

FILM DOKUMENTER DESA MUARA MUNTAI KEANEKARAGAMAN BUDAYA**Yulia Putri Wulandari, Damar Nucahyono, Muhammad Farman Andrijasa**

Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Samarinda

Jalan Cipto mangunkusumo, Samarinda, Indonesia

yuliaaaptr22@gmail.com

ABSTRAK

Desa Muara Muntai yang berada di Kabupaten Kutai Kartanegara, Kalimantan Timur, memiliki warisan budaya yang kaya, mencakup tradisi, bahasa, dan adat istiadat yang diwariskan secara turun-temurun. Namun, kekayaan budaya tersebut belum banyak dikenal oleh masyarakat luas akibat kurangnya dokumentasi dan media promosi yang memadai. Untuk menjawab tantangan ini, penelitian ini bertujuan mendokumentasikan serta mengenalkan budaya lokal Muara Muntai melalui film dokumenter sebagai media edukasi dan promosi. Penelitian ini menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC), yang meliputi tahap pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi. Prosesnya mencakup penyusunan konsep, pengambilan gambar menggunakan teknik sinematografi seperti extreme long shot dan medium shot, hingga penyuntingan warna (color grading) guna menciptakan tampilan visual yang menarik. Hasil akhir dari penelitian ini berupa sebuah film dokumenter berdurasi kurang lebih 10 menit yang telah diunggah ke platform YouTube. Pada saat evaluasi dilakukan, video tersebut telah memperoleh sebanyak 730 penayangan, dengan 679 like, serta 23 komentar dari penonton. Sebagian besar komentar yang diberikan menunjukkan apresiasi dan respons positif terhadap isi dokumenter. Temuan ini mengindikasikan bahwa film dokumenter berhasil menarik minat audiens dan efektif digunakan sebagai sarana edukasi serta promosi budaya lokal Muara Muntai.

Kata kunci : *Film Dokumenter, Keanekaragaman Budaya, Desa Muara Muntai, Sinematografi, MDLC.*

1. PENDAHULUAN

Film dokumenter merupakan salah satu bentuk karya audio-visual yang berfungsi untuk merekam dan menyajikan peristiwa nyata atau fakta-fakta yang benar-benar terjadi. Melalui film dokumenter, berbagai aspek kehidupan dapat diangkat secara autentik untuk memberikan informasi, edukasi, serta pengalaman visual yang menggugah penonton. Dalam konteks ini, film dokumenter akan digunakan sebagai media untuk menampilkan keunikan serta pesona yang dimiliki oleh Desa Muara Muntai. Desa Muara Muntai adalah sebuah kecamatan di Kabupaten Kutai Kartanegara, Kalimantan Timur, yang dikenal sebagai salah satu wilayah tertua di daerah tersebut. Kecamatan ini terdiri atas 13 desa dengan luas wilayah mencapai 928,60 km². Sebagian besar wilayahnya berada di sepanjang pesisir Sungai Mahakam bagian hulu. Desa ini juga dikenal dengan julukan sebagai desa yang memiliki jalur kayu ulin terpanjang di Asia. Kehidupan masyarakat Muara Muntai sangat bergantung pada Sungai Mahakam, yang telah lama menjadi jalur utama transportasi dan perdagangan. Permukiman penduduk umumnya terletak di dataran rendah di sekitar aliran sungai, dan mayoritas warganya bekerja sebagai nelayan yang mengandalkan hasil perairan tawar sebagai sumber penghidupan.

Selain pesona alam dan kehidupan sungai yang khas, Muara Muntai juga dikenal sebagai kawasan multikultural yang harmonis. Beragam etnis seperti Kutai, Banjar, Jawa, Bugis, dan Timur hidup berdampingan secara damai dan saling menghormati. Suku Kutai sebagai penduduk asli sekaligus kelompok dominan memiliki akar budaya yang kuat dan merupakan pewaris Kerajaan Kutai Kartanegara.

Pelestarian budaya lokal terus dilakukan oleh masyarakat, salah satunya melalui perhelatan Festival Seni Budaya yang rutin digelar dalam rangka peringatan hari jadi kecamatan. Berbagai perlombaan tradisional seperti Terpelan, Gasing, Asen Haloq, menyanyi lagu daerah Kutai, serta tarian Jepen Kreasi menjadi bagian dari upaya pelestarian tersebut.

Namun, meskipun memiliki kekayaan budaya, sejarah, dan potensi wisata yang tinggi, Desa Muara Muntai belum banyak dikenal secara luas oleh masyarakat di luar wilayah Kalimantan Timur. Kurangnya media promosi yang menarik dan informatif menjadi salah satu kendala utama dalam memperkenalkan keistimewaan desa ini. Informasi yang tersedia masih terbatas dalam bentuk teks atau dokumentasi sederhana, yang belum mampu mengangkat potensi desa secara menyeluruh dan mendalam. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media yang mampu menyampaikan informasi tersebut secara visual dan menarik, salah satunya melalui film dokumenter.

Dalam pembuatan film dokumenter ini, digunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) karena metode ini menyediakan tahapan kerja yang sistematis dan fleksibel dalam pengembangan produk multimedia. MDLC terdiri dari enam tahap, yaitu konsep, desain, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Alasan utama pemilihan metode MDLC adalah karena metode ini mudah disesuaikan dengan kebutuhan proyek multimedia seperti film dokumenter, membantu perencanaan yang matang sejak awal, menjamin kualitas hasil akhir melalui tahapan evaluasi, serta cocok untuk tim kreatif yang bekerja secara

kolaboratif. Selain itu, metode ini juga mendukung pengembangan konten visual kompleks seperti footage, animasi, narasi suara, hingga efek visual. Dengan menggunakan pendekatan MDLC, proses produksi film dokumenter tentang Desa Muara Muntai diharapkan dapat berjalan secara terstruktur dan menghasilkan karya yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga informatif dan inspiratif dalam memperkenalkan potensi daerah tersebut kepada khalayak luas.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Peneliti Terdahulu

Penelitian oleh Alfiza Nur Aisyah Irmanda berjudul "Kotaku Kota Terakota" mengangkat kisah tentang perkembangan budaya di wilayah Jatiwangi dan upaya pelestariannya, tidak hanya melalui pengolahan tanah menjadi genteng, tetapi juga melalui partisipasi warga dalam konsep pembangunan Kota Terakota. Karya tugas akhir berupa film dokumenter ini didasarkan pada sejumlah teori yang meliputi teori film, dokumenter, sinematografi, penyuntingan (editing), tata suara, tata cahaya, serta teori budaya dan kebudayaan lokal Jatiwangi. Dalam proses pengumpulan data, penulis menggunakan metode wawancara, observasi langsung, dan studi pustaka. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah film dokumenter bergaya potret atau biografi yang menggabungkan pendekatan dokumenter ekspositori dan observasional [1].

Sementara itu, penelitian oleh Agus Baihaqi yang berjudul "Teknik Sinematografi Film Pendek Air Mata Impian Karya Multimedia Darussalam Blokagung Banyuwangi" bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis teknik sinematografi yang digunakan dalam film pendek Air Mata Impian. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, di mana peneliti mendalami teori dan menerapkannya pada subjek film yang dianalisis. Fokus utama penelitian ini adalah teknik sinematografi yang diterapkan oleh tim produksi Multimedia Darussalam, khususnya teknik-teknik berdasarkan teori Joseph V. Mascelli A.S.C, yang meliputi sudut pengambilan gambar (camera angle), ukuran gambar (close-up/shot size), komposisi (composition), kesinambungan gambar (continuity), serta pemotongan atau penyuntingan (cutting/editing). Kelima unsur tersebut digunakan dalam pembuatan film pendek sebagai upaya memperkuat aspek visual dan naratif [2].

Adapun penelitian oleh Rohman dan rekan-rekannya yang berjudul "Analisis Teknik Sinematik dalam Implementasi Color Grading pada Film Dokumenter" menyoroti film dokumenter tentang Desa Budaya Pampang, sebuah kawasan wisata budaya Suku Dayak di Samarinda, Kalimantan Timur. Desa ini menyimpan nilai-nilai sejarah dan tradisi leluhur yang masih terjaga, namun mengalami penurunan minat dari wisatawan, khususnya generasi muda. Untuk menarik minat tersebut, dibuatlah film dokumenter dengan pendekatan sinematik modern,

salah satunya melalui penerapan teknik color grading. Metode yang digunakan dalam produksi film ini berfokus pada teknik sinematik guna menciptakan suasana visual yang estetik melalui pengaturan tata cahaya, komposisi pengambilan gambar, serta pewarnaan. Hasil akhirnya adalah film dokumenter yang berfungsi sebagai media promosi wisata edukatif dan budaya, dengan tampilan visual yang lebih menarik bagi khalayak, khususnya generasi muda [3].

2.2. Multimedia

Multimedia merupakan kombinasi berbagai jenis media yang digunakan secara terpadu untuk menyampaikan informasi. Media ini dapat meliputi elemen-elemen seperti teks, gambar, grafik, suara, video, hingga animasi.

Dalam kehidupan modern, multimedia telah menjadi bagian penting yang tidak dapat dipisahkan dari aktivitas sehari-hari. Keberadaannya memengaruhi berbagai aspek, mulai dari cara kita berkomunikasi, memperoleh pengetahuan, hingga menjalankan pekerjaan. Baik dalam bentuk video yang diakses melalui layanan streaming maupun infografis yang dirancang secara visual menarik, multimedia berperan sebagai sarana utama dalam menyampaikan pesan dengan cara yang lebih kreatif dan efektif [4].

2.3. Film

Film merupakan salah satu bentuk media komunikasi sekaligus karya seni yang paling digemari secara global. Film memiliki berbagai fungsi, antara lain sebagai sarana hiburan, media untuk menyampaikan pesan-pesan penting, alat pembentuk pola pikir masyarakat, sumber informasi, serta media yang mampu membangkitkan emosi penonton.

Film menggabungkan unsur visual, audio, dan naratif untuk menyampaikan cerita, ide, serta emosi kepada penontonnya. Unsur naratif berkaitan erat dengan tema yang diangkat, sementara unsur sinematik mencakup struktur atau alur cerita yang membentuk keseluruhan narasi. Lebih dari sekadar tontonan, film juga dipandang sebagai hasil karya budaya dan sarana ekspresi seni. Sebagai media komunikasi massa, film merupakan hasil integrasi dari berbagai disiplin seni dan teknologi, seperti fotografi, rekaman suara, seni rupa, teater, sastra, arsitektur, dan musik [5].

2.4. Celtx

Celtx adalah perangkat lunak penulisan naskah film yang cukup populer dan dikenal sebagai alternatif yang lebih ekonomis dibandingkan dengan Final Draft. Meskipun harganya lebih terjangkau, Celtx tetap menyediakan fitur-fitur utama yang setara untuk penulisan skenario. Selain itu, Celtx juga dilengkapi dengan berbagai alat pendukung produksi film, seperti fitur perencanaan produksi dan pengelolaan anggaran, yang menjadikannya pilihan praktis bagi pembuat film independen maupun tim produksi kecil [6].

2.5. Teknik Sinematografi

Sinematografi merupakan ilmu terapan yang mempelajari cara merekam gambar dan menyusunnya menjadi rangkaian visual yang mampu menyampaikan sebuah ide atau cerita. Disiplin ini merupakan perpaduan antara seni dan teknologi yang menghasilkan gambar bergerak atau video.

Secara umum, teknik dasar sinematografi merujuk pada penempatan kamera dalam proses pengambilan gambar. Setiap pengambilan gambar, atau shot, dapat dilakukan menggunakan berbagai teknik seperti medium shot atau long shot. Beberapa shot kemudian membentuk sebuah scene atau adegan, yang bisa terdiri dari kombinasi teknik pengambilan gambar seperti close-up, long shot, dan lainnya. Kumpulan dari beberapa scene ini kemudian membentuk sebuah sequence, yakni rangkaian adegan yang saling terhubung, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dalam proses ini, setiap teknik pengambilan gambar akan disusun sesuai dengan visi dan keinginan sutradara.

Berikut Teknik dasar dalam dunia sinematografi paling banyak digunakan, seperti:

- a. Teknik close-up
Close-up adalah pengambilan gambar dengan jarak sangat dekat antara kamera dan objek, biasanya fokus pada wajah aktor. Teknik ini bertujuan menangkap ekspresi dan detail emosi secara jelas karena layar penuh oleh wajah subjek.
- b. Medium Shoot
Medium shot diambil dengan jarak yang lebih jauh dari close-up, umumnya menampilkan setengah tubuh subjek. Teknik ini sering dipakai dalam adegan dialog antar karakter agar penonton bisa melihat ekspresi sekaligus bahasa tubuh aktor.
- c. Teknik long shoot
Long shot merupakan pengambilan gambar dari jarak yang cukup jauh untuk menampilkan keseluruhan tubuh aktor beserta lingkungan sekitarnya. Teknik ini memberi kesan bahwa penonton menyaksikan adegan secara langsung.
- d. Teknik high angle
High angle menempatkan kamera di atas subjek, sehingga subjek terlihat lebih kecil dan rentan. Teknik ini sering dipakai untuk menunjukkan kelemahan atau ketidakberdayaan karakter, seperti dalam film horor.
- e. Teknik low-angle
Low angle meletakkan kamera di bawah garis mata subjek, membuat aktor tampak lebih besar dan berkuasa. Teknik ini umum digunakan dalam film superhero untuk menonjolkan kesan kekuatan dan dominasi [7].

2.6. CapCut

CapCut adalah aplikasi edit video yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam membuat konten video yang menarik dan terlihat profesional langsung dari perangkat mobile. Aplikasi ini dikembangkan

oleh ByteDance, perusahaan yang juga mengembangkan TikTok. CapCut dilengkapi dengan beragam fitur pengeditan yang canggih namun tetap mudah digunakan, seperti pemotongan dan penggabungan klip, penambahan teks, musik, efek visual, serta filter.

Selain itu, CapCut menyediakan berbagai template siap pakai yang memudahkan pengguna dalam membuat video kreatif dengan cepat. Salah satu kelebihan utama CapCut adalah antarmukanya yang intuitif, menjadikannya ideal bagi pemula. Di sisi lain, fitur-fiturnya yang lengkap juga dapat memenuhi kebutuhan pengeditan yang lebih kompleks bagi para kreator berpengalaman [8].

2.7. Storyboard

Dalam proses produksi berbagai jenis konten seperti video, film, komik, atau media lain yang memerlukan perencanaan adegan, terdapat tahap penting yang harus dilakukan sebelum produksi dimulai, yaitu penyusunan storyboard.

Storyboard merupakan rangkaian sketsa gambar yang disusun secara berurutan berdasarkan naskah cerita yang sudah dibuat sebelumnya. Tujuannya adalah untuk menggambarkan alur cerita secara keseluruhan, mulai dari awal, tengah, hingga akhir cerita. Bentuk storyboard biasanya terdiri dari beberapa kotak, di mana setiap kotak memuat ilustrasi dan catatan mengenai peristiwa yang terjadi dalam adegan tersebut. Storyboard sangat membantu sutradara, produser, dan penulis naskah dalam menjelaskan tiap adegan kepada para pemeran. Dari sisi produksi, storyboard juga berguna untuk menentukan properti dan perlengkapan apa saja yang dibutuhkan saat proses pengambilan gambar.

Storyboard sangat penting bagi videografer karena dapat menjadi panduan dalam mengeksplorasi berbagai sudut pandang, sehingga menghasilkan nilai artistik dan naratif yang lebih kaya dalam setiap adegan [9].

2.8. Multimedia Development Live Cycle (MDLC)

Multimedia Development Life Cycle (MDLC) terdiri dari enam tahapan utama, yaitu: konsep (concept), perancangan (design), pengumpulan bahan (material collecting), pembuatan atau perakitan (assembly), pengujian (testing), dan pendistribusian (distribution).

- a. Konsep
Tahap awal dalam siklus MDLC adalah konsep, di mana tujuan pembuatan aplikasi ditetapkan serta siapa pengguna aplikasi tersebut ditentukan.
- b. Perancangan Konsep
Setelah konsep jelas, tahap perancangan dilakukan untuk merinci spesifikasi proyek secara detail, meliputi struktur proyek, tampilan visual, kebutuhan bahan, dan gaya desain. Pada tahap ini digunakan storyboard untuk menggambarkan rangkaian cerita atau deskripsi setiap adegan agar mudah dipahami oleh pengguna, dengan

mencantumkan semua elemen multimedia dan tautan antar adegan.

- c. **Pengumpulan Bahan Material Collecting**
Tahap ini mencakup pengumpulan semua bahan yang diperlukan sesuai dengan rancangan, seperti gambar, foto, animasi, video, audio, dan teks. Bahan-bahan tersebut bisa berupa materi yang sudah jadi atau yang perlu diedit, serta dapat diperoleh secara gratis maupun melalui pemesanan dari pihak lain.
- d. **Pembuatan Tahap Assembly**
Pada tahap pembuatan, semua bahan multimedia yang telah dikumpulkan diolah menjadi aplikasi sesuai dengan rancangan dan storyboard. Proses ini umumnya dilakukan menggunakan perangkat lunak authoring khusus.
- e. **Pengujian**
Pengujian dilakukan untuk memastikan aplikasi berjalan sesuai rencana. Ada dua jenis pengujian: pengujian alfa, yang meliputi pengecekan setiap halaman, fungsi tombol, dan suara; jika ditemukan kesalahan, aplikasi diperbaiki. Setelah lolos pengujian alfa, aplikasi akan diuji dalam tahap beta, di mana pengguna memberikan feedback melalui kuesioner.
- f. **Distribusi**
Tahap terakhir adalah distribusi aplikasi setelah dinyatakan siap digunakan. Aplikasi dapat disimpan di berbagai media seperti CD, perangkat mobile, atau situs web. Jika ukuran aplikasi terlalu besar, dilakukan kompresi. Pada tahap ini juga dilakukan evaluasi produk sebagai dasar pengembangan selanjutnya agar hasilnya semakin baik [10].

3. METODE PENELITIAN

Dalam tahapan penelitian ini, penulis menggunakan metode pengembangan *Multimedia Development Live Cycle*. Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam metode tersebut dimulai dari pra produksi, produksi, pasca produksi dan distribusi.

3.1. Pra Produksi

Praproduksi adalah suatu tahapan sebelum memulai kegiatan produksi, Seperti menyiapkan konsep, membuat naskah/storyboard, dan penjadwalan.

- a. Naskah dibuat berdasarkan ide cerita yang diuraikan dengan urutan adegan yang di lengkapi dengan tempat atau latar, keadaan serta dialog.
- b. Storyboard adalah sketsa gambar yang disusun dengan urut berdasarkan naskah cerita.
- c. Penjadwalan adalah proses perencanaan kegiatan yang akan dilakukan untuk produksi film dengan tujuan untuk memastikan film dapat selesai tepat waktu.

3.2. Produksi

Produksi adalah suatu tahapan pengambilan gambar atau bisa disebut dengan shooting.

3.3. Pasca Produksi

Pasca Produksi adalah suatu langkah terakhir dalam proses Editing, yang akan melakukan penggabungan dan penyempurnaan suatu audio visual yang telah di ambil menjadi produksi akhir atau hasil yang telah diinginkan.

3.4. Distribusi

Distribusi merupakan tahap akhir film untuk memperlihatkan hasil dari proses yang telah dilakukan. Dimana film ini juga akan di salurkan serta di publikasikan ke media sosial untuk dapat ditonton oleh masyarakat luas. Beberapa platform sebagai tempat publikasi yaitu Youtube dan Instagram.

3.5. Uji Coba (Testing)

Setelah tahap distribusi selesai, dilakukan uji coba atau pengujian. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengevaluasi tingkat keberhasilan dalam menyampaikan informasi serta mengetahui sejauh mana film ini mampu menarik perhatian dan minat penonton.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut hasil dari pembuatan Film Dokumenter Desa Muara Muntai Keanekaragaman Budaya:

4.1. Pra Produksi

Bagian ini menjelaskan dasar pemikiran dan langkah awal dalam produksi film dokumenter, yang mencakup gagasan utama, perencanaan teknis, serta pemilihan lokasi. Tujuannya adalah untuk membentuk kerangka kerja yang jelas dalam mewujudkan dokumenter yang informatif dan menarik.

a. Penentuan Ide Film

Penentuan ide "Film Dokumenter Desa Muara Muntai Keanekaragaman Budaya" ini karna penulis ingin memperkenalkan Desa Muara Muntai kepada masyarakat luas melalui Film Dokumenter. Dengan menggunakan Teknik Sinematography dalam pembuatan Film Dokumenter ini penulis bertujuan untuk menyajikan visual yang mendalam dan mengesankan bagi penonton.

b. Persiapan Alat dan Bahan

Dalam proses produksi "Film Dokumenter Desa Muara Muntai Keanekaragaman Budaya", Persiapan Alat dan Bahan adalah kunci utama. Mulai dari pemilihan alat, pengecekan serta perawatan peralatan yang sesuai, serta persiapan teknis untuk memastikan kelancaran proses produksi yang dapat kita lihat pada gambar 1.



Gambar 1. Alat produksi pengambilan gambar

c. Lokasi Shooting

Lokasi Shooting atau pengambilan gambar merupakan bagian penting dalam proses produksi “Film Dokumenter Desa Muara Muntai Keanekaragaman Budaya”. Berikut adalah beberapa tempat Lokasi shooting atau pengambilan gambar:

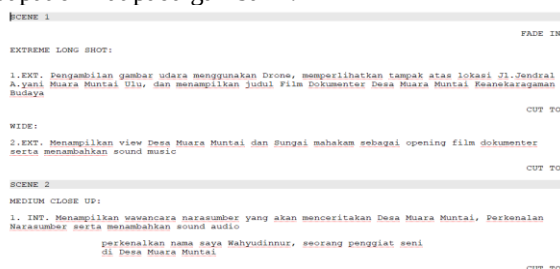
- Pendopo Muara.Muntai, Desa Muara Muntai Ulu.
- Pinggir Sungai Mahakam atau Perairan Sungai Mahakam Muara Muntai
- Pasar Muara Muntai, Di Desa Muara Muntai Ulu.
- Danau Batu Bumbun, perairan sungai Desa Muara Muntai Ilir.
- UMKM Muara Muntai, Di Desa Muara Muntai Ulu.
- Muara Muntai Ulu, Muara Muntai Ilir, Rebaq Rinding.

d. Desain/Rancangan (*Desain*)

Desain yang matang membantu memastikan bahwa proses produksi berjalan efisien dan hasil akhir sesuai dengan visi kreatif. Berikut merupakan desain naskah dan storyboard pada pembuatan Film Dokumenter Desa Muara Muntai Keanekaragaman Budaya

4.2. Naskah

Naskah merupakan dasar utama dalam penyusunan alur cerita dokumenter. Dalam proyek ini, naskah ditulis menggunakan aplikasi Celtx, yang umum digunakan dalam industri perfilman untuk penulisan skenario dan pengelolaan produksi. Naskah dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Naskah

4.3. Storyboard

Storyboard merupakan representasi visual dari setiap adegan dalam film, seperti yang terlihat pada gambar 3 sampai gambar 5. Dalam proyek ini, storyboard dibuat secara manual dengan menggambar sketsa-sketsa adegan yang menggambarkan komposisi shot dan urutan visual.



Gambar 3. Tampilan storyboard opening scene

Menampilkan opening scene yang memperlihatkan pemandangan Desa Muara Muntai dari udara menggunakan drone, diikuti dengan tampilan judul film dokumenter. Ini bertujuan untuk memberikan kesan pembuka yang kuat dan menggugah.

Menampilkan adegan wawancara dengan narasumber yang menceritakan sejarah dan kehidupan masyarakat Desa Muara Muntai. Diselingi dengan potongan video (b-roll) tentang desa, sehingga memperkuat narasi dan visualisasi cerita.



Gambar 4. Tampilan storyboard wawancara narasumber



Gambar 5. Tampilan storyboard view sungai mahakam

Memperlihatkan pengambilan gambar perairan Sungai Mahakam dari udara dengan drone. Adegan ini memperkuat identitas visual desa sebagai kawasan yang sangat bergantung pada sungai.

4.4. Produksi

Di tahap ini, seluruh elemen visual dan audio yang dibutuhkan untuk menyusun narasi dikumpulkan dengan menerapkan teknik sinematografi yang sesuai. Pengumpulan dilakukan secara terstruktur, dimulai dari proses pengambilan gambar, pengolahan video, hingga pengelolaan audio.

4.5. Pengambilan Gambar

Dalam pengambilan gambar, penulis menggunakan berbagai teknik framing dan komposisi untuk memastikan setiap elemen visual mendukung cerita dan memperkuat pesan yang ingin disampaikan. Berikut adalah beberapa teknik pengambilan gambar yang digunakan

4.6. Extreme Long Shot

Teknik ini digunakan untuk menampilkan panorama secara luas dan memperlihatkan hubungan antara subjek dan lingkungannya dari jarak jauh. Biasanya digunakan pada awal adegan untuk menetapkan lokasi. Contoh dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Extreme Long Shot

4.7. Medium Shot

Teknik ini memperlihatkan subjek dari kepala hingga dada. Cocok untuk menangkap ekspresi wajah dan gerakan tubuh bagian atas, seperti tampak pada gambar 7.



Gambar 7. Medium Shot

4.8. Wide Shot

Wide shot digunakan untuk menunjukkan hubungan antara karakter dan lingkungan sekitar. Gambar ini memberikan konteks tempat kepada penonton. Digunakan pada adegan luar ruangan dan bisa dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. Wide Shot

4.9. Close-Up

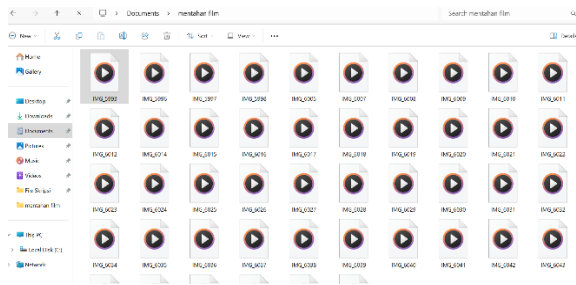
Teknik close-up menyoroti wajah karakter, dari bahu hingga kepala, untuk menangkap ekspresi emosional secara detail. Contohnya ditampilkan pada gambar 9.



Gambar 9. Close-Up

4.10. Pengelolaan Video

Setelah proses pengambilan gambar selesai, seluruh footage yang diperoleh akan ditinjau dan diseleksi. Proses ini bertujuan untuk memilih klip-klip terbaik yang relevan dengan alur cerita dan mendukung narasi dokumenter. Tahapan ini dilakukan sebelum masuk ke proses editing akhir. Ilustrasi proses ini terlihat pada gambar 10.



Gambar 10. Pengelolaan Video

4.11. Pengelolaan Audio

Hasil dari pengelolaan audio yang tepat adalah terciptanya keselarasan antara suara dan visual, sehingga penulis dapat lebih mudah memilih dan menggunakan audio yang sesuai dengan film.

4.3. Pasca Produksi

Tahap ini merupakan proses pasca-produksi yang mencakup penyusunan seluruh materi video dan audio menjadi satu kesatuan narasi yang utuh. Proses editing dilakukan menggunakan aplikasi CapCut, dimulai dengan mengimpor elemen-elemen seperti video, foto, dan audio sesuai urutan alur cerita. Setelah seluruh elemen masuk ke timeline, penulis melakukan penyusunan dan pemotongan footage untuk memastikan alur visual berjalan sesuai skenario, seperti yang terlihat pada gambar 11.



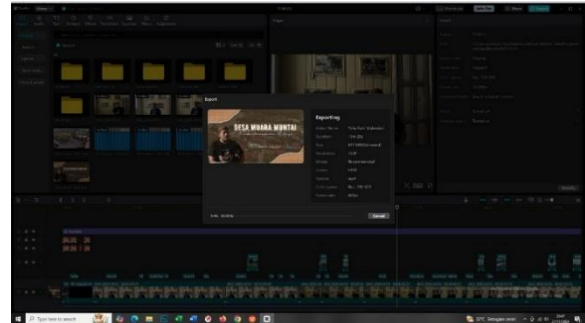
Gambar 11. Tampilan Editing

Selanjutnya, dilakukan proses color grading untuk menyesuaikan tone warna pada tiap adegan, guna menciptakan suasana visual yang konsisten dan mendukung emosi cerita. Teknik pewarnaan ini juga memperkuat tampilan estetika film agar tampak lebih profesional dan menarik, sebagaimana ditunjukkan pada gambar 12.



Gambar 12. Color Grading

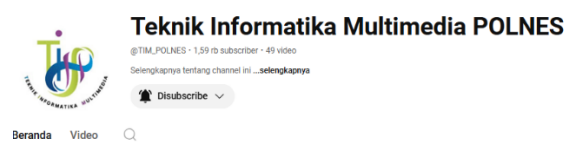
Setelah semua pengeditan selesai, tahap akhir adalah rendering, yaitu proses menggabungkan seluruh elemen video, audio, teks, dan efek menjadi satu file video utuh yang siap ditayangkan. Proses ini ditampilkan pada gambar 13.



Gambar 13. Rendering

4.4. Distribusi

Distribusi merupakan tahap akhir dari proses produksi film dokumenter, yang bertujuan agar karya ini dapat disaksikan oleh masyarakat luas dan memberikan dampak positif melalui penyampaian nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Film dokumenter “Desa Muara Muntai: Keanekaragaman Budaya” dipublikasikan melalui platform media sosial YouTube, tepatnya pada akun resmi Teknik Informatika Multimedia POLNES. Pemilihan platform ini didasarkan pada jangkauan audiens yang luas dan kemudahan akses bagi siapa saja. Melalui publikasi ini, film diharapkan mampu memperkenalkan kekayaan budaya lokal kepada publik secara lebih efektif. Proses distribusi ini juga mencakup promosi melalui berbagai kanal digital agar film dapat menjangkau lebih banyak penonton. Tampilan publikasi film dapat dilihat pada gambar 15.



Gambar 14. Publikasi Film

4.5. Uji Coba (Testing)

Setelah proses produksi selesai, dilakukan uji coba terhadap film dokumenter “Desa Muara Muntai: Keanekaragaman Budaya” dengan tujuan untuk mengevaluasi efektivitas penyampaian informasi, kualitas visual, serta respons audiens terhadap hasil akhir film. Uji coba dilakukan melalui publikasi video di platform YouTube, tepatnya pada akun resmi Teknik Informatika Multimedia POLNES. Hasil uji coba ini diukur berdasarkan metrik interaksi penonton, seperti jumlah penayangan, jumlah tanda like, dan komentar yang diberikan. Dalam kurun waktu tertentu setelah dipublikasikan, dokumenter ini berhasil memperoleh 730 penayangan, 679 likes dan 23 komentar.

Mayoritas komentar yang masuk menunjukkan apresiasi terhadap konten yang disajikan, mulai dari pujian terhadap keindahan visual, narasi yang informatif, hingga pengenalan budaya lokal yang dinilai menarik. Hal ini menunjukkan bahwa film dokumenter ini dapat diterima dengan baik oleh audiens serta mampu menjalankan fungsinya sebagai media promosi dan edukasi budaya.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembuatan film dokumenter “Desa Muara Muntai: Keanekaragaman Budaya” telah berhasil menyampaikan pesan mengenai kekayaan budaya yang dimiliki oleh masyarakat Desa Muara Muntai. Film ini tidak hanya berfungsi sebagai karya visual yang menarik, tetapi juga sebagai media edukatif yang informatif. Teknik sinematografi diterapkan secara tepat, sehingga mampu memperkuat penyampaian visual dan memperdalam pengalaman penonton dalam memahami isi dokumenter. Selain itu, film ini juga memiliki nilai strategis sebagai sarana promosi budaya daerah, dengan pendistribusian melalui platform digital seperti YouTube khususnya pada akun resmi Teknik Informatika Multimedia yang memungkinkan akses yang lebih luas dari berbagai kalangan masyarakat. Ke depan, diharapkan proses produksi film dokumenter seperti ini dapat dikembangkan lebih lanjut, dengan menggali sisi budaya yang belum banyak dieksplorasi secara mendalam. Aspek visual dan teknis juga dapat ditingkatkan, khususnya dalam hal konsistensi pengambilan gambar serta perencanaan produksi yang lebih sistematis dan menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Alfiza Nur Aisyah Irmanda, Produksi Film Dokumenter “Kotaku Kota Terakota” (Film Dokumenter Kota Terakota Sebagai Sebuah Perkembangan Budaya Tanah Jatiwangi), Produksi Film Dokumenter, 9 (2022),.
- [2] Agus Baihaqi, TEKNIK SINEMATOGRAFI FILM PENDEK AIR MATA IMPIAN KARYA MULTIMEDIA DARUSSALAM BLOKAGUNG BANYUWANGI, Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam, 3 (2023),.
- [3] M. Zainul Rohman, Aqsal Dzilham Aldito, and M. Farman Andrijasa, “Analisis Teknik Sinematik Dalam Implementasi Color Grading Pada Film Dokumenter”, JCOSIS, vol. 1, no. 2, pp. 48–53, Nov. 2024.
- [4] D. Erdittya, “Pengertian Multimedia dan Apa Saja Contohnya,” Dec. 12, 2024.
- [5] M. Don Lopulalan, “Enam Film Dokumenter dalam Program ‘Sejarah dan Identitas’ Festival Film Papua IV 2021,” LA., vol. 1, no. 1, pp. 114–120, Jan. 2022, doi: 10.22146/la.3550.
- [6] I. Octavia, “Panduan Memilih Tools Menulis Skrip Film untuk Meningkatkan Kualitas | Pengertian Celtx,” Apr. 06, 2023.
- [7] Admin. Pengertian Sinematografi Serta Elemen, Unsur, Fungsi dan Tekniknya, (2022).
- [8] Muthiatur Rohmah. Apa itu CapCut? Simak Fitur & Contoh Penggunaannya, (2024).
- [9] Farrel Baihaqi. Pengertian Storyboard dan Cara Pembuatannya, (2022).
- [10] A. Syazili and Varnando, “Penerapan Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) Dalam Rancangan Animasi 3 Dimensi Short Animation ‘Dampak Kekerasan Fisik Pada Anak,’” KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer, vol. 4, no. 2, Oct. 2023, doi: <https://doi.org/10.30865/klik.v4i2.120>