

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO DOKUMENTER PELESTARIAN KEBUDAYAAN DI KOTA TOMOHON

Wensi Ronald Lesli Paat¹, Rudy Harijadi Wibowo Pardanus²,
Trudi Komansilan³, Julio Andre Simboh⁴

^{1,2,3,4}Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fakultas Teknik,
Universitas Negeri Manado

e-mail: ¹wensipaath@unima.ac.id, ²rudyhwpardanus@unima.ac.id,
³trudikomansilan@unima.ac.id, ⁴andresimboh77@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengenalkan dan melestarikan kebudayaan di Kota Tomohon khususnya situs budaya Patung Tololiu. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembuatan video dokumenter kebudayaan di Kota Tomohon ini dapat dibuat menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Metode penelitian ini berlangsung dalam 6 tahap yaitu, Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution. Setelah melalui keenam tahap tersebut, video dokumenter ini kemudian dipublikasikan ke dalam platform YouTube agar dapat dijangkau oleh seluruh golongan masyarakat yang ada di Kota Tomohon agar dapat mengenal lebih dalam tentang kebudayaan yang ada di Kota Tomohon khususnya situs budaya Patung Tololiu.

Kata Kunci: MDLC, Video Dokumenter, Kebudayaan, Kota Tomohon.

PENDAHULUAN

Kebudayaan suatu daerah merupakan warisan yang ditinggalkan oleh para leluhur kepada kita generasi penerus yang hidup di zaman sekarang yang rentan mengadopsi kebudayaan luar daerah. Kebudayaan merupakan aspek yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat.

Kota Tomohon mempunyai banyak peninggalan kebudayaan baik itu berupa tarian, musik adat, bahasa daerah, dan situs-situs budaya. Kota Tomohon cenderung memiliki kebudayaan yang sama dengan kebudayaan yang ada di Minahasa karena dulunya sebelum menjadi kota pada tahun 2003, Tomohon merupakan bagian dari Kabupaten Minahasa itu sendiri.

Seiring berjalannya waktu, masyarakat mulai melupakan ataupun tidak lagi tertarik terhadap kebudayaan yang ada di Kota Tomohon. Ini diakibatkan karena kurangnya edukasi tentang kebudayaan terhadap masyarakat baik yang tua maupun yang muda. Disamping kurangnya edukasi tentang kebudayaan terhadap masyarakat, ada juga faktor lain berupa budaya luar yang mulai masuk ke daerah kita khususnya di Kota Tomohon. Karena faktor-faktor tersebut, beberapa situs budaya yang ada di Kota Tomohon berupa makam kuno atau juga biasa disebut dengan Waruga, monumen-

monumen sejarah yang berupa patung sudah mulai tidak diperhatikan dan dirawat dengan sebagaimana mestinya.

Selain situs-situs yang sudah mulai tidak diperhatikan, beberapa aspek kebudayaan lainnya seperti Tarian Kabasaran, Tarian Maengket, Tarian Katrili dan alat-alat musik seperti Musik Kolintang, dan Musik Bambu dan beberapa alat musik lainnya sudah mulai redup di kalangan masyarakat. Ini terlihat dari mulai berkurangnya sanggar-sanggar pelatihan yang ada di Kota Tomohon. Berkurangnya sanggar-sanggar tersebut diakibatkan oleh kurangnya peminat terhadap tarian-tarian maupun alat musik di kalangan masyarakat yang cenderung lebih tertarik mempelajari budaya luar.

Mengingat perkembangan teknologi yang begitu pesat, peneliti tergerak untuk membuat wadah edukasi yang divisualisasikan berupa video dokumenter yang didalamnya menceritakan ataupun memperkenalkan situs budaya yang ada di Kota Tomohon berupa Patung Opo Tololiu. Di dalam video dokumenter yang dibuat oleh peneliti, juga berisi kisah sejarah yang ada dibalik tokoh Opo Tololiu sampai pada pembuatan Patung Opo Tololiu itu sendiri.

Video dokumenter memiliki beberapa jenis yaitu, video dokumenter laporan perjalanan, yang berupa *travel film* atau *adventure film* yang berisi dokumentasi laporan perjalanan contohnya jejak petualang atau kegiatan liburan suatu kelompok maupun individu. Kemudian ada video dokumenter biografi yang berisi cerita tentang biografi seorang narasumber atau tokoh yang dikenal masyarakat. Contohnya video dokumenter biografi perjalanan hidup seorang penyanyi, aktor ataupun atlit. Selanjutnya ada video dokumenter sejarah yang berisi peristiwa masa lampau seorang tokoh masyarakat yang sangat berperan penting ataupun memiliki pengaruh besar di suatu daerah yang diceritakan kembali oleh seorang sejarawan yang menjadi narasumber dalam video tersebut.

Penggunaan kamera dalam pembuatan video dokumenter umumnya menggunakan kamera yang berkualitas tinggi yang cenderung berharga tinggi. Namun mengingat keterbatasan dana dalam pembuatan video dokumenter ini, penulis menggunakan kamera *Sony a6000* sebagai *main camera* dan kamera *Canon M3* sebagai *secondary camera* yang digunakan untuk mengambil *B-roll scene*. Masalah yang ditemukan oleh penulis dalam pembuatan video dokumenter menggunakan kedua kamera tersebut adalah kurangnya fitur-fitur yang mendukung agar hasil gambar yang direkam menjadi lebih sempurna karena kedua kamera tersebut belum mendukung hasil *output* dalam kualitas 4K.

Lensa yang biasanya digunakan dalam pembuatan video dokumenter bervariasi dan bergantung pada cara pengambilan gambar yang diinginkan oleh pembuat video. Dalam pembuatan video dokumenter ini, penulis menggunakan lensa 16-50 mm baik pada *main camera* maupun pada *secondary camera*. Permasalahan yang ditemukan penulis pada lensa yang digunakan berupa kurangnya akurasi fokus pada lensa saat digunakan pada jarak 35-50 mm.

Pencahayaan merupakan unsur yang sangat penting dalam pembuatan sebuah video dokumenter. Pencahayaan dalam proses pembuatan video dokumenter harus ditempatkan dengan benar sesuai dengan yang diinginkan pembuat video dokumenter tersebut. Kesalahan dalam penempatan *Lighting* dapat menyebabkan video dokumenter

tersebut memiliki hasil yang kurang maksimal. Contohnya penempatan cahaya yang terlalu dekat dengan objek video dapat menyebabkan hasil rekaman video tersebut menjadi *Over Exposure*, sedangkan penempatan cahaya yang terlalu jauh dengan objek video dapat menyebabkan hasil rekaman menjadi *Low Exposure*. Maka dari itu, penempatan cahaya dalam suatu pembuatan video dokumenter harus dilakukan dengan benar dan terarah juga tingkat pencahayaan harus diatur dengan baik dan benar agar hasil rekaman video tersebut menjadi bagus.

Dalam pembuatan video dokumenter ini, penulis menggunakan teknik *Natural Light* yang lebih mengandalkan pencahayaan alami baik dari sinar matahari maupun cahaya yang sudah ada pada tempat yang dijadikan *spot* untuk proses wawancara yang akan direkam tanpa alat bantu pencahayaan berupa *softbox*, *strobe* ataupun *reflector*. Permasalahan penulis dalam membuat video dokumenter ini ialah, keterbatasan waktu narasumber yang menyebabkan pengambilan gambar dilakukan pada malam hari. Maka dari itu, pencahayaan yang digunakan dalam video ini ialah lampu gantung yang ada di dalam ruangan tersebut yang memiliki level pencahayaan yang rendah.

Cara pengambilan gambar dalam pembuatan suatu video dokumenter bergantung pada konsep dan *storyboard* yang telah disusun oleh pembuat video. Dalam pembuatan video dokumenter ini penulis menemukan masalah saat mengambil gambar pada sesi wawancara karena ruangan yang dijadikan tempat pengambilan gambar terlalu sempit sehingga membatasi pergerakan penulis dalam proses pengambilan gambar. Kemudian pada saat pengambilan gambar yang akan dijadikan *B-roll*, peneliti menemukan beberapa masalah antara lain akses menuju situs-situs budaya yang akan menjadi bagian dari video dokumenter ini salah satunya waruga yang terletak dalam halaman rumah warga, serta saat pengambilan gambar peneliti juga beberapa kali terhalang karena cuaca yang tidak mendukung.

Mengingat topik yang akan diangkat oleh penulis dalam pembuatan video dokumenter ini, penulis memerlukan seorang narasumber yang merupakan ahli budaya dan mengerti kisah dibalik Patung Opo Tololiu. Setelah menemukan narasumber yang tepat, peneliti menemukan masalah dalam menentukan waktu wawancara dengan narasumber karena mengingat narasumber yang juga seorang pengajar sekaligus penulis yang memiliki banyak kesibukan baik di dalam maupun luar daerah.

Dengan adanya media informasi yang telah divisualisasikan berupa video dokumenter, masyarakat dapat dengan mudah menemukan konten edukasi ini melalui *platform online* berupa *YouTube* yang dapat diakses melalui beberapa jenis perangkat baik itu *smart phone*, komputer maupun *smart TV*.

Melihat masalah-masalah yang telah diangkat, peneliti tergerak untuk membuat penelitian dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Video Dokumenter Pelestarian Kebudayaan Di Kota Tomohon” sebagai judul proposal penelitian.

KAJIAN TEORI

Video Dokumenter

Mokoginta dkk (2021) menjelaskan bahwa video merupakan rangkaian film yang menampilkan unit latihan suara dalam ubin dengan pesan-pesan tentang pencapaian

tujuan pembelajaran pada tape atau disk. Rokhayati dkk (2021) mengemukakan bahwa salah satu dokumentasi yang paling direkomendasikan adalah video dokumenter, yang mana ini adalah video yang memang menceritakan tentang suatu kenyataan.

Menurut Tejawati dkk (2019), film dokumenter adalah sebuah film yang menceritakan kehidupan nyata dengan keadaan yang sebenar-benarnya, dimana kebenaran tersebut berasal dari kejujuran dan kepercayaan pembuat film itu sendiri. Selanjutnya Wardhani dan Sudjudi (2014) mengatakan bahwa film dokumenter adalah film yang mendokumentasikan kenyataan. Film dokumenter ini berhubungan langsung dengan orang, tokoh, peristiwa, dan lokasi yang nyata. Film dokumenter tidak menciptakan suatu peristiwa atau kejadian, namun merupakan peristiwa yang sungguh-sungguh terjadi. Dikutip dari Algiffari (2015), film dokumenter menyajikan realita melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai macam tujuan.

Selanjutnya menurut Maisaroh dkk (2021), secara umum klasifikasi tipe-tipe video dokumenter dibagi menjadi 6 kategori yaitu, tipe *expository*, tipe *observational*, tipe *interactive*, tipe *relexiv*, tipe *performative*, dan tipe *poetic*. Kesemua tipe-tipe dokumenter tersebut memiliki gaya atau objek yang berbeda-beda.

Multimedia

Dikutip dari Tanus dkk (2022), Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Selanjutnya Sumampouw dkk (2022) mengatakan bahwa Multimedia berasal dari kata multi yang memiliki arti banyak dan media mengacu pada media yang dipakai sebagai pemberian informasi.

Kebudayaan Kota Tomohon

Kota Tomohon adalah satu kota di Provinsi Sulawesi Utara, Indonesia. Sebelum tahun 2003 Tomohon merupakan satu kecamatan di Kabupaten Minahasa. Dalam perkembangannya, Tomohon mengalami banyak sekali kemajuan, sehingga ada aspirasi dari warganya untuk meningkatkan status Tomohon menjadi sebuah kota.

Tomohon menjadi daerah otonom (kota) dengan disahkannya Undang-undang RI Nomor 10 Tahun 2003 tentang Pembentukan Kabupaten Minahasa Selatan dan Kota Tomohon di Provinsi Sulawesi Utara oleh DPR RI. Namun, peresmian baru pada tanggal 4 Agustus 2003.

Pengaruh budaya dan adat istiadat terhadap kehidupan masyarakat Tomohon terjadi pada pola pengelompokan sosial, di mana pada umumnya masyarakat di Kota Tomohon ber-etnis Minahasa, maka kebiasaan dan adat istiadat Minahasa yang hidupnya berkelompok dan berkumpul dalam sebuah lingkungan kecil terbawah dan diterapkan dalam kondisi bermasyarakat saat ini, yaitu lingkungan pemukiman menjadi padat dan bahkan pada kondisi asli tidak memiliki batas yang jelas antara satu rumah dengan rumah yang lain. Pola pengelompokan berdasarkan ikatan kekeluargaan dan kekerabatan terlihat jelas dalam pemukiman masyarakat di Kota Tomohon.

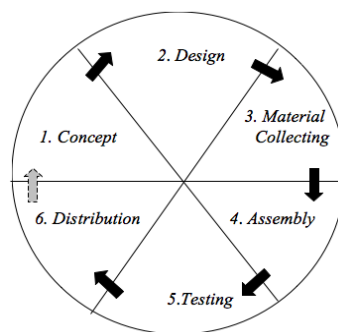
Kota Tomohon yang penduduknya sebagian besar adalah suku Minahasa, mempunyai tarian perang yang bernama Kabasaran. Kabasaran adalah sekelompok pria

yang memakai baju adat perang Minahasa. Kabasaran juga sering disebut dengan Cakalele, tapi sebutan Cakalele adalah sama dengan tarian perang dari daerah Maluku. Pada saat ini tarian perang Kabasaran dipertunjukkan pada saat pawai dan juga penjemputan tamu-tamu penting daerah.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan media informasi ini adalah *Multimedia Development Life Cycle*. Penelitian ini dilakukan dalam enam tahap yang terdiri dari *Concept*, *Design*, *Material Collecting*, *Assembly*, *Testing*, dan *Distribution*. Tahap penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. *Multimedia Development Life Cycle*

Berikut ini tahap penelitian yang menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle*:

1. *Concept*: Menentukan tujuan pembuatan multimedia pembelajaran, yaitu untuk membuat pelajaran sejarah menjadi tidak membosankan dan menjadi lebih menarik sehingga siswa tertarik untuk mempelajari mata pelajaran tersebut.
2. *Design*: Pada tahap ini peneliti telah membuat spesifikasi secara rinci tentang arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan bahan yang diperlukan untuk program. Spesifikasi telah dibuat cukup rinci sehingga pada tahap selanjutnya, yaitu *material collecting* dan *assembly* tidak diperlukan keputusan yang baru, tetapi menggunakan apa yang telah dibuat pada tahap *design*. Namun sering juga terjadi perubahan material atau bagian aplikasi seperti dihilangkan atau diubah pada awal pengerjaan proyek. Pada tahap ini peneliti biasanya menggunakan *storyboard* untuk menggambarkan deskripsi untuk setiap tampilan dengan mencantumkan semua objek multimedia dan tautan ke *scene* lain dan bagian alir (*flowchart*) untuk menggambarkan aliran dari satu *scene* ke *scene* lain.
3. *Material Collecting*: Pada tahap ini peneliti mengumpulkan materi yang sudah dibuat maupun didapatkan dari proses pengumpulan data. Untuk pembuatan multimedia pembelajaran, data yang telah didapatkan biasanya berupa gambar, video, struktur

awal dari program, dan beberapa materi yang dikumpulkan dari buku pelajaran sejarah.

4. *Assembly*: Pada tahap ini peneliti melakukan *final editing* untuk menggabungkan semua bahan yang telah dikumpulkan pada tahap *material collecting* yang berupa gambar, video, materi, dan rancangan awal program. Dalam tahap ini, peneliti menggunakan software *Adobe Premiere Pro CC 2018* dan *Adobe Photoshop CC 2019*.
5. *Testing*: Pada tahap ini peneliti melakukan pengujian yang dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan dengan menjalankan aplikasi/program dan melihat apabila terdapat kesalahan atau tidak. Tahap pengujian pertama disebut juga dengan tahap pengujian alpha (*alpha test*) yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat maupun lingkungan pembuatnya. Setelah lolos dari pengujian alpha, dilakukan pengujian beta (*beta test*). Pada pengujian beta, pengujian aplikasi/program melibatkan langsung pengguna akhir.
6. *Distribution*: Tahap ini aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap concept pada produk selanjutnya

Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian pengembangan karena penelitian ini menghasilkan sebuah produk peta berbasis 2d tentang sejarah Sulawesi Utara, dengan kata lain hasil media pada penelitian ini merupakan hasil pengembangan karena menghasilkan sebuah produk.

Dalam pembuatan produk dan penulisan skripsi ini, sangat diperlukan data-data serta informasi yang lengkap untuk menjadi bahan pelengkap yang dapat mendukung kebenaran dari setiap uraian materi dan pembahasan serta dalam proses pengembangan aplikasi. Karena itu, sebelum penyusunan skripsi ini, maka dilakukan riset atau penelitian terlebih dahulu untuk memperoleh data serta informasi yang berhubungan untuk mempermudah pembuatan produk dalam hal ini multimedia pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk penulisan skripsi dan pengembangan aplikasi ini adalah:

1. *Studi Pustaka*: Pada bagian ini peneliti melakukan studi pustaka dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku yang berhubungan dengan pengembangan aplikasi multimedia pembelajaran. Selain itu peneliti juga mengunjungi website-website yang berhubungan dengan judul penelitian ini. Dan adapun buku-buku serta website yang menjadi referensi dalam penyusunan skripsi ini dapat dilihat dan dibaca pada bagian daftar pustaka,
2. *Wawancara / Interview*: Wawancara adalah metode pengumpulan data dengan mencari informasi dengan mengajukan pertanyaan kepada narasumber. Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara kepada tokoh sejarah dan guru mata pelajaran sejarah yang memberikan materi kepada siswa sekolah menengah atas/kejuruan. Dengan wawancara ini, peneliti ingin mengetahui gambaran umum dan segala sesuatu yang berhubungan dengan perancangan media pembelajaran ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

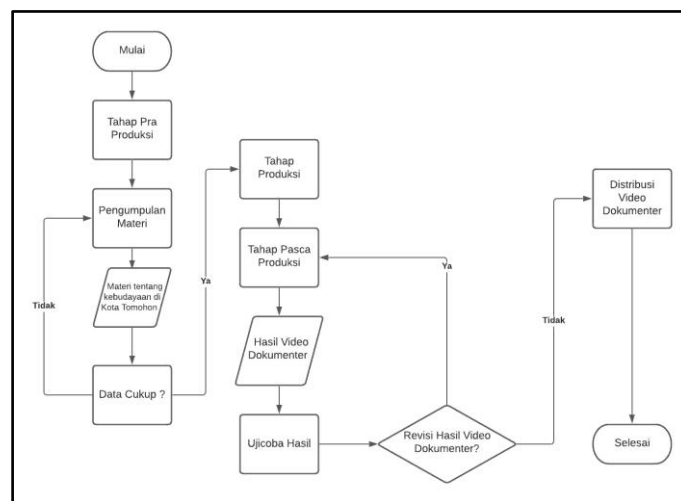
Pengonsepan (*Concept*)

Judul	: Video Dokumenter Kebudayaan Di Kota Tomohon
Isi	: Informasi tentang situs budaya patung Tololiu
Format Video	: Format <i>extension</i> .mp4
Gambar	: Menggunakan file berformat .JPEG & .PNG
Audio	: Koleksi pribadi peneliti
Video	: Koleksi pribadi peneliti
Platform	: Memudahkan pengguna memutar di berbagai <i>platform</i> yang ada

Perancangan (*Design*)

Proses dilakukan pada tahap perancangan adalah membuat *storyboard* dan membuat *flowchart*. Pada tahap perancangan membutuhkan spesifikasi yang sangat detail agar supaya tidak ragu dan memerlukan keputusan yang baru.

1. pembuatan *flowchart*: pembuatan *flowchart* dilakukan setelah mengetahui isi media dan isi materi. *Flowchart* yang dapat dilihat pada gambar 2 difungsikan untuk menggambarkan alur satu *scene* ke *scene* yang lain dan menjelaskan langkah-langkah pembuatan media secara logika.



Gambar 2. Flowchart Video Dokumenter

2. Pembuatan *storyboard*: pembuatan *storyboard* dilakukan setelah rancangan isi dalam setiap bagian video. *Storyboard* difungsikan untuk menggambar deskripsi tiap *scene*, dengan mencantumkan semua objek multimedia.

Judul	: Video Dokumenter Kebudayaan di Kota Tomohon
Format Cerita	: Dokumenter
Lokasi <i>Shooting</i>	: Kota Tomohon
Bahasa	: Bahasa Daerah Kota Tomohon

Tabel 1. *Storyboard* Video Dokumenter Kebudayaan Di Kota Tomohon

No	Scene	Durasi	Gambar	Audio
1	<i>Bumper Video</i>	00.00.10	Logo UNIMA	
2	<i>Opening Scene</i>	00.00.30	Pemandangan Kota Tomohon	Suasana Kota Tomohon
3	<i>Main Scene</i>	00.15.00	Sesi Wawancara dengan narasumber yang merupakan Ahli Budaya di Kota Tomohon dan potongan klip tentang kebudayaan yang dibahas	<i>Script</i> wawancara dan audio dari klip
4	<i>Closing Scene</i>	00.02.00	Klip suasana Kota Tomohon dan Situs Budaya Patung Tololiu dan kutipan tentang pelestarian kebudayaan di Kota Tomohon	<i>Background Music</i>
5	<i>Credit Scene</i>	00.00.30	Kredit	Musik Penutup

Pengumpulan Materi (*Material Collecting*)

Pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan bahan-bahan berupa gambar, *footage-footage* video, audio, dan materi wawancara didapat oleh peneliti dengan cara mengambil dari berbagai narasumber dan dibuat oleh peneliti.

1. Pengumpulan Materi Dari Narasumber

Pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan materi dengan cara melakukan pertemuan dengan narasumber untuk membahas sesi wawancara tentang Situs Budaya Patung Tololiu yang ada di Kota Tomohon seperti yang dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Pengumpulan Materi Dari Narasumber Selaku Budayawan

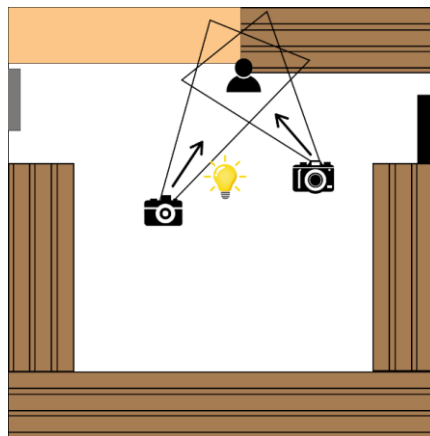
2. Pengambilan Gambar dan *Footage* Yang Akan Digunakan Dalam Video

Pada tahap ini peneliti melakukan proses pengambilan gambar dan *footage* yang akan digunakan dalam video. Proses pengambilan gambar dan *footage* dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Proses Pengambilan Gambar dan *Footage*

Untuk pengambilan gambar, penulis menggunakan Teknik *Natural Light*. Ilustrasi penempatan kamera dan sumber cahaya pada saat proses pengambilan gambar dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. *Layout* Ruang

Keterangan:

-  Narasumber
-  Kamera 1
-  Kamera 2
-  Lampu ruangan
-  Pintu
-  Jendela
-  Komputer
-  Rak buku

3. Proses Wawancara Dengan Narasumber

Pada tahap ini peneliti melakukan proses wawancara dengan narasumber yang merupakan ahli budaya yang ada di Kota Tomohon, proses wawancara dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Proses wawancara dengan narasumber

Pembuatan (Assembly)

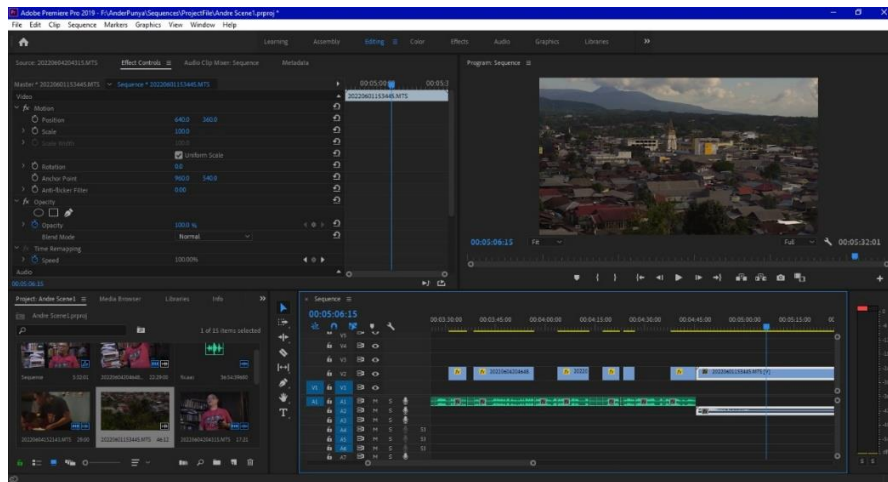
Pada tahap ini peneliti menggabungkan semua material yang telah di kumpulkan yang berupa *footage* video, gambar dan audio untuk melewati proses *editing* untuk di satukan menjadi video dokumenter dengan alur yang sesuai dengan *storyboard* yang dapat di lihat pada Tabel 1.

1. Pembuatan *Bumper* Video: Pada tahap ini peneliti membuat *bumper* video yang berupa adegan pembuka yang menggambarkan identitas produksi pembuat film ato video. *Bumper* pada video ini diawali dengan tampilan logo UNIMA beserta audio seperti pada gambar 7.



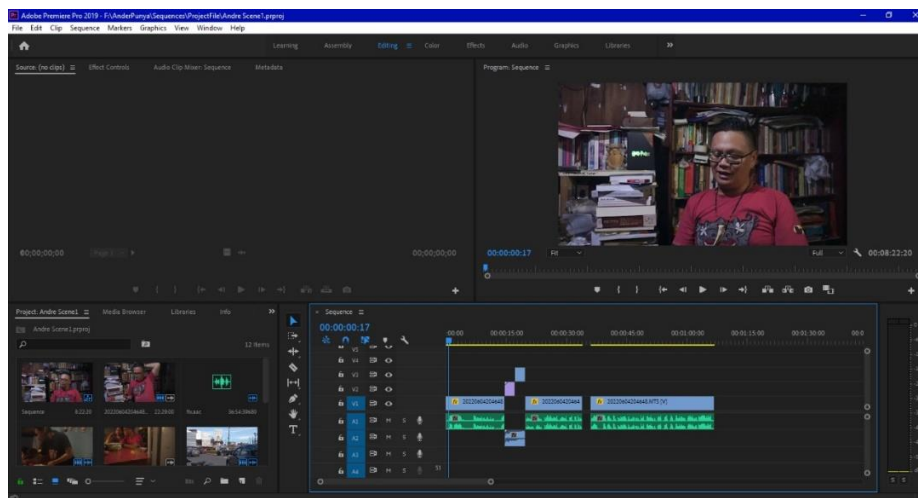
Gambar 7. Tampilan Bumper

2. Pembuatan *Opening Scene*: Pada tahap ini peneliti membuat *opening scene* atau adegan pembuka film atau video dengan menunjukkan potongan klip suasana di Kota Tomohon. Proses pembuatan dapat dilihat pada gambar 8.



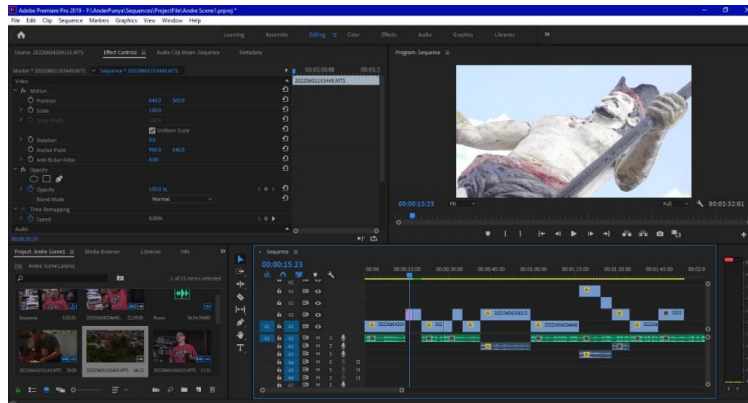
Gambar 8. pembuatan opening scene

3. Pembuatan *Main Scene*: Pada tahap ini peneliti melakukan membuat *main scene* atau adegan utama dari film atau video. Disini peneliti menampilkan potongan klip proses wawancara dengan narasumber beserta potongan klip materi kebudayaan yang dibawakan oleh narasumber. Proses pembuatan dapat dilihat pada gambar 9.



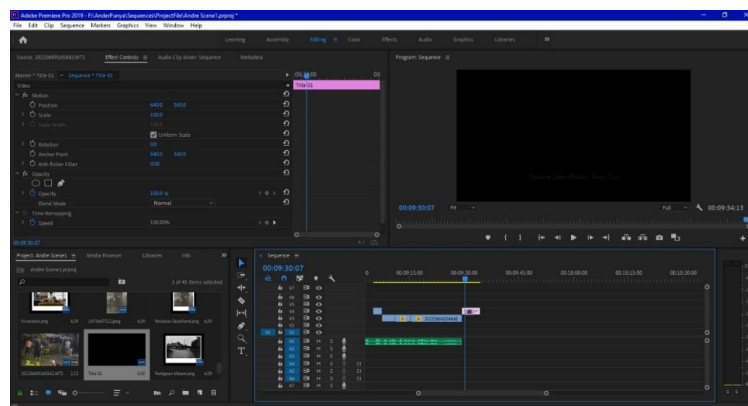
Gambar 9. Pembuatan *Main Scene*

4. Pembuatan *Closing Scene*: Pada tahap ini peneliti membuat *closing scene* atau adegan penutup pada video atau film. *Closing scene* yang di tampilkan pada video ini berupa suasana Situs Budaya patung Tololiu yang ada di Kota Tomohon beserta potongan klip kutipan tentang pelestarian situs budaya yang ada di Kota Tomohon. Proses Pembuatan dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10. Pembuatan *Closing Scene*

5. Pembuatan *Credit Scene*: Pada tahap ini peneliti membuat *credit scene* yang berisi kredit kepada pihak-pihak yang turut serta membantu dalam pembuatan video. Proses Pembuatan dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11. Pembuatan *Credit Scene*

Pengujian (*Testing*)

Pada tahap ini peneliti melakukan pengujian pada video yaitu dengan melihat apakah terdapat kesalahan atau tidak dalam video yang telah di buat oleh peneliti. Tahap pengujian di lakukan dalam tiga tahap. Tahap pertama yaitu *defeloper test* dimana peneliti sebagai pembuat video melakukan pengujian untuk melihat adanya kesalahan atau tidak pada video. Tahap kedua yaitu *blakbox testing* dimana pada tahap ini peneliti memperlihatkan hasil video kepada ahli materi untuk melihat apakah adanya kesalahan atau tidak pada video yang telah di buat. Tahap ketiha yaitu *end user test*, di mana proses pengujian dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan penonton yang merupakan masyarakat Kota Tomohon. *Distribution*

Dalam tahap ini penulis mengubah format aplikasi yang memiliki format awal *.unity* menjadi *.apk* menggunakan *build settings* pada aplikasi *Unity*, sehingga aplikasi dapat dijalankan pada perangkat *mobile* dengan sistem operasi *Android*.

Pendistribusian (*distribution*)

Pada tahap ini peneliti mendistribusikan video yang telah di buat pada media *online* seperti *YouTube* agar dapat di lihat oleh berbagai golongan masyarakat.

KESIMPULAN

Berdasarkan latar belakang masalah BAB I, penulis dapat menyimpulkan bahwa Video Dokumenter Kebudayaan di Kota Tomohon dapat di buat menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Penulis mangawali penelitian dari tahap *Concept* kemudian setelah melakukan pengonsepan peneliti melanjutkan penelitian ke tahap *Design*. Setelah itu dilanjutkan ke tahap *material collecting*. setelah itu peneliti melanjutkan ke tahap *Assembli* kemudian peneliti melanjutkan penelitian ke tahap *testing*. setelah di lakukan pengujian peneliti melanjutkan penelitian ke tahap *distribution*.

Penulis membuat video dokumenter ini semenarik mungkin agar dapat di lihat oleh seluruh golongan masyarakat dan dapat mengajak seluruh masyarakat untuk melestarikan situs-situs budaya yang ada di Kota Tomohon.

DAFTAR PUSTAKA

- Algiffari, M. (2015). Perancangan motion graphic (bumper in) dan video dokumenter permainan tradisional Jawa Barat (analisis deskriptif permainan tradisional pada Sanggar Seni Tikukur Majalengka). *Jurnal sketsa*, 2(1).
- Maisaroh, S., Tullah, R., & Ramadhan, D. W. (2021). Menguak Sejarah Candi Cetho Melalui Video Dokumenter Dengan Gaya Ekspository. *Academic Journal of Computer Science Research*, 3(1).
- Mokoginta, H., Sojow, L., & Manggopa, H. K. (2021). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(3), 220-226.
- Rokhayati, Y. (2021). Pembuatan Video Dokumenter Kegiatan Pengabdian Masyarakat. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1).
- Sampouw, R. W. S., Manoppo, C. T. M., & Rianto, I. (2022). Pengembangan Video Profil Perusahaan Menggunakan Teknik Dubbing di SMK. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2(2), 224-232.
- Tanus, R. J. G., Sumual, H., & Kumajas, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tutorial Pada Mata Kuliah Animasi 3 Dimensi. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2(3), 386-398.
- Tejawati, A., Pradana, E. K., Firdaus, M. B., Suandi, F., Lathifah, L., & Anam, M. K. (2019). Pengembangan Video Dokumenter Wanita Dan Informatika Di Lingkungan Fkti Universitas Mulawarman. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Elektronik*, 2(2), 72-80.
- Wardhani, R. K., & Sudjudi, I. (2014). Perancangan Video Dokumenter “Autisme”. *Visual Communication Design*, 3(1), 180546.