merupakan salah satu pulau yang berada di kota Batam, Kepulauan Riau. Pulau kalok sendiri tidak terlihat di dalam map sehingga kebanyakan penduduk kota batam tidak mengetahui keberadaan pulau itu sendiri. Disana terdapat perkebunan dan tambak ikan milik warga setempat. Rata-rata mata pencaharian masyarakat di sana adalah nelayan dan buruh, mayoritas warga penduduk di sana adalah suku melayu. Pulau kalok saat ini membutuhkan media informasi yang dapat memberikan informasi tentang keadaan dan aktivitas yang terjadi di sana.

Menurut [4] film sebagai saluran komunikasi visual berpotensi mengubah gaya interaksi sosial melalui penyajian gambar nyata yang menawarkan pengetahuan dan pemahaman yang lebih dalam tentang budaya, sehingga memiliki nilai seni tersendiri, karena film tercipta sebagai salah satu karya dari orang yang kreatif dan profesional di bidangnya. Dalam pengenalan objek wisata yang merupakan penggabungan dari audio, animasi, foto dan teks yang membentuk sebuah video dengan pendekatan sinematografi yang merupakan media yang dapat menyampaikan gagasan, ide, wawasan serta perasaan untuk menghubungkan dengan pemahaman visual dengan penonton. Pendekatan sinematik menawarkan wawasan inovatif dan menggugah pola pikir terhadap dunia luar menjadi sesuatu yang dapat dimaknai.

Pengembangan media pembelajaran interaktif membutuhkan metode perangkat lunak, metode yang digunakan untuk penelitian ini MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) [5]. Menurut [6] pengembangan yang dapat memberikan sarana pengetahuan dalam pembelajaran dan menumbuhkan kreativitas, motivasi dan efektifitas.

Penulis menganalisis bahwa dengan mengenalkan objek wisata dapat menjadi media yang tepat untuk mengenalkan pada masyarakat tentang keberadaan pulau ini, dan menambahkan wawasan tentang keadaan tempat dan aktivitas sehari-hari yang dilakukan. Berdasarkan penjelasan diatas, penulis akan membuat sebuah video, dengan judul “Perancangan Video Pengenalan Objek Wisata Di Pulau Kalok Dengan Pendekatan Sinematik Menggunakan Metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC)”.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang dilakukan pada penelitian ini adalah menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Metode tersebut dipilih dan digunakan dalam proses perancangan video karena dalam proses pembuatannya terdapat elemen multimedia yang digunakan seperti teks, gambar, video

dan animasi sehingga dapat diolah dengan menggunakan metode tersebut. Alur penelitian terdiri dari tahapan seperti berikut :

Gambar 1. Alur Penelitian

A. Tahap Konsep (*Concept*)

Tahap *concept* (konsep) yaitu melakukan perumusan konsep video yang akan dibuat. Analisa perencanaan perlu dilakukan agar mendapat gambaran seperti apa permasalahan yang dihadapi serta solusi dari permasalahan tersebut. Termasuk pengumpulan materi dan pendukung materi.

B. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap kedua dilakukan perancangan secara rinci mengenai arsitektur proyek, dan materil. Desain akan dirancang secara terperinci dan detail.

C. Tahap Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Tahap ketiga, pada tahapan ini penulis akan mencari materi apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan video.

D. Tahap Pembuatan (*Assembly*)

Tahap keempat adalah tahapan semua proyek akan dirancang. Perancangan video didasarkan pada *storyline*, serta pengeditan video yang menarik agar dapat meningkatkan minat penonton.

E. Tahap Pengujian (*Testing*)

Testing adalah dimana perancangan dan semua data telah digabungkan. Pertama-tama akan melakukan uji coba untuk mengetahui apakah sesuai seperti yang direncanakan dan dilanjutkan dengan revisi atau koreksi.

F. Tahap Pendistribusian (*Distribution*)

Tahap *distribution* adalah tahap dimana video sudah selesai dibuat dan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Dalam penelitian ini evaluasi dilakukan untuk memperoleh pengetahuan mengenai efektivitas media.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN**A. Concept**

Pada tahapan konsep penulis sudah menentukan konsep video yang akan dirancang mulai dari alur, durasi, latar musik serta desain yang akan digunakan pada video. Video pengenalan objek wisata ini memberikan informasi tentang Pulau Kalok, konsep dalam video adalah menarik dan simpel. Simpel dari segi komposisi video yang ditampilkan berurut dari suasana alam yang

asri dilanjutkan objek wisata pantai. Teknik pengambilan video dan gambar yang dibuat beda dalam setiap scene dengan kombinasi tipe shot, sudut kamera, dan pergerakan kamera. Video juga akan akan ditambahkan teks dan suara berupa *instrumental*. Konsep ini dirancang sebagai bentuk mempublikasikan keindahan, keasrian dan dapat dijadikan potensi sektor pariwisata.

B. Design

Pada tahap desain, perancangan ilustrasi perlu dilakukan agar mendapatkan gambaran seperti apa video akan dibuat. Perencanaan ini dapat dilakukan dengan penentuan alur *storyline* dengan terencana dan tersusun agar dapat dengan mudah dipahami oleh penonton. Adapun *storyline* yang dibuat untuk menjelaskan pada tabel berikut:

Tabel 1. *Storylines*

No	Sequence	Scene	Durasi
1	Pembukaan	1. Logo UIB dan teks judul pengenalan untuk pembuka video	4 detik
2	Di bukit	2. Pemandangan sekitar bukit	4 detik
		3. Pohon sekitar bukit	3 detik
		4. Matahari terbit	5 detik
3	Di tepi jalan	5. Pemandangan sekitar tepi jalan	15 detik
4	Di jembatan	6. Berjalan di jembatan berlabuh nya kapal	12 detik
		7. Menunggu kapal untuk berangkat	6 detik
		8. Menaiki kapal	10 detik
5	Di kapal	9. Memperlihatkan tambak ikan milik warga	9 detik
		10. Memperlihatkan air dari jarak dekat	14 detik
		11. Suasana di bagian depan kapal	9 detik
		12. Suasana di bagian tengah kapal	17 detik
		13. Memperlihatkan rumah warga	27 detik
		14. Pemandangan sekitar pulau kalok	36 detik
6	Di depan rumah warga	15. Perkenalan diri dan wawancara singkat	180 detik
7	Di Pulau kalok	16. Memperlihatkan bagian depan rumah warga	5 detik
		17. Memperlihatkan kapal milik warga	10 detik
		18. Memperlihatkan bagian samping rumah warga	5 detik
		19. Memperlihatkan kayu arang	12 detik
		20. Memperlihatkan pondok sekitar pantai	12 detik
		21. Memperlihatkan suasana sekitar pondok	19 detik
		22. Memperlihatkan tempat pembakaran arang	31 detik
		23. Suasana sekitar tempat pembakaran arang	40 detik
		24. Memperlihatkan suasana sekitar tempat ternak sapi	35 detik

8	Di pantai	25. Memperlihatkan burung elang sedang terbang	5 detik
		26. Memperlihatkan pasir dan air pantai	5 detik
		27. Memperlihatkan kapal	7 detik
		28. Memperlihatkan bintang laut	11 detik
		29. Memperlihatkan pohon	11 detik
9	Di kapal	30. Memperlihatkan pesawat	4 detik
		31. Suasana sekitar kapal	20 detik
10	Penutupan	32. Teks untuk ending video, logo UIB dan logo SI	6 detik

C. Material Collecting

Pada tahapan *material collecting*, penulis akan mencari apa saja kebutuhan bahan pada

saat proses perekaman dan bahan pada saat proses pengeditan dalam keperluan pembuatan video. Adapun proses syuting yang dibuat untuk menjelaskan pada tabel berikut:

Tabel 2. Jadwal Perancangan Video

Kegiatan	Sep-21				Okt-21				Nov-21			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Observasi												
Analisis												
Perancangan script dan storyline												
Pembuatan video												
Tahap editing												
Distribusi												

D. Assembly

Pada tahap pembuatan, video akan dipilih kemudian disusun sesuai dengan alur *storyline* yang telah dibuat, setelah itu dilakukan *editing*. Video akan diedit dengan menggunakan *software adobe premiere pro*, hasil dari tahap ini berupa video dengan ratio 16:9, dengan codec H.264 dan menggunakan *cinema bar*. Untuk proses edit foto, thumbnail dan gambar-gambar menggunakan *adobe photoshop CS5*.

Gambar 1. Proses penyusunan video

Gambar 2. Proses editing video

E. Testing

Tahapan *testing* dilakukan jika tahapan pembuatan sudah selesai, pengujian dilakukan dengan menonton kembali apakah terjadi kesalahan ataupun *error*. Kemudian video akan dilakukan pengujian oleh dosen pembimbing dan dilanjutkan revisi atau koreksi.

Gambar 3. Proses Implementasi video

F. Distribution

Tahap distribusi adalah dimana hasil akhir video akan diserahkan kepada dosen pembimbing untuk divalidasi, setelah valid video akan dipublikasikan ke dalam *platform* Youtube Prodi Sistem Informasi UIB.

Gambar 4. Proses distribusi video

4. Kesimpulan

Untuk memaksimalkan pengenalan objek wisata Pulau Kalok diperlukan perancangan sebuah media promosi yang dapat memikat daya tarik wisatawan. Video diperlukan untuk memaksimalkan penyebarannya melalui media sosial. Karena saat ini media sosial efisien dan mudah untuk dioperasikan oleh para audiens. Konsep dari perancangan video ini adalah menarik dan simpel agar audiens dapat mudah memahami dan mengerti isi video. Video dibuat karena kurangnya media informasi tentang keberadaan pulau tersebut, pulau kalok sendiri tidak terlihat di dalam

map, sehingga penduduk kota batam tidak mengetahui keberadaan pulau tersebut. Disana terdapat perkebunan dan tambak ikan milik warga setempat. Rata-rata mata pencaharian masyarakat di sana adalah nelayan dan buruh, mayoritas warga penduduk di sana adalah suku melayu. Pulau kalok saat ini membutuhkan media informasi yang dapat memberikan informasi tentang keadaan dan aktivitas yang terjadi di sana. Media promosi berupa video promosi dapat diterapkan dan bermanfaat bagi Pulau Kalok.

Saran Pada penelitian yang akan dilakukan kedepannya diharapkan dapat membuat film dokumenter. Video ini kedepannya diharapkan dapat di *update* dan diperbarui sesuai dengan perkembangan zaman. Penulis juga menyadari masih banyak kekurangan dalam perancangan video promosi ini.

5. Daftar Pustaka

- [1] C. Herdian, "Penerapan Metode Computer Aided Instructional (CAI) Pada Aplikasi Pembelajaran Tematik Berbasis Multimedia," 2017.
- [2] S. Daryanto, "Perkembangan Teknologi Komunikasi Dan Dampaknya Terhadap Kehidupan," *J. Pendidik.*, 2017, doi: 10.1155/2015/146250.
- [3] P. S. Hasugian, "Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi," *J. Inform. Pelita Nusantara*, 2018.
- [4] A. K. Dewi, Y. A. Piliang, Irfansyah, and A. I. Saidi, "Film Sinematik-Orkestra Sebagai Meida Komunikasi Budaya (Studi Kasus ' Setan Jawa' Karya Garin Nugroho)," pp. 1607–1612, 2019.
- [5] S. Nurajizah, "Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Lagu Anak-Anak," *J. PROSISKO*, vol. 3, no. 2, pp. 14–19, 2016, [Online]. Available: <https://ejurnal.lppmunsera.org/index.php/PROSISKO/article/view/18/138>.
- [6] H. Sugiarto, "Penerapan Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Abjad Dan Angka," *IJCIT (Indonesian J. Comput. Inf. Technol.)*, 2018.