

PEMBUATAN VIDEO PROFIL MUSEUM WAYANG INDONESIA PADEPOKAN PAK BEI TANI KABUPATEN WONOGIRI

Vonni Yunita Sari, Ramadhian Agus Triyono
vonniyunitasari@yahoo.co.id

Abstraksi : Bersamaan dengan perkembangan teknologi masih ditemukan adanya penyampaian informasi yang kurang menarik perhatian, seperti halnya cara pengemasan informasi, tampilan informasi bahkan media yang digunakan. Untuk itu perlu adanya suatu media yang bisa dijadikan alternative atau acuan dalam hal menarik perhatian pada Museum Wayang Indonesia Padepokan Pak Bei Tani seperti video profil. Penelitian ini bertujuan untuk mendokumentasikan dan menginventarisasikan unsur-unsur sosial budaya sebagai bentuk partisipasi masyarakat di sekitar objek wisata Museum Wayang Indonesia Padepokan Pak Bei Tani dalam pengembangan kepariwisataan daerah.

Masalah dalam penelitian ini adalah pengemasan profil Museum Wayang Indonesia Padepokan Pak Bei Tani yang belum berbasis multimedia. Metode penelitian yang digunakan adalah kepustakaan, observasi, wawancara, analisis, perancangan, pembuatan, uji coba dan implementasi. Hasil dari penelitian ini dapat memberikan informasi tentang Museum Wayang Indonesia Padepokan Pak Bei Tani kepada seluruh masyarakat umum terutama para wisatawan domestik dan manca Negara.

Kata Kunci : Video Profil

1.a Latar Belakang

Bersamaan dengan perkembangan teknologi masih ditemukan adanya penyampaian informasi yang kurang menarik perhatian, seperti halnya cara pengemasan informasi, tampilan informasi bahkan media yang digunakan. Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Informasi atau Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran (Rosenberg, 2001). Untuk itu perlu adanya suatu media yang bisa dijadikan alternative atau acuan dalam hal menarik perhatian seperti video profil. Museum Wayang Indonesia terletak di dalam kompleks Padepokan Pak Bei Tani M Ng. Prawirowihardjo di kecamatan Wuryantoro kabupaten Wonogiri pada Jalan Raya Wonogiri – Pracimantoro km 13. Disebut sebagai Museum Wayang Indonesia karena memiliki koleksi wayang bukan hanya dari daerah Jawa Tengah tetapi juga dari daerah lain di Indonesia yaitu Jawa Barat dan Bali. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada Museum Wayang Indonesia Padepokan Pak Bei Tani melalui proses interview dan pendokumentasian didapat bahwa Museum Wayang Indonesia Padepokan Pak Bei Tani belum memiliki sebuah sarana publikasi dan promosi dalam bentuk video profil. Untuk itu akan dibangun sebuah video profil dari Museum Wayang Indonesia Padepokan Pak Bei Tani berbasis multimedia sebagai sarana promosi, media informasi dan pengembangan yang ditujukan untuk masyarakat luas.

1.b Rumusan Masalah

1. Melalui perkembangan teknologi informasi saat ini, media informasi dengan menggunakan selebaran dan brosur kurang efektif dan tidak menarik. Untuk itu perlu adanya media yang lebih baik dan menarik.
2. Belum adanya pengemasan profil Museum Wayang Indonesia Padepokan Pak Bei Tani yang berbasis multimedia.
3. Potensi yang dimiliki Museum Wayang Indonesia Padepokan Pak Bei Tani belum tereksplorasi dan terpublikasikan.

1.c Batasan Masalah

1. Pembuatan Video profil Museum Wayang Indonesia Padepokan Pak Bei Tani Kabupaten Wonogiri berbasis multimedia.
2. Dalam pembuatan video profil Museum Wayang Indonesia Padepokan Pak Bei Tani menggunakan software SonyVegas 7.0, UleadStudio 10, Cool Edit Pro 2.0, dan Adobe Photo Shop CS3 10.
3. Format Video Profil yang akan dibuat menggunakan Video Compact Disk (VCD) agar mudah dalam penggunaannya.

1.d Tujuan Penelitian

1. Untuk menghasilkan sebuah video profil sebagai media informasi dan promosi bagi Museum Wayang Indonesia Padepokan Pak Bei Tani.
2. Untuk memperoleh potensi yang dimiliki Museum Wayang Indonesia Padepokan Pak Bei Tani yang belum tereksplorasi

sehingga dapat dikembangkan menjadi objek wisata budaya.

1.e Manfaat Penelitian

1. Adanya publikasi Museum Wayang Indonesia Padepokan Pak Bei Tani dapat lebih mengembangkan potensi museum tersebut kepada masyarakat dengan dibuatnya video profil ini.
2. Melalui video profil yang dikemas ini mampu menjadi daya tarik dan antusias masyarakat menjadi lebih besar untuk berwisata ke Museum Wayang Indonesia Padepokan Pak Bei Tani.
3. Melalui terbangunnya video profil Museum Wayang Indonesia Padepokan Pak Bei Tani dapat melakukan pengembangan penyampaian informasi lebih baik lagi.

2.a Pengertian Umum Multimedia

Multimedia diambil dari kata multi dan media. Multi berarti banyak dan media berarti media atau perantara. Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan prestasi yang dinamis dan interaktif yang mengombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video. (Suyanto, 2003).

2.b Sony Vegas 7.0

Sony vegas kemudian disebut vegas, merupakan software video editing yang dikeluarkan oleh sony pictures digital Inc. Sony Vegas sudah didukung dengan fasilitas Multi track untuk track audio dan video, Metode pengeditan nonlinear, Multichannel dalam mixing dan perekaman audio, serta mampu membuat surround pada suara video. Dengan daya dukung tersebut, vegas dapat menghasilkan video dengan efek 3 dimensi (3D) dan pada audio dapat menghasilkan suara berkualitas 5.1 surround. Vegas juga dilengkapi dengan fasilitas network rendering yang biasa digunakan pada produksi video yang sangat banyak mengandung animasi dan efek, sehingga penggunaan network rendering lebih banyak digunakan pada produksi video berskala besar. (Universitas Gunadarma, 2010).

2.c Ulead Video Studio 10

Merupakan perangkat lunak editing yang menyediakan pilihan terbanayak pada fungsi perekam. Disamping Movie DV, Video Studio merupakan program yang mendukung batch-capture dalam kelas harga ini. Dengan fungsi tersebut perangkat lunak mampu merekam beberapa klip secara berurutan dalam

sekali jalan. Pembagian adegan dapat langsung dilakukan pada saat perekaman bila diinginkan, dan langsung disimpan sebagai klip-klip terpisah. Fasilitas Capture memudahkan Anda mentransfer video dari DV/D8/Hi8 camcorder, VCR, Kamera PC dan TV tuner card. Fasilitas edit memungkinkan anda mengalirkan adegan ke adegan dengan lebih dari 100 transmisi gaya Hollywood. Filter sejumlah 30 yang customizable untuk memberi sentuhan video dan penambahn efek-efek kreatif. (Suyanto, 2003).

2.d Storyboard

Story Board adalah ilustrasi adegan dalam sebuah cerita yang dituangkan dalam gambar tangan atau komputer, dilengkapi dengan penjelasan-penjelasan yang berupa deskripsi, baksound, waktu kejadian, dan durasi. *Story board* digunakan untuk mempermudah dan memperlancar pengambilan gambar. (Effendy, 2002).

2.e Tinjauan Pustaka

Charta (2011) mahasiswa STIMIK AMIKOM YOGYAKARTA melakukan penelitian Pembuatan Profil Snoopy Band Berbasis Multimedia. Dalam pembuatan Video tersebut peneliti mengacu pada Siklus Pengembangan Aplikasi Video Berbasis Multimedia dan Siklus Pembuatan Video Berbasis Teknik. Software yang digunakan adalah Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Premier. Hasil penelitiannya adalah berupa Video Profile Snoopy Band berbasis multimedia yang direspon baik setelah di uji coba melalui kuisioner.

Anggoro dan Ekawati (2011) membuat penelitian tentang Company Profile Sebagai Media dan Promosi Jambon Resto Sleman Yogyakarta. Dalam pembuatannya menggunakan metode observasi, proposal kegiatan, wawancara dan kearsipan. Latar belakang dari penelitian ini adalah untuk membuat media informasi dan promosi dari Jambon Resto Sleman Yogyakarta. Software yang digunakan CorelDraw X3, Photoshop CS3, Adobe Audition 2.0 dan Macromedia Director MX 2004. Hasil penelitiannya adalah Jambon resto sleman Yogyakarta bisa menyampaikan informasi dengan mudah dan dengan media ini Citra Jambon Resto lebih baik.

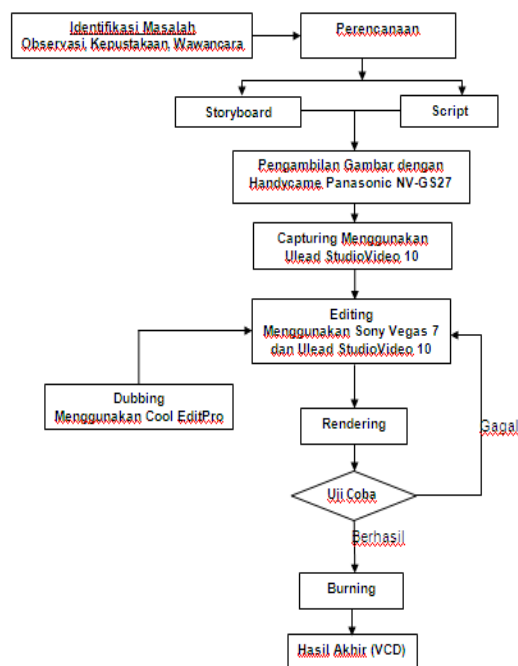
Dalam pembuatan Video Profile Museum Wayang Indonesia Padepokan Pak Bei Tani Wuryantoro peneliti menggunakan metode yang hampir sama. Diantaranya observasi,

kepastakaan, wawancara, analisis, perancangan, pembuatan dan uji coba. Software yang digunakan juga hampir sama antara lain Adobe Photosop. Dari hasil penelitian Chatra, Anggoro dan Ekawati sama dengan hasil penelitian Video Profile Museum Wayang Indonesia Padepokan Pak Bei Tani yang dibuat peneliti, bahwa masing-masing objek yang dibuatkan media informasi bisa memanfaatkannya untuk publikasi dan sarana promosi.

3.a Analisis Masalah

1. Observasi dilakukan dengan pengambilan gambar berupa video dan foto yang kemudian dapat dijadikan acuan dalam pembuatan script dan storyboard.
2. Kepustakaan dilakukan untuk mengetahui jumlah pengunjung Museum Wayang Indonesia Padepokan Pak Bei Tani selama beberapa periode yang diambil dari data buku tamu.
3. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang Museum Wayang Indonesia Padepokan Pak Bei Tani kepada Pengelola Museum tersebut yaitu Bapak Sutopo, S.Kar.

3.b Kerangka Pemikiran



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

3.c Perencanaan

Sebelum pembuatan sebuah produk maka dibutuhkan sebuah rancangan agar dapat membuat sebuah konsep awal tentang produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan sebuah produk yang bagus tentunya dibutuhkan tahap-tahap perancangan sebuah produk, antara lain :

1. Mencari Perjinan Lokasi

Hal pertama yang dilakukan penulis dalam melakukan penelitian dan pembuatan video profil ini adalah mencari perijinan kepada pihak Kesbangpol dan Linmas Kabupaten Wonogiri dan Disdikpora Kabupaten Wonogiri.

2. Riset

Setelah memperoleh ijin untuk melakukan penelitian, maka langkah selanjutnya adalah mencari informasi tentang Museum Wayang Indonesia Padepokan Pak Bei Tani. Informasi yang dimaksud dapat berupa data tertulis atau melalui tanya jawab dengan pengelola Museum Wayang Indonesia Padepokan Pak Bei Tani.

3. Merancang Video

Memasukkan hasil gambar pada software yang digunakan untuk diedit dan dibuat sebuah tampilan.

4. Merancang Audio

Menentukan jenis instrument dan dubbing pada video yang dibuat.

5. Pembuatan Storyboard

Gambar	Deskripsi	Backsound	Durasi
	Bumper	Audio Trak 1	60 detik
	Halaman Depan Museum Wayang Padepokan Pak Bei Tani Wuryantoro. Zoom In – Zoom Out	Audio 1 Trak 2	42 detik
	Gambar Pagelaran Wayang	Audio 1 Track 3	25detik

	Ruang dalam Museum Zoom In - Moving	Audio 1 Track 4	30 detik
	Gambar wayang kompeni dan wayang purwa. Zoom Out - Moving Right	Audio 1 Track 5	20 detik
	Ruang Museum Wayang. Zoom In - Moving	Audio 1 Track 6	26 detik
	Wayang Purwa. Zoom In - Moving Right	Audio 1 Track 7	25 detik

Tabel 1. Storyboard

6. Pembuatan Script (Naskah Narasi)

No	Audio	Script
1	Bumper	Museum Wayang Padepokan Pak Bei Tani Wuryantoro
2	Dubber Audio 1	Museum Wayang Indonesia didirikan pada tanggal 30 Juni 2004 atas prakarsa budayawan Wonogiri H. Begug Purnomosidi, SH// Beliau sangat perhatian dengan seni – budaya yang adiluhung// Salah satu kekayaan seni – budaya adiluhung tersebut tercemrin dalam seni pertunjukan wayang.//
3	Dubber Audio 2	Disisi lain/ perhatian masyarakat terhadap kekayaan seni – budaya tersebut semakin menurun// Sehingga berdampak pada semakin pudarnya rasa kebangsaan dan cinta tanah air// Seni budaya yang sekian lama telah mampu menunjukkan fungsinya sebagai perekat rasa persatuan dan kesatuan serta keluhuran budi pekerti bangsa

		Indonesia//
4	Dubber Audio 3	Museum Wayang Indonesia “ Padepokan Pak Bei Tani “ terletak di dalam kompleks Padepokan Pak Bei Tani M Ng. Prawirowihardjo di kecamatan Wuryantoro kabupaten Wonogiri pada Jalan Raya Wonogiri – Pracimantoro km 13//
5	Dubber Audio 4	Museum yang menyimpan berbagai koleksi wayang nusantara ini/ diharapkan mampu menjadi wahana generasi bangsa dalam belajar wayang/ sehingga wayang semakin maju dan dicintai oleh generasi muda bangsa//
6	Dubber Audio 7	Sebagai museum wayang yang tergolong muda usia/ Museum Wayang Indonesia “ Padepokan Pak Bei Tani “ semakin hari semakin menambah koleksinya baik kualitas maupun kuantitasnya//
7	Dubber Audio 8	Adapun beberapa jenis koleksi wayang di Museum ini adalah wayang kulit purwa Wayang kulit terbuat dari kulit kerbau atau lembu / wayang beber/ wayang golek terbuat dari kayuyang bentuknya seperti boneka / wayang wahyu terbuat dari kulit hewan yang dimainkan dalam menceritakan kehidupan agama Kristen – Katolik / wayang kompeni wayang yang menceritakan tentang perjuangan pahlawan melawan penjajah/ wayang suket terbuat dari suket sumbangan dari Ki Slamet Gundono dalang wayang suket/ wayang klitik yang terbuat dari kayu/ wayang ukur/ wayang bali/ wayang tembaga terbuat dari tembaga//
8	Dubber Audio 9	Wayang-wayang tersebut merupakan sumbangan dari seniman – budayawan yang peduli terhadap kehidupan seni – budaya wayang di

		tanah air//
9	Dubber Audio 10	Di museum ini juga terdapat sebuah lampu penerangan untuk menghasilkan bayang-bayang wayang yang disebut blencong// Ada pula semar pangruwatan yang merupakan wayang yang dikaitkan dengan kepercayaan masyarakat Jawa terhadap mitos//
10	Dubber Audio 11	Museum Wayang Indonesia “Padepokan Pak Bei Tani” juga memiliki prestasi/ yaitu sebuah Rekor Muri Indonesia pada Agustus 1998 atas dibuatnya lukisan semar terkecil ukuran 3 x 3 cm oleh Ki Djoko Soetedjo// Terdapat pula sebuah buku yang bertuliskan aksara Jawa yang berfungsi untuk prosesi ruwat wayang tiap tahunnya//
11	Dubber Audio 12	Wayang adalah sebuah kekayaan seni – budaya yang begitu indah// Sebagai masyarakat yang peduli terhadap seni – budaya alangkah baiknya kita ikut melestarikannya//
12	Dubber Audio 12	Mengingat kita sebagai masyarakat umum belum tentu mengetahui dan mengenal sejarah pewayangan/ untuk itu Museum Wayang Indonesia “Padepokan Pak Bei Tani” adalah tempat yang bisa kita kunjungi//
13	Dubber Audio 13	Mari! Kita lestarikan Wisata Budaya Museum Wayang Indonesia “Padepokan Pak Bei Tani”/ Kunjungan anda merupakan satu langkah bersama meningkatkan pengembangan Museum Wayang Indonesia “Padepokan Pak Bei Tani”//

Tabel 2. Skrip Narasi**7. Durasi**

Video profil Museum Wayang Padepokan Indonesia Pak Bei Tani ini berdurasi total sekitar 06.06 menit yang sudah melalui berbagai proses pengeditan, yang mana video profil sudah mencakup semua gambaran

tentang Museum Wayang Padepokan Indonesia Pak Bei Tani.

4. IMPLEMENTASI

Implementasi pada Video profile pada Museum Wayang Indonesia Padepokan Pak Bei Tani adalah dengan melakukan uji coba yang dilakukan untuk mengetahui efektifitas dari video profil tersebut kepada masyarakat umum.

4.a Video Profil**1. Tampilan Bumper**

Tampilan Bumper merupakan tampilan awal pada video profil yang dibuat menggunakan software Sony Vegas 7.

**Gambar 2.** Tampilan Bumper**2. Tampilan Isi**

Tampilan isi video profil adalah berupa gambar video tentang Museum Wayang Indonesia Padepokan Pak Bei Tani diantaranya koleksi berbagai jenis wayang, wawancara dengan Pengelola Museum.

**Gambar 3.** Gedung Museum Wayang



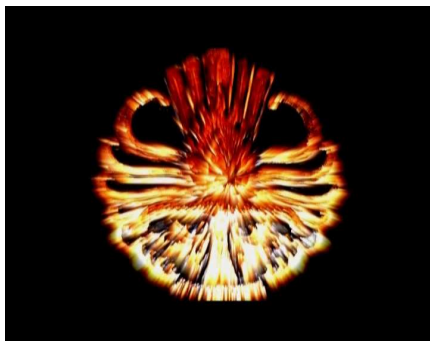
Gambar 4. Jenis Wayang



Gambar 5. Wawancara

3. Bumper Out

Bumper Out merupakan bagian terakhir dari video profil Museum Wayang Indonesia Padepokan Pak Bei Tani.



Gambar 6. Bumper Out

4.b Uji Coba

4. Uji Coba Peneliti

Sebelum melakukan uji coba pada responden maka peneliti melakukan uji coba terlebih dahulu dengan memutar Video Profil pada player untuk mengetahui kualitas video

tersebut mulai dari kualitas gambar, audio, title dan tampilan.

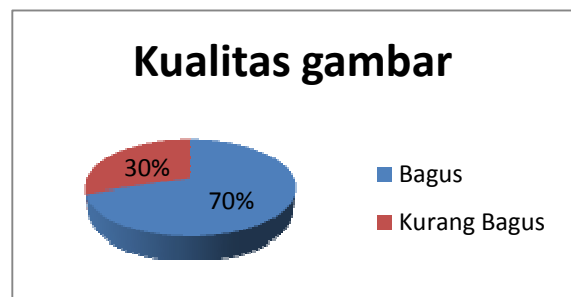
5. Uji Coba Pada Responden

Uji coba dilakukan pada 20 responden dengan memperlihatkan video profil Museum Wayang Indonesia Padepokan Pak Bei Tani, kemudian diminta mengisi Kuisioner yang terdiri dari 5 pertanyaan.



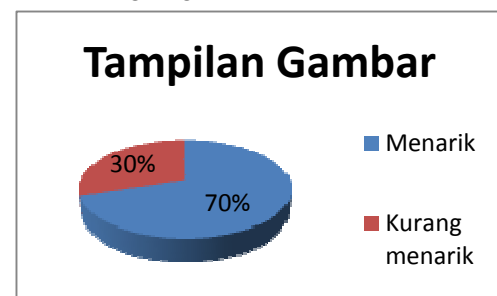
Gambar 7. Uji Coba Di Dinas Pariwisata

Dari pertanyaan yang diajukan pada responden maka didapat hasil berupa prosentase diagram lingkaran berikut ini :



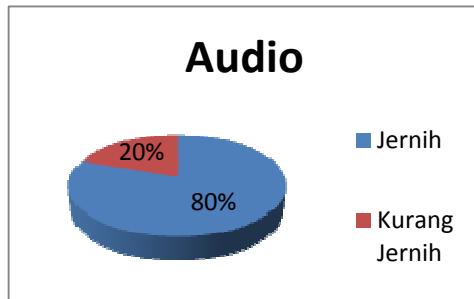
Gambar 8. Diagram Kualitas Gambar

Dari diagram diatas dapat dilihat hasil prosentase untuk kualitas gambar video profil dengan hasil 70% responden menilai kualitas gambar bagus, sedangkan 30% responden menilai kurang bagus.



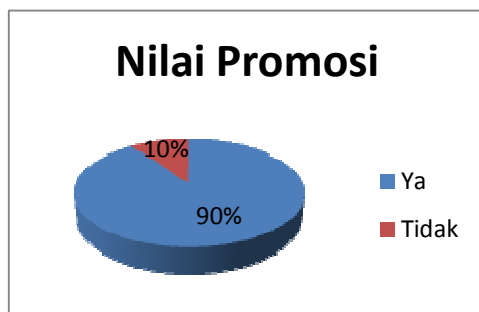
Gambar 9. Diagram Tampilan Gambar

Dari diagram diatas dapat dilihat hasil prosentase untuk tampilan gambar video profil dengan hasil 70% responden menilai tampilan gambar menarik, sedangkan 30% responden menilai kurang menarik.



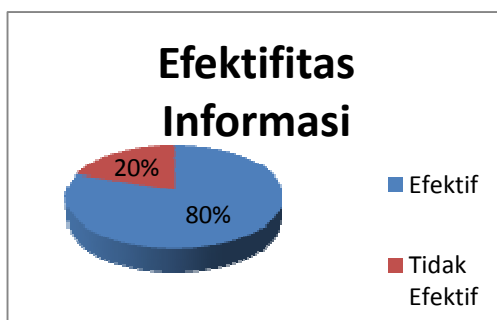
Gambar 10. Diagram Audio

Dari diagram diatas dapat dilihat hasil prosentase untuk audio video profil dengan hasil 80% responden menilai audio jernih, sedangkan 20% responden menilai kurang jernih.



Gambar 11. Diagram Nilai Promosi

Dari diagram diatas dapat dilihat hasil prosentase untuk nilai promosi video profil dengan hasil 90% responden menilai nilai promosi 'Ya', sedangkan 10% responden menilai 'Tidak'.

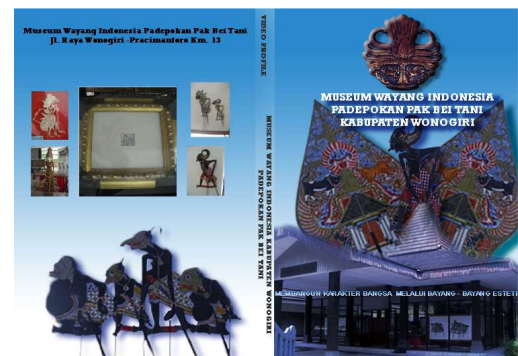


Gambar 12. Diagram Efektifitas Informasi

Dari diagram diatas dapat dilihat hasil presentase untuk efektifitas informasi video profil dengan hasil 80% responden menilai efektifitas informasi efektif, sedangkan 20% responden menilai tidak efektif.

4.c Hasil Akhir Video Profil

Setelah dilakukan uji coba dan kuisioner pada video profil Museum Wayang Indonesia Padepokan Pak Be Tani maka deroleh hasil akhir berupa VCD (Video Compact Disc). Kemudian video profil Museum Wayang Indonesia Padepokan Pak Bei Tani dalam bentuk VCD dikemas secara menarik dengan memberikan label pada VCD.



Gambar 13. Cover VCD



Gambar 14. Label VCD

5.a Kesimpulan

1. Adanya Video Profile Museum Wayang Indonesia Padepokan Pak Bei Tani dapat meningkatkan minat para pengunjung atau masyarakat dalam negeri maupun luar negeri terhadap potensi yang ada di Museum Wayang Indonesia Padepokan Pak Bei Tani.

2. Melalui Video Profil Museum Wayang Indonesia Padepokan Pak Bei Tani ini, Disdikpora Kabupaten Wonogiri dapat mengembangkan fasilitas penunjang sebagai daya dukung penyampaian informasi dan promosi kepada masyarakat.

5.b SARAN

1. Pembuatan video profile bisa lebih inovatif dengan menambahkan gambar ataupun liputan yang berlangsung tiap tahunnya pada penelitian selanjutnya.
2. Dalam teknik pengeditan video dan dubbing bisa lebih baik dan lebih teliti lagi.
3. Lebih ditingkatkan lagi dalam mempromosikan Museum Wayang Indonesia, SDM (Sumber Daya Manusia) yang memiliki pengetahuan dari segi IT (*Information Technology*) sehingga dapat menemukan ide-ide baru dalam mempromosikan Museum Wayang Indonesia untuk menarik wisatawan lebih banyak.

- [6] **Saifuddin, Azwar, MA.** 2010. *Metode Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- [7] **Suyanto, M,** Pengantar Teknologi Informasi Untuk Bisnis, ANDI, Yogyakarta, 2005
- [8] **Effendy Heru,** Mari Membuat Film panduan menjadi produser, konfiden, Jakarta, 2002
- [9] **Haryadi,** Analisis Dan Desain Aplikasi Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Informasi Dan Promosi Pada4=u74Teater "Manggar", Stmik Amikom Yogyakarta, Yogyakarta, 2010
- [10] **Jiadis Suciati Sholifah,** Implementasi Teknik Motion Graphics Pada Pembuatan Profil Multimedia Broadcasting, PENS-ITS, Surabaya, 2008
- [11] **Charta,NofanzaPrima.** 07.11.1827.*repository.amikom.ac.id/index.php/add.../Publikasi_%2007.../1678*

DAFTAR PUSTAKA

- [1] **Budi Santosa, Bambang Eka Purnama,** *Perancangan Studio Mini Berbasis Multimedia Universitas Surakarta*, Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed 10 Vol 8 No 1 - Februari 2011, ISSN 1979 – 9330
- [2] **Jupriyanto, Erlina Idolla Ganis,** *Pengenalan Adat Tradisional Indonesia Berbasis Multimedia Pada Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) Ngadirejan*, Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed (IJCSS) 15 FTI UNSA Vol 10 No 1 – Februari 2012 - *ijcss.unsa.ac.id*, ISSN 1979 – 9330
- [3] **Yunanto Happi Urbani, Bambang Eka Purnama,** *Produksi Film Indie Komersial "Aku Cinta Indonesia – Generation" Berbasis Multimedia*, IJCSS) 14 - Indonesian Jurnal on Computer Science Speed - FTI UNSA Vol 9 No 3 – Desember 2012 - *ijcss.unsa.ac.id*, ISSN 1979 – 9330
- [4] **Suyanto, M.** 2003. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi
- [5] **Afifuddin MM.** *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : CV Pustaka Setia