



Pengembangan Video Dokumenter Sebagai Media Informasi Kaldera Batur

I Putu Yoga Kresna Wiguna¹, Wayan Gede Suka Parwita^{2*}, I Wayan Agus Surya Dharma³, Putu Praba Santika⁴

^{1,2*,3,4} Teknik Informatika, Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia, Bali, Indonesia

Email: ¹sweetpsycho662@gmail.com, ^{2*}gede.suka@instiki.ac.id, ³surya@instiki.ac.id,
⁴praba@instiki.ac.id

Naskah Masuk Mei 2024	Naskah Direvisi Mei 2024	Naskah Diterima Mei 2024
--------------------------	-----------------------------	-----------------------------

Abstrak

Kaldera Gunung Batur ini memiliki tinggi kaldera ukuran 13,8 x 10 kilometer. Kaldera Gunung Batur ini merupakan salah satu yang terbesar dan terindah di dunia, sehingga perlu dijaga akeasrian lingkuangan disekitar kaldera Gunung Batur agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan, tetapi masyarakat Desa Mengwitani, belum mengetahui bagaimana sejarah kaldera gunung batur, dengan demikian pembuatan media informasi berupa video dokumenter yang berisikan mengenai pengenalan kaldera sebagai upaya penyebaran pengetahuan. untuk teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, kuesioner, dokumentasi dan kepustakaaan. Di dalam kaldera tersebut terdapat danau yang berbentuk bulan sabit yang menempati bagian tenggara yang dinamakan Danau Batur. Pada sisi barat laut kaldera Gunung Batur, ditemukan jejak arkeologi berupa arca-arca pada tempat suci yang sudah dimuliakan sejak peradaban Bali prasejarah. Tempat suci yang didirikan pada bukit di puncak tertinggi kaldera Gunung Batur purba ini, sering disebut Pura Penulisan. Titik pengamatan terletak di Kawasan Geopark Gunung Batur, kabupaten Bangli Provinsi Bali. Kaldera Batur merupakan salah satu kaldera terbesar dan terindah di dunia dan masih aktif sampai sekarang. Mengingat hal tersebut, maka dibutuhkan sarana yang memungkinkan masyarakat untuk mendapat edukasi tentang ilmu vulkanologi, sehingga dapat mengurangi dampak buruk jika sewaktu-waktu terjadi bencana. Di Indonesia, tepatnya di Kintamani, Bali sudah terdapat sebuah museum yang membahas tentang cabang ilmu ini, namun lebih di khususkan mengenai pembahasan Gunung Berapi. Meninjau hal tersebut diperlukan adanya digitalisasi tentang bagaimana menjaga Kaldera Gunung Batur yaitu dengan merancang sebuah media informasi yang berbasis video dokumenter. Kontribusi kegaitan yaitu dengan adanya video dokumenter ini diharapkan kedepannya bisa menjaga kelestarian Kaldera Gunung Batur Kintamani.

Kata Kunci: Video Dokumenter, Kaldera Batur, Media Informasi.

PENDAHULUAN

Kaldera Gunung Batur ini memiliki tinggi kaldera ukuran 13,8 x 10 kilometer. Kaldera Gunung Batur ini merupakan salah satu yang terbesar dan terindah di dunia, sehingga perlu dijaga akeasrian lingkuangan disekitar kaldera Gunung Batur agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan, tetapi masyarakat Desa Mengwitani, belum mengetahui bagaimana sejarah kaldera gunung batur, dengan demikian pembuatan media informasi berupa video dokumenter yang berisikan mengenai pengenalan kaldera sebagai upaya penyebaran pengetahuan. untuk teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, kuesioner, dokumentasi dan kepustakaaan.

Negara Indonesia merupakan negara yang dijuluki sebagai “Negara Cincin Api / *Ring of Fire*”, yaitu negara yang dikelilingi oleh beberapa gunung berapi yang tersebar di berbagai pulau di Indonesia. Hal tersebut dapat terjadi berkat letak geografis wilayah Indonesia yang terletak pada pertemuan beberapa lempeng dunia. Persebaran gunung berapi di Indonesia cukup merata, mulai dari bagian barat seperti Pulau Sumatera, Selat Sunda, dan Pulau Jawa, hingga bagian timur seperti Kepulauan Sunda Kecil, Pulau Sulawesi, Halmahera, dan Laut Banda. Crater atau kawah terbentuk akibat erupsi gunung berapi yang saat kejadian melemparkan batuan dan material lain yang berasal dari pusat gunung api. Sedangkan kaldera terbentuk ketika gunung berapi runtuh dengan sendirinya, terkadang akibat erupsi maupun bukan dari erupsi. Biasanya kaldera dikelilingi oleh sisi – sisi yang agak curam. Sisi – sisi tersebut tempat dimana terjadinya reruntuhan di dinding lapisan batuan dan biasanya berbentuk tidak rapi jika dibandingkan dengan kawah yang lebih simetris. Di balik bentuk dan sejarah terbentuknya, kaldera (*caldera*) berasal dari bahasa Spanyol yang berarti ketel atau wajan.

Sejarah pembentukan Gunung Batur dan kalderanya dimulai dari pertumbuhan kerucut gunung api purba dengan ketinggian lebih kurang 300 meter di atas muka laut. Terjadi letusan awan panas sekitar 29.300 tahun yang lalu. Letusan tersebut mengandung batu apung berkomposisi dasit. Setelah letusan tersebut, lalu terjadilah amblasan pada bagian atas kerucut yang membentuk Kaldera Batur I, dengan Gunung Ambang (+2152 meter) merupakan sisa tubuh kerucut purba. Sama dengan komposisi letusan pertama, letusan besar kedua terjadi sekitar 20.150 tahun yang lalu, diikuti dengan pembentukan beberapa kerucut serta kubah seperti Gunung Payang dan Gunung Bunbunan. Amblasan kedua terjadi dan kemudian membentuk Kaldera Batur II. Diketahui bahwa kegiatan purba kaldera ditandai dengan pertumbuhan kerucut Gunung Batur hingga kini terbentuk. Kegiatan ini diawali sekitar 5.000 tahun yang lalu. Letusan dan aliran lava pada tahun 1849 yang mengalir ke arah selatan sampai Danau Batur. Pada tahun 1926, letusan Gunung Batur mengeluarkan leleran lava yang menimbun Desa Batur, namun tidak menimbulkan korban jiwa. Pada tahun 1963 dan 1964 kembali terjadi erupsi berupa leleran lava ke arah barat, selatan, dan barat daya. Empat tahun kemudian, tepatnya tahun 1968, Gunung Batur meletus berupa lontaran bahan vulkanik pijar. Setahun berikutnya, selama dua hari dilaporkan bau belerang di permukaan Danau Batur yang menyebabkan warna airnya berubah dari hijau menjadi putih. Periode letusan Gunung Batur umumnya berlangsung lama (Bulan) dengan intensitas relatif kecil atau lemah. Sedangkan tenggang waktu antar kejadian letusan dalam satu periode berlangsung beberapa menit atau detik hingga beberapa jam. Waktu istirahat antar periode letusan tercatat 1 sampai 39 tahun. Pematang kaldera tingginya berkisar antara 1.267 meter sampai 2.152 meter. Dalam Kaldera I terbentuk Kaldera II yang berbentuk melingkar dengan garis tengah lebih kurang 7 kilometer. Sementara dasar Kaldera II terletak antara 120 sampai 300 meter lebih rendah dari Undak Kintamani (Dasar Kaldera I). Meninjau hal tersebut diperlukan adanya digitalisasi tentang bagaimana menjaga Kaldera Gunung Batur yaitu dengan merancang sebuah media informasi yang berbasis video dokumenter. Dengan adanya video dokumenter ini diharapkan kedepannya bisa menjaga kelestarian Kaldera Gunung Batur Kintamani.

METODE PELAKSANAAN

Pengabdian dilakukan untuk Museum Geopark Batur Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli. Tempat tersebut dijadikan tempat pengabdian dikarenakan di Gunung Batur terdapat peninggalan letusan Gunung Batur (Gambar 1).



Gambar 1. Gunung Batur

Pengabdian ini membutuhkan data yang akan dikumpulkan untuk penyusunan laporan. Teknik perolehan data merupakan cara-cara yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah sebagai pedoman dan dasar pengabdian yang sedang berlangsung. Informasi diambil dari data yang terkumpul dan dapat digunakan untuk mendukung perancangan video pengetahuan kaldera gunung Batur.

Metode pengumpulan data

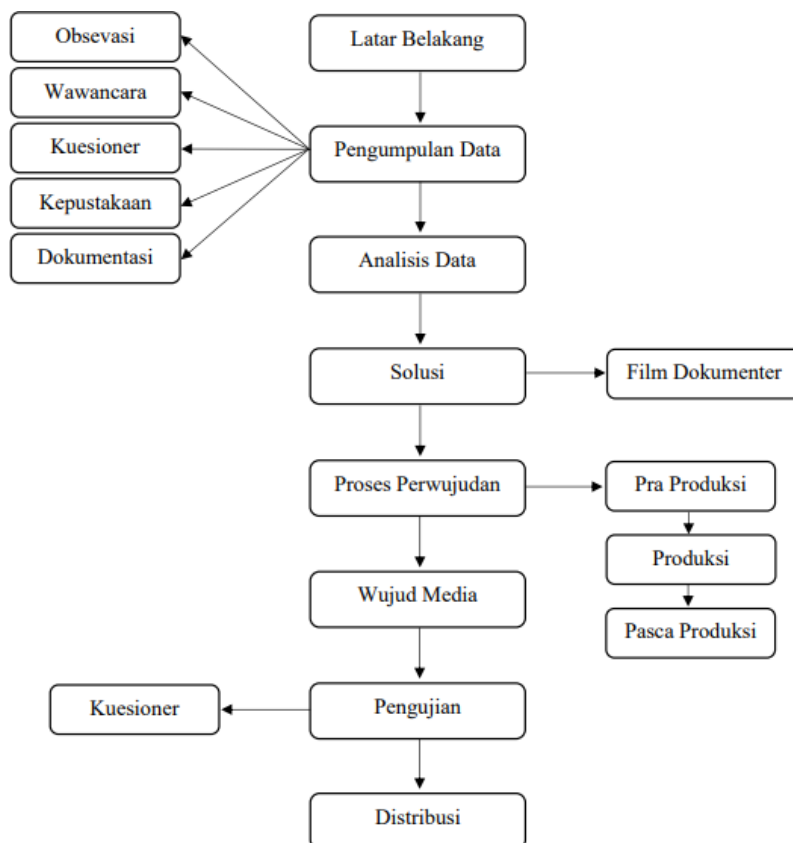
Metode pengumpulan data yang digunakan adalah pengumpulan data primer dan sekunder, sebagai berikut:

- a) Data Primer, Metode wawancara yang pertama dilakukan dengan cara melakukan interaksi (tatap muka) secara langsung dengan narasumber Suryo Hespianoro selaku kepala museum Geopark Batur, yang dimana beliau menjelaskan tentang apa itu kaldera dan bagaimana proses terjadinya kaldera pertama maupun kaldera kedua. Disini beliau juga menjelaskan beberapa peninggalan yang terdapat setelah gunung Batur meletus, setelah terjadinya letusan, terciptalah kaldera beserta kawah dari gunung Batur ini yang merupakan kaldera terbesar dan terindah di dunia. Selain itu ada juga bagi masyarakat desa Kintamani setelah terjadinya letusan gunung Batur yang dimana masyarakat sekitar memanfaatkan sebagai penambang pasir gunung Batur, sehingga masyarakat mampu membantu ekonomi mereka. Lalu dalam observasi dilakukan guna memperoleh data yang diperlukan dalam pengabdian. Pada metode observasi ini, penulis melakukan observasi di Gunung Batur yang terletak kawasan Geopark Batur Kintamani, Kabupaten Bangli untuk melihat secara langsung bagaimana keadaan kaldera sekarang. Dan melihat secara langsung reruntuhan dan bebatuan yang ada di lereng maupun di dasar kawah gunung Batur.
- b) Data Sekunder, Metode dokumentasi dalam pengabdian ini adalah dengan mengamati apa saja yang dibutuhkan untuk menunjang pembuatan media

video pengenalan kaldera sebagai upaya penyebaran pengetahuan kepada masyarakat, meliputi apa saja yang ada di area kaldera tersebut.

Skema perancangan

Dari skema proses perancangan pada Gambar 2, dapat diuraikan bahwa perancangan ini dimulai dari latar belakang sebagai awal dari skema perancangan. Latar belakang didasari oleh masih kurangnya pengunjung di museum tersebut dikarenakan kurangnya pengetahuan terkait lokasi dan tempat mengenai museum tersebut. Selanjutnya ke proses pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa metode yaitu metode observasi, wawancara, kuesioner dan dokumentasi. Dari data-data tersebut dapat di analisis berdasarkan teori-teori yang relevan agar sesuai dengan permasalahan dari objek yang diteliti. Kemudian langkah berikutnya adalah melakukan proses perwujudan yang dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Tahap pra produksi dimana adalah tahapan awal mulai dari ide, konsep, dan pembuatan storyboard. Tahap selanjutnya merupakan tahap produksi dimana pada tahapan ini ditentukannya durasi yang pas sesuai dengan adegan yang sudah tertera pada storyboard. Terakhir adalah proses pasca produksi, yaitu tahapan finishing semua proses mulai dari pra produksi hingga produksi. Pada tahapan ini, hasil take gambar yang di ambil pada produksi akan diolah menjadi satu kesatuan video yang utuh, kemudian di edit. Setelah melakukan proses diatas maka akan menghasilkan perwujudan sebuah video berupa file video dokumenter pengenalan kaldera sebagai upaya penyebaran pengetahuan kepada masyarakat yang siap digunakan dan disebarluaskan.



Gambar 2. Skema perancangan video

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, maka perlu adanya media yang dapat menampilkan materi dengan tampilan yang unik dan tidak membosankan sehingga diperlukan adanya strategi visual. Adapun unsur-unsur visual yang diperlukan dalam perancangan video ini yaitu berupa ilustrasi, warna, tipografi dan suara.

a) Ilustrasi

Dalam video ini, ilustrasi digunakan untuk memberikan kesan kaldera yang ditampilkan agar lebih menarik perhatian.

b) Warna

Pada video ini, menggunakan tone warna pada video agar memberikan kesan dramatis dan juga membuat video nampak menarik.

c) Tipografi

Adapun font yang akan dipilih adalah font yang mudah dibaca oleh penonton. Untuk jenis font yang akan digunakan nantinya adalah jenis font Serif yaitu Times New Roman.

d) Suara

Suara yang akan digunakan pada video ini adalah back sound, dimana back sound yang dipilih ada musik modern. Alasan memilih musik modern adalah agar lebih mudah dinikmati oleh penonton dan terkesan santai.

Tema perancangan pada pengabdian ini yaitu media informasi pengenalan kaldera sebagai upaya penyebaran pengetahuan kepada masyarakat. Tema ini diangkat berdasarkan latar belakang, dalam pengabdian akan merancang dan mewujudkan media informasi dalam bentuk video tentang apa saja yang ada di area kaldera Gunung Batur. Kemudian video dokumenter ini akan di sebarakan melalui akun Instagram dan YouTube, yang diharapkan dapat seluruh masyarakat dapat pengetahuan tentang kaldera gunung Batur Kintamani.

Skenario perancangan

Dalam skenario perancangan video dokumenter pengenalan kaldera sebagai upaya penyebaran pengetahuan ini menceritakan sejarah terciptanya dan bagaimana proses terjadinya kaldera gunung Batur. Adapun skenario dalam perancangan video dokumenter ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Skenario video dokumenter

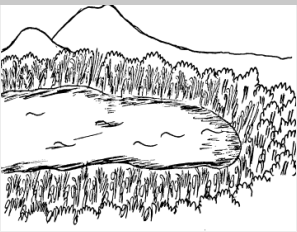
Segmen	Scene	Keterangan
1	1	Menampilkan singkat gunung Batur
	2	Menampilkan gunung Batur dan danau Batur
2	1	Menampilkan selamat datang di Geopark Global Unesco
	2	Menampilkan narasumber Suryo Hespianoro, S.T., M.T sedikit menjelaskan kaldera
3	1	Menampilkan terjadinya proses kaldera pertama
	2	Menampilkan narasumber Suryo Hespianoro, S.T., M.T menjelaskan tentang terjadinya kaldera pertama
	3	Menampilkan terjadinya proses kaldera kedua
4	1	Menampilkan kaldera Gunung Batur
	2	Menampilkan narasumber Suryo Hespianoro, S.T., M.T menjelaskan tentang terjadinya kaldera kedua
	3	Menampilkan Gunung Batur long shot
5	1	Menampilkan ignimbrit kaldera gunung Batur
	2	Narasumber Suryo Hespianoro, S.T., M.T sedikit menjelaskan ignimbrit Gunung Batur

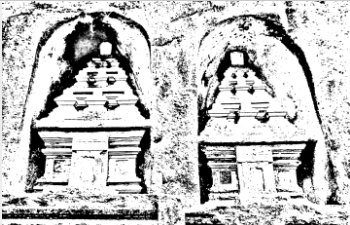
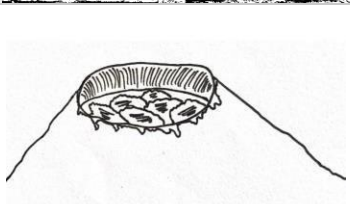
	3	Narasumber Suryo Hespianoro, S.T., M.T menjelaskan pengaruh positif dan negatif
6	1	Menampilkan Menampilkan bagaimana terjadinya kaldera pada saat ini setelah letusan Gunung Batur.
	2	Menampilkan kondisi desa Batur
7	1	Menampilkan positif negatif manfaat kaldera
	2	Narasumber Suryo Hespianoro, S.T., M.T menjelaskan dampak positif kaldera bagi masyarakat
8	1	Menampilkan magma kaldera Gunung Batur
	2	Narasumber Suryo Hespianoro, S.T., M.T menjelaskan material apa saja yang dihasilkan dari letusan Gunung Batur
	3	Menampilkan bebatuan hasil letusan Gunung Batur.

Storyboard

Storyboard merupakan gambaran alur cerita yang menggambarkan adegan pada video yang akan dibuat. Storyboard dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. *Storyboard* video dokumenter

Scene	Durasi	Sketsa	Keterangan
1	5 Detik		Aksi: Menampilka n gunung Batur. Kamera: <i>Long Shot</i>
2	3 Detik		Aksi: Menampilka n selamat datang di Geopark Global Unesco Kamera: <i>Long Shot</i>
3	3 Detik		Aksi: Menampilka n terjadinya kaldera pertama. Kamera: <i>Long Shot</i>
4	10 Detik		Aksi: Narasumber menjelaskan tentang kaldera. Kamera: <i>Medium Shot</i>
5	5 Detik		Aksi: Menampilka n terjadinya kaldera yang kedua. Kamera: <i>Long Shot</i>

6	5 Detik		Aksi: Menampilka n narasumber menjelaskan kaldera kedua. Kamera: <i>Medium Shot</i> ,
7	10 Detik		Aksi: Menampilka n ignimbrit Kamera: <i>Long Shot</i> .
8	10 Detik		Aksi : Menampilka n kaldera saat ini. Kamera: <i>Long Shot</i>
9	10 Detik		Aksi : Menampilka n manfaat positif kaldera. Kamera : <i>Medium Shot</i>
10	10 Detik		Aksi : Menampilka n bebatuan hasil letusan gunung Batur. Kamera : <i>Long Shot</i>
11	5 Detik	CREDIT TITLE _____ _____ _____ _____	menampilka n <i>credit title</i> Transisi: <i>dip to black</i> Narasi: -

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produksi

Proses produksi dari perancangan Video dokumenter pengenalan kaldera sebagai upaya penyebaran pengetahuan ini dimulai dari penentuan lokasi untuk pengambilan gambar, mempersiapkan alat-alat pengambilan gambar, mempersiapkan dubbing.

a) Lokasi pengambilan gambar

Lokasi shooting pada pembuatan video dokumenter adalah Gunung Batur Kintamani. Adapun pengambilan gambar diluar lokasi tersebut dikarenakan penambahan *footage* video pendukung.

b) Alat pengambilan gambar

Alat yang digunakan dalam pembuatan film dokumenter dokumenter pengenalan kaldera sebagai upaya penyebaran pengetahuan yaitu :

- Kamera Canon M10,
 - Lensa Sony 35mm f 1.8, Sigma 30mm f1.4, Sony 50mm f.1.8, Sony 16-50 f2.0/f3.0
 - Stabilizer crane plus
 - Treeport
- c) Sudut Pengambilan Gambar
Sudut pengambilan dari pemingkaian adalah sudut pandang dari penonton. Mata kamera ialah cerminan dari mata penonton. Sudut pandang kamera mewakili penonton. Maka dari itu, penempatan kamera dan menentukan sudut pandang penonton atau wilayah yang dilihat penonton yang nantinya akan sangat berpengaruh dalam film. Jenis-jenis sudut pengambilan gambar yang digunakan yaitu High Angle, Eye Angle, Low Angle, dan Bird Eye View.
- d) Pergerakan Kamera
Pergerakan gambar di layar bisa dihasilkan oleh pergerakan kamera, dan pergerakan objek serta pergerakan bersama antar kamera dan objek. Sudut pandang yang lebih sempit dari sudut pandang mata manusia inilah yang diyakini sebagai salah satu penyebab juru kamera selalu membuat gerakan pan, zoom, Dolly track.
- e) Suara
Suara dalam pembuatan media informasi Video Dokumenter pengenalan kaldera sebagai upaya penyebaran pengetahuan berbasis video ini menggunakan 2 jenis yaitu dubbing dan backsound. Jenis suara yang digunakan dalam Video Dokumenter ini adalah sebagai berikut :
- Suara dubbing
Suara dubbing dalam Video Dokumenter pengenalan kaldera sebagai upaya penyebaran pengetahuan ini adalah seorang remaja perempuan. Suara dubbing direkam menggunakan aplikasi perekam suara pada *handphone*.
 - *Editing Suara Dubbing*
Pada tahap *editing* suara *dubbing* dilakukan pada *software* pengolahan *audio*.
 - *Backsound*
Backsound yang digunakan pada video dokumenter pengenalan kaldera sebagai upaya penyebaran pengetahuan ini adalah musik suara instrument alam.

Pasca Produksi

Proses pasca produksi dari perancangan video dokumenter pengenalan kaldera sebagai upaya penyebaran pengetahuan ini dimulai dari mempersiapkan ukuran bidang kerja, melakukan *editing*, dan sampai ke tahap *rendering*.

a) Visualisasi Karya

Segment 1 :

Scene 1: Menampilkan singkat Gunung Batur dan danau Batur dengan menggunakan teknik pengambilan gambar.

Scene 2: Pada *scene* ini menampilkan "Selamat Datang Di Kawasan Geopark Global Unesco."



Gambar 3. Segment 1, Scene 1.



Gambar 4. Segment 1, Scene 2.

Segment 2 :

Scene 1: Menampilkan narasumber Suryo Hespiantoro dengan menggunakan teknik pengambilan gambar eye level.

Scene 2: Menampilkna footage kaldera batur sebagai sisipan dari penjelasan narasumber dengan menggunakan teknik pengambilan gambar eye level.



Gambar 5. Segment 2, Scene 1.



Gambar 6. Segment 2, Scene 2.

Segment 3 :

Scene 1: Pada scane ini menampilkan cuplikan footage kaldera dengan menggunakan teknik pengambilan gambar bird eye.

Scene 2: Pada scane ini menampilkan biografi singkat narasumber Suryo Hespiantoro.



Gambar 7. Segment 3, Scene 1.



Gambar 8. Segment 3, Scene 2.

Scene 3: Pada scane ini menampilkan narasumber menjelaskan kaldera.

Scene 4: Menampilkan suasana di atas gunung menggunakan pengambilan gambar bird eye dan long shot.



Gambar 9. Segment 3, Scene 3.



Gambar 10. Segment 3, Scene 4.

Segment 4 :

Scene 1: Menampilkan wawancara narasumber Suryo Hespiantoro sebagai pembicara menjelaskan sejarah awal terjadinya proses kaldera menggunakan pengambilan gambar eye level.

Scene 2: Pada scene ini menampilkan footage - footage kaldera.



Gambar 11. Segment 4, Scene 1.



Gambar 12. Segment 4, Scene 2.

Segment 5 :

Scene 1: Menampilkan terjadinya kaldera pertama letusan gunung batur.

Scene 2: Menampilkan narasumber menjelaskan pas terjadinya letusan.

Scene 3: Menampilkan narasumber menjelaskan pengaruh positif dan negatif kaldera.



Gambar 13. Segment 5, Scene 1



Gambar 14. Segment 5, Scene 2 dan Scene 3

Segment 6 :

Scene 1: Pada scene ini menampilkan kondisi gunung pada saat letusan gunung batur, menggunakan pengambilan gambar eye level.

Scene 2: Pada scene ini Menampilkan terjadinya kaldera kedua.



Gambar 15. Segment 6, Scene 1



Gambar 16. Segment 6, Scene 2

Segment 7 :

Scene 1: Menampilkan manfaat kaldera, menggunakan pengambilan gambar eye level.

Segment 8 :

Scene 1: Pada Scene ini menampilkan peninggalan gunung batur.



Gambar 17. Segment 7, Scene 1



Gambar 18. Segment 8, Scene 1

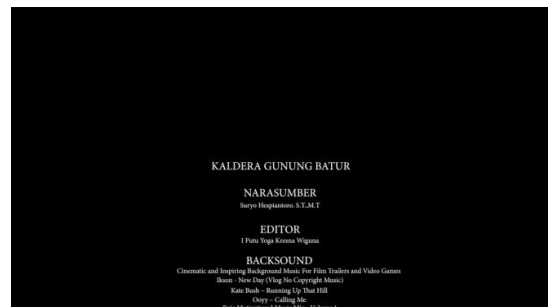
Segment 9 :

Scene 1: Pada Scene ini menampilkan narasumber menjelaskan material apa saja yang dihasilkan dari letusan gunung Batur.

Scene 2: Pada Scene ini menampilkan *credit title*.



Gambar 19. Segment 9, Scene 1



Gambar 20. Segment 9, Scene 1

Pengujian

Setelah proses media informasi pengenalan kaldera sebagai upaya pengetahuan berbasis video selesai, dilanjutkan dengan melakukan pengujian kepada 159 responden yang terdiri dari masyarakat Mengwitani. Pengujian dilakukan dengan memberikan pertanyaan melalui kuesioner pengabdian dengan memanfaatkan Google Form. Dalam pernyataan "Apakah informasi yang terdapat dalam film dokumenter Pengenalan Kaldera sebagai upaya penyebaran pengetahuan dapat tersampaikan dengan baik ?" memperoleh jawaban "Sangat Setuju" sebanyak 85,5% atau 136 responden, "Setuju"

sebanyak 13,8% atau 22 responden, Berdasarkan data yang diperoleh dari 159 responden. Berikut diagram hasil pengujian pertanyaan pertama pada gambar di bawah ini:



Gambar 21. Hasil Kuisisioner penyampaian informasi

Dalam pernyataan “Apakah kualitas dari suara narasumber dapat terdengar dengan baik?” memperoleh jawaban “Sangat Setuju” sebanyak 87,4% atau 139 responden, “Setuju” sebanyak 12,6% atau 20 responden, Berdasarkan data yang diperoleh dari 159 responden. Berikut diagram hasil pengujian pertanyaan kedua pada gambar sebagai berikut:



Gambar 22. Hasil Kuisisioner kualitas suara

Dalam pernyataan “Apakah backsound mengganggu pendengaran ketika menonton ?” memperoleh jawaban “Tidak Setuju” sebanyak 89,3% atau 142 responden, “Netral” sebanyak 8,8% atau 14 responden, dan “Setuju” 1,9% atau 3 responden. Berdasarkan data yang diperoleh dari 159 responden. Berikut diagram hasil pengujian pertanyaan ketiga pada gambar sebagai berikut:



Gambar 23. Hasil Kuisisioner background

Dalam pernyataan “Apakah media informasi film dokumenter pengenalan kaldera menarik untuk ditonton ?” memperoleh jawaban “Sangat Setuju”

sebanyak 83,6% atau 133 responden, “Setuju” sebanyak 15,7% atau 25 responden. Berdasarkan data yang diperoleh dari 159 responden. Berikut diagram hasil pengujian pertanyaan keempat pada gambar 4.37 di bawah ini sebagai berikut :



Gambar 24. Hasil Kuisisioner ketertarikan responden

Dalam pernyataan “Apakah film dokumenter sebagai media informasi ini sudah layak untuk dipublikasi?” memperoleh jawaban “Sangat Setuju” sebanyak 88,7% atau 141 responden, “Setuju” sebanyak 11,3% atau 18 responden, Berdasarkan data yang diperoleh dari 159 responden. Berikut diagram hasil pengujian pertanyaan kelima pada gambar berikut :



Gambar 25. Hasil Kuisisioner kelayakan publikasi media

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan, pembuatan serta pengujian media informasi pengenalan kaldera sebagai upaya penyebaran pengetahuan berbasis video, proses perwujudan video dokumenter pengenalan kaldera sebagai upaya penyebaran pengetahuan memiliki beberapa tahapan yaitu:

- Pra produksi yakni merencanakan ide konsep, sinopsis, storyboard, persiapan alat, lokasi dan lain-lain.
- Produksi dilakukan pengambilan gambar berupa video, rekaman suara dubbing.
- Pasca produksi yakni menggabungkan setiap scene dan menambahkan backsound, dubbing.

Berdasarkan pengujian melalui kuesioner yang disebarkan ke masyarakat Kintamani, didapatkan bahwa video dokumenter ini baik dan layak untuk di publikasikan.

REFERENSI

- Argubi, A. H., Rosmiati, D., dkk. 2022. "Daya Tarik Dan Daya Dukung Potensi Desa Wisata Kawinda To'i Kabupaten Bima". *Sadar Wisata: Jurnal Pariwisata*, 5(1), 12–22.
- Dimitha, D. V., Ibrahim, A., dkk. 2021. "Analisis Persepsi Nasabah Terhadap Strategi Pemasaran Bank Aceh Syariah di Kota Banda Aceh". *Journal of Sharia Economics*, 2(1), 42–58.
- Fahrudin, R., dan Ilyasa, R. 2021. "Perancangan Aplikasi "Nugas" Menggunakan Metode Design Thinking dan Agile Development". *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 35–44. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.714>.
- Kunto, I., Ariani, D., dkk. 2021. "Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran". *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108– 120. <https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>.
- Rahmawan, R. A. (2022). Perancangan Video Dokumenter Urban Farming di Kota Surabaya (Doctoral dissertation, UPN Veteran Jawa Timur).
- Mirza, I. M. M. 2022. "Efektifitas Implementasi Tipografi dalam Desain Grafis Berdasarkan Perspektif Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) di Indonesia". *VISUALIDEAS*, 2(2), 70–75.
- Parapat, R. 2022. "Kompresi Video Digital Menggunakan Metode Embedded Zerotree Wavelet (EZW)", 1(3), 65–70.
- Pranata, I. K. E., Sindu, I. G. P., dkk. 2019. "Film Dokumenter Seni Lukis Wayang Kamasan Klungkung Bali". *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 8(2), 142–153.
- Ramadhon, P. 2020. "Analisis Perancangan Local Area Network Menggunakan Powerline Communication Pada Pt . Taspen Persero Kantor Cabang Palembang". *Prosiding Semhavok*, 54–60. diambil dari <http://conference.binadarma.ac.id/index.php/semhavok/article/view/1278>.
- Silaban, K. B., Putra, I. G. J., dkk. 2020. "PERANCANGAN BUKU SENI KERAJINAN TANGAN DO IT YOURSELF: CRAFT IN A
- Simatupang, K. H., dan Ismanto, I. 2021. "Covid-19 & UNESCO Global Geopark Kaldera Toba: Peluang dan Tantangan Pengembangan
- Sutedjo, A., dan Wardani, I. K. 2017. "Strategi Pengembangan Objek Wisata Gunung Beruk Sebagai Wisata Berbasis Masyarakat di Desa Karangpatihan Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo". *Swara Bhumi*, 5(2), 26–32.
- Wibowo, E. W. 2016. "EVALUASI PEMBELAJARAN MATAKULIAH KEWIRAUSAHAAN BERBASIS PROYEK PADA POLITEKNIK LP3I JAKARTA", 5(2).
- Widyantara, D. A., Wicaksono, B., dkk. 2019. "Dokumenter ilmu pengetahuan "cerita pendaki" sebagai pengetahuan dan pemahaman tentang mendaki gunung".