
BUANA KOMUNIKASI

Jurnal Penelitian dan Studi Ilmu Komunikasi
<http://jurnal.usbykp.ac.id/index.php/buanakomunikasi>

PEMBUATAN *VIRTUAL TOUR VIDEO 360* MUSEUM MONUMEN PERJUANGAN RAKYAT JAWA BARAT

Muhammad Hikmatyar Al-Ghiffari¹
Universitas Sangga Buana
Muhammadhikmatyar1738@gmail.com

Tanto Trisno Mulyono²
Universitas Sangga Buana
tanto.trisno@usbykp.ac.id

Abstract

This research aims to produce feature news content based on virtual reality, specifically the creation of a 360° virtual tour video in the Museum of the People's Struggle Monument in West Java. The research employs a qualitative method with a descriptive approach, using data collection techniques such as direct observation, interviews with key informants, and documentation. Data analysis involves data reduction, presentation, and verification, with data validity ensured through diligence, triangulation, and reference materials. The research results reveal the stages of content production, including pre-production involving observation, interviews, and equipment preparation, production involving lighting and filming, post-production involving image and sound editing, as well as production challenges such as inadequate lighting and non-functional power outlets in the museum. The research involves the museum's tour guide coordinator as the key informant, and the content is published on social media YouTube and can be enjoyed through virtual reality headsets.

Keywords: *Production, 360-degree video, museum, feature*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memproduksi konten berita fitur berbasis *virtual reality*, khususnya pembuatan video *virtual tour 360°* di Museum Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif, dengan teknik pengumpulan data berupa observasi langsung, wawancara informan kunci, dan dokumentasi. Analisis data melibatkan reduksi, penyajian, dan verifikasi data, serta memastikan keabsahan data dengan ketekunan, triangulasi, dan referensi. Hasil penelitian mengungkapkan tahap-tahap produksi konten, termasuk pra-produksi yang melibatkan observasi, wawancara, dan persiapan peralatan, produksi yang mencakup pencahayaan dan pengambilan gambar, pasca-produksi dengan proses pengeditan gambar dan suara, serta hambatan produksi seperti kurangnya pencahayaan dan masalah stop kontak yang tidak berfungsi di dalam museum. Penelitian ini melibatkan koordinator tour guide museum sebagai informan kunci, dan kontennya dipublikasikan di media sosial YouTube serta dapat dinikmati melalui headset *virtual reality*.

Kata kunci: *Produksi, konten, video 360, museum, feature*



Jurnal Penelitian & Studi
Ilmu Komunikasi
Volume 04
Nomor 02
Halaman 126-137
Bandung, Desember 2023

p-ISSN : 2774 - 2342
e-ISSN : 2774 - 2202

Tanggal Masuk :
26 September 2023
Tanggal Revisi :
19 Oktober 2023
Tanggal Diterima :
23 Desember 2023

PENDAHULUAN

Museum adalah salah satu destinasi wisata yang sangat menarik bagi masyarakat. Secara umum, museum merupakan tempat di mana berbagai koleksi peninggalan bersejarah dan peradaban masa lalu yang memiliki nilai-nilai sejarah dan budaya disimpan (Sinurat, 2020). Indonesia, sebagai negara dengan keragaman budaya dan sejarah yang kaya, memiliki banyak museum. Menurut Kotler, museum juga memiliki tujuan untuk merawat dan mengadakan acara serta pameran dari koleksi mereka untuk diperlihatkan kepada masyarakat secara berkala dan terbuka (Kotler, 2008). Bagi masyarakat, museum berfungsi sebagai lembaga unik di mana artefak sejarah, flora, fauna, dan budaya manusia dapat disimpan, dijaga, diamankan, dan digunakan. Sesuai dengan Pasal 1 Ayat 2 Peraturan Pemerintah No. 66 tahun 2015 tentang Museum, museum memiliki nilai penting terkait dengan sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, budaya, teknologi, dan pariwisata. Secara tidak langsung, keberadaan museum telah mendorong aktivitas pariwisata budaya bagi masyarakat. Museum telah menjadi tempat pembelajaran dan riset bagi masyarakat umum yang memiliki minat dalam memahami seni budaya, adat-istiadat daerah, peninggalan sejarah, dan cara hidup masyarakat masa lalu (Mayasari dkk., 2018).

Salah satu museum bersejarah yang terletak di kota Bandung, Jawa Barat, adalah Museum Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat. Museum ini didirikan untuk menghormati perjuangan dan pengorbanan para pahlawan yang berpartisipasi dalam perjuangan kemerdekaan Indonesia di wilayah Jawa Barat dan sekitarnya. Museum ini memiliki peran penting dalam melestarikan sejarah perjuangan rakyat dan menjadi saksi bisu peristiwa bersejarah yang membentuk bangsa Indonesia. Sebagai destinasi wisata sejarah, Museum Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat menawarkan pengalaman belajar yang berharga, terutama bagi pelajar dan mahasiswa yang tertarik dengan sejarah perjuangan bangsa pada masa penjajahan. Namun, meskipun memiliki potensi besar sebagai sumber pendidikan sejarah, museum ini masih menghadapi kendala kurangnya kesadaran masyarakat akan keberadaannya.

Berdasarkan hasil observasi, Museum Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat belum memiliki tour virtual atau kehadiran di media sosial sebagai sistem informasi. Ini disebabkan oleh kurangnya SDM yang terampil dalam teknologi di museum ini, sehingga informasi tentang museum masih disebarkan secara manual melalui brosur. Hal ini membuat museum ini tertinggal dibandingkan dengan beberapa museum lain yang sudah memiliki *virtual tour* sebagai sarana untuk menyebarkan informasi dan promosi dengan lebih mudah dan rinci. Oleh karena itu, pembuatan *virtual tour* dapat menjadi sarana informasi, pendidikan, dan promosi bagi Museum Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat.

Di era digital dan perkembangan teknologi informasi saat ini, informasi dapat dengan mudah diperoleh dalam berbagai format, termasuk teks berita, foto, dan video. Penggunaan teknologi *virtual tour* telah menjadi tren populer dalam sektor pariwisata dan pendidikan, memungkinkan pengguna untuk menjelajahi dan mengalami tempat atau ruang secara virtual.

Perkembangan teknologi yang modern ini memiliki dampak besar pada berbagai aspek kehidupan, memengaruhi banyak bidang dalam masyarakat. Salah satu inovasi teknologi yang terkenal adalah Realitas Virtual (VR), yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan lingkungan maya yang disimulasikan oleh komputer, sehingga mereka merasa berada di lingkungan tersebut.

Dalam perkembangan teknologi yang pesat saat ini, salah satu inovasi yang dapat ditemukan adalah teknologi *Virtual Tour*. Menurut jurnal yang disusun oleh widiyya, Wahab, dan

Ismail, *Virtual Tour* merupakan teknologi yang memungkinkan pengguna untuk berada di dalam gambar atau video dan meningkatkan kesadaran situasional serta kemampuan untuk melihat, menangkap, dan menganalisis data virtual secara signifikan (Osman dkk., 2009). Karenanya, sangat disayangkan bahwa Museum Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat belum memiliki *virtual tour* di era perkembangan teknologi saat ini. Virtual ini dapat menjadi peluang bagi museum ini untuk memanfaatkan perkembangan teknologi dalam promosi dan meningkatkan kesadaran masyarakat tentang keberadaan museum ini. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi cara pembuatan *virtual tour video 360°* di Museum Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat.

Penelitian ini akan menggabungkan semua proses yang telah dijelaskan sebelumnya ke dalam sebuah berita berjenis *feature news*. Dalam dunia jurnalistik, berita dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu berita keras (*hard news*) dan berita ringan (*soft news*). Berita *feature* termasuk dalam jenis berita ringan, yang fokus pada aspek mendalam dan menarik dari peristiwa, masalah, atau topik tertentu. Ini berbeda dengan berita keras, yang lebih berfokus pada fakta dan peristiwa nyata, serta memberikan lebih banyak ruang untuk penyelidikan, interpretasi, dan pemahaman yang lebih mendalam tentang topik tersebut.

Dalam pembuatan berita *feature*, jurnalis sering menggunakan pendekatan naratif untuk memberikan deskripsi mendalam tentang peristiwa dan menangkap suasana. Untuk memberikan perspektif yang lebih kaya, seringkali dilakukan wawancara dengan orang-orang yang relevan, pakar, atau saksi mata untuk memberikan sudut pandang yang lebih mendalam. Selain memberikan informasi, berita *feature* juga bertujuan untuk menginspirasi, mendorong refleksi, dan meningkatkan pemahaman kita tentang dunia sekitar. Dengan melampaui batasan berita tradisional, berita *feature* menawarkan perspektif yang lebih luas tentang masalah dan memberikan konteks yang lebih mendalam.

Dalam upaya untuk membuat pembaca atau pendengar terlibat secara emosional dan intelektual, berita *feature* sering kali menyoroti aspek manusia, cerita inspiratif, latar belakang sejarah, analisis, dan sudut pandang yang berbeda terkait dengan topik. Pendekatan ini memungkinkan pembaca atau pendengar untuk memahami konteks yang lebih luas di balik peristiwa atau masalah yang dibahas.

Berdasarkan latar belakang di atas menjadi alasan utama bagi peneliti untuk mengetahui lebih lanjut terkait produksi konten berita *feature* berbasis *virtual reality* dan pembuatan *virtual tour video 360°* pada monumen perjuangan rakyat Jawa Barat. Dari apa yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti melakukan penelitian skripsi ini dengan judul “Produksi Konten Berita *Feature* Berbasis *Virtual Reality* (penelitian kualitatif deskriptif pembuatan *virtual tour video 360°* Museum Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat).

LITERATUR

Multimedia

Multimedia dapat berbeda dari sudut pandang orang yang berbeda. Secara umum, multimedia berhubungan dengan penggunaan lebih dari satu macam media untuk menyajikan informasi. Misalnya video musik adalah bentuk multi media karena informasi menggunakan audio/suara dan video. Berbeda dengan rekaman musik yang hanya menggunakan audio/ suara sehingga disebut mono media (Munir, 2012)

Menurut Vaughan dalam binanto mengungkapkan bahwa “Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi dan video yang disampaikan dengan komputer

atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan atau di kontrol secara interaktif” (binanto 2010)

Teori New media

Teori *new media* merupakan sebuah teori yang dikembangkan oleh pierre levy, yang mengemukakan bahwa media baru merupakan teori yang membahas mengenai perkembangan media. Dalam teori *new media*, terdapat dua pandangan interaksi sosial, yang membedakan media menurut kedekatannya dengan interaksi tatap muka. Pierre levy memandang *world wide web* (www) sebagai sebuah lingkungan yang terbuka. Fleksibel dan dinamis yang memungkinkan manusia mengembangkan orientasi pengetahuan yang baru. Pandangan kedua yaitu pandangan integrasi sosial, yang merupakan gambaran media bukan dalam bentuk informasi, interaksi, atau penyebarannya, tetapi dalam bentuk ritual atau bagaimana manusia menggunakan media sebagai cara menciptakan masyarakat. media bukan hanya sebuah instrumen informasi atau cara mencapai keterkaitan diri, tetapi menyuguhkan kita dalam beberapa bentuk masyarakat dan memberi kita rasa saling memiliki (Putri, 2014)

Jurnalistik

Pengertian jurnalistik dapat ditinjau dari tiga sudut pandang yakni, harfiah, konseptual, dan praktis. Secara harfiah, jurnalistik (*journalistic*) artinya kewartawanan atau kepenulisan. Kata dasarnya jurnal (*Journal*), yang artinya laporan atau catatan. Dalam bahasa Prancis dikenal istilah *jour* yang berarti hari (*day*) atau catatan harian (*diary*), kata ini berasal dari bahasa Yunani kuno *du jour* yang berarti hari, yakni kejadian hari ini yang diberitakan dalam lembaran tercetak. Dalam bahasa Belanda istilah jurnalistik dikenal dengan istilah *Journalistiek*, yang artinya penyiaran catatan harian. Jadi secara harfiah jurnalistik dapat dimaknai dengan kegiatan yang berhubungan dengan pencatatan atau pelaporan setiap hari.

Berita Feature

Dalam teori jurnalistik kita mengenal bahwa produk dari surat kabar itu diklasifikasikan menjadi tiga bagian besar: *news* (berita), *views* (opini), dan *advertising* (iklan). Sedangkan, *feature* termasuk dalam kelompok atau rumpun *news*. Sekedar ulasan singkat, *news* itu sendiri diklasifikasikan ke dalam dua kategori: *hard news* (berita berita, berita keras) dan *soft news* (berita ringan, berita lunak). Secara teoritis, *feature* termasuk ke dalam *soft news*. Namun perlu dipahami, pengertian ringan atau lunak pada *feature* bukanlah pada materinya, melainkan pada segi atau teknik penyajiannya.

Menurut Badiatul Muchlisin Asti (2005) meminjam pengertiannya Tim LesPi, *feature* adalah tulisan hasil reportase (peliputan berita) mengenai suatu objek atau suatu peristiwa yang bisa bersifat memberikan informasi, mendidik, menghibur, meyakinkan, serta menggugah simpati atau empati 23 pembaca Pengertian senada diungkapkan Julian Harris dalam "*The Complete Reporter*" yang menyebutkan, umumnya *feature* memberi penekanan pada segi "*human interest* atau daya tarik kemanusiannya.

Produksi konten media

Suatu proses produksi program siaran akan melibatkan banyak alat dan orang. Selain memerlukan suatu organisasi yang rapi perlu juga suatu tahap pelaksanaan yang jelas dan efisien. Setiap tahap harus jelas kemajuannya dibandingkan dengan tahap sebelumnya. Secara umum tahap produksi terdiri dari tiga bagian yang lazim standart *operasional procedure*.(Widiyawati dkk., t.t.)

Proses produksi sendiri terbagi menjadi 3, yaitu:

1. Pra Produksi

Pra produksi adalah proses persiapan sebelum melakukan sebuah produksi. Dalam pra produksi biasanya dilakukan proses pemilihan topik, pembuatan naskah, dan juga persiapan segala alat yang digunakan dalam proses produksi. Millerson memulai tahapan *pra* produksi dengan *production planning meeting* (konsep program, tujuan, dan sasaran yang ingin dicapai). Pada tahapan pra produksi dibutuhkan sebuah ide, merumuskan model produksi, target audiensi, estimasi biaya, *casting*, dan *set design*.

2. Produksi

Tahap Produksi dilaksanakan apabila seluruh persiapan studio sudah selesai. Proses produksi dipimpin oleh seorang pengarah acara, secara umum persiapan studio, kamera, *blocking*, *gladiresik*, *video tapping*. (Fachruddin. 2017)

Sedangkan menurut morissan, proses produksi terbagi menjadi beberapa tahapan, antara lain:

a. *Organizing*

b. *Actuating*

c. *Controlling*

(Morrisan. 2008)

3. Pasca Produksi

Pasca produksi dilakukan melalui beberapa tahapan diantaranya:

a. *Capturing*,

b. *Logging*

c. *Editing pictures*,

d. *Editing sound*

e. *Final cut*

(fachruddin. 2012)

Virtual Reality

Virtual reality (VR) adalah salah satu aplikasi dari teknologi multimedia memiliki kelebihan dalam mendeskripsikan sebuah keadaan atau sebuah objek dimana visualisasi yang ditampilkan tidak hanya dapat dilihat dari satu sudut pandang saja namun dapat dilihat dari segala sudut, karena memiliki 3 dimensi visual sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan suatu lingkungan yang disimulasikan oleh komputer (*Virtual Environment*) (Trieddiantoro, P. H., 2015).

Virtual Tour

Virtual tour merupakan teknologi yang menempatkan *user* di dalam gambar dan memungkinkan *user* untuk meningkatkan kesadaran situasional serta meningkatkan daya lihat, tangkap dan menganalisa data *virtual* secara signifikan. *Virtual tour* sendiri biasanya digunakan untuk memberi pengalaman ‘pernah berada’ di suatu tempat hanya dengan melihat layar monitor. Penyajian *virtual tour* dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan gambar, foto ataupun video, selain itu juga dapat menggunakan model 3 dimensi. (F Bailly, B McClendon, 2011)

Video 360°

Video 360 merupakan video yang dibuat oleh system kamera yang secara bersamaan merekam arah secara keseluruhan dengan rotasi 360 derajat, user dapat menggeser dan memutar sudut pandang 360 untuk menonton dari sudut yang berbeda (X. S. Raming, V. T. 2017).

METODE PENELITIAN

Penelitian Produksi konten berita *feature* berbasis *virtual reality* video 360 pada Museum Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat ini menggunakan metode penelitian kualitatif, Penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian untuk memahami fenomena-fenomena manusia atau sosial dengan menciptakan gambaran yang menyeluruh dan kompleks yang dapat disajikan dengan kata-kata, melaporkan pandangan terinci yang diperoleh dari sumber informan, serta dilakukan dalam latar setting yang alamiah (Walidin, Saifullah & Tabrani, 2015).

Data yang dihasilkan di penelitian ini merupakan data deskriptif yaitu berupa pendeskripsian proses dan hasil pengembangan atau penciptaan *Virtual Reality video 360* museum monumen perjuangan rakyat Jawa Barat. Data-data yang diperoleh dari hasil observasi & wawancara, yang disusun secara deskriptif berupa pemaparan mengenai situasi dan kondisi yang terjadi pada saat objek diteliti. Secara umum pemaparan data mengenai objek yang diteliti tersebut menggambarkan ataupun menjawab pertanyaan tentang proses produksi konten berita *feature* berbasis *virtual reality video 360* pada museum monumen perjuangan rakyat Jawa Barat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pra Produksi Pembuatan *Virtual Tour Video 360* Museum Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat.

Peneliti melakukan observasi langsung di Museum Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat untuk mendapatkan gambaran awal kondisi museum sebelum memulai produksi *virtual tour video 360*. Selama kunjungan ini, peneliti juga memeriksa kondisi pencahayaan di dalam museum dan mengecek terminal listrik untuk persiapan peralatan pencahayaan.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan koordinator *tour guide* museum, Bapak H. Mochamad Rikrik, S.Sos, untuk mendapatkan informasi terkait praproduksi pembuatan video *virtual tour* museum, seperti lokasi terminal listrik dan jumlah stop kontak yang masih berfungsi di dalam museum. Bapak Rikrik menyebutkan bahwa meskipun ada banyak stop kontak, beberapa di antaranya tidak berfungsi.

Selain itu, peneliti juga mengajukan beberapa pertanyaan kepada Bapak Rikrik tentang museum, termasuk sejarah museum, alasan pembangunan, dan jumlah koleksi di dalamnya. Setelah wawancara, peneliti meminta izin untuk melaksanakan produksi *virtual tour video 360* di Museum Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat pada hari Sabtu, tanggal 8 Juli 2023, yang merupakan hari libur museum. Setelah berkoordinasi dengan atasan Bapak Rikrik, peneliti diberi izin untuk melanjutkan proses produksi pada tanggal tersebut.



Gambar 1. Proses Survey Lokasi Penelitian

Setelah melakukan observasi di museum peneliti pun mulai menyiapkan peralatan yang akan digunakan untuk proses produksi diantaranya:

Tabel 1. Alat yang digunakan dan jumlahnya

ALAT	JUMLAH
KAMERA 360°	1
TRIPOD	1
LIGHTING	5
LAPTOP	1
CARD READER	1
TERMINAL	3
MIKROPHONE	1

Proses Produksi Pembuatan *Virtual Tour Video 360°* Museum Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat.

Berdasarkan hasil observasi ketika peneliti memulai proses Produksi pembuatan *virtual tour video 360°* museum monumen perjuangan rakyat Jawa Barat. Peneliti memulai tahap produksi di hari sabtu tanggal 8 juli 2023, pukul 09:00. Sesampainya di lokasi penelitian peneliti langsung mempersiapkan posisi *lighting* untuk menerangi daerah di dalam museum yang kekurangan cahaya.



Gambar 2. Proses Persiapan Produksi

Setelah selesai memposisikan *lighting* peneliti pun mulai menyiapkan kamera 360° agar siap digunakan untuk merekam seluruh isi museum monumen perjuangan rakyat Jawa Barat secara 360°.



Gambar 3. Proses Perekaman Video 360

Peneliti melakukan perekaman keseluruhan museum sebanyak dua kali yang pertama menggunakan resolusi 5.7K 24 fps untuk mendapatkan kualitas video yang lebih baik dan yang kedua menggunakan resolusi 4K 24 fps sebagai *footage* darurat apabila *footage* yang pertama direkam memiliki kekurangan.

Setelah selesai melakukan pengambilan *footage*, peneliti memindahkan *footage* dari memory kamera ke laptop menggunakan *memory card reader*. Setelah proses pemindahan *footage* selesai, peneliti mulai mengakhiri tahap produksi dengan mengembalikan kondisi seperti semula.

Setelah selesai melakukan produksi di museum peneliti melanjutkan tahap produksi selanjutnya yaitu perekaman *voice over* untuk digunakan dalam *virtual tour video 360°* yang dilakukan di lab televisi universitas sanggabuana YPKP bandung dengan menggunakan *microphone* kondensor.



Gambar 4. Proses Perekaman *Voice Over*

Setelah selesai melakukan *voice over* di ruangan lab televisi universitas sanggabuana YPKP Bandung maka selesailah proses produksi pembuatan *virtual tour video 360°* museum monumen perjuangan rakyat Jawa Barat. Dan dilanjutkan dengan proses pasca produksi.

Proses Pasca Produksi Pembuatan *Virtual Tour Video 360°* Museum Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat

Pada proses pasca produksi pembuatan *virtual tour video 360°* museum monumen perjuangan rakyat Jawa Barat. Dimulai dari mengunduh *software* insta 360 Studio 2023 melalui situs resmi Insta 360 untuk mengconvert file INSV menjadi mp4.



Gambar 5. *Software* Insta360 Studio

Setelah merubah *file* INSV ke Mp4 peneliti baru bisa memulai proses editing di *software* adobe premiere pro 2022 namun sebelum memulai di *software*nya peneliti perlu memilih dan memilah *file* video dan gambar yang akan digunakan di dalam *software* adobe premiere pro 2022.



Gambar 6. Software Adobe Premiere Pro

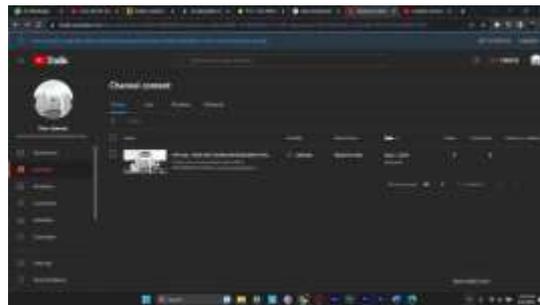
Setelah membuka *software* adobe premiere pro 2022, peneliti melanjutkan proses editing di *software* ini dengan memasukkan memasukkan semua file yang akan digunakan di dalam video seperti video 360°, audio, dan gambar,



Gambar 7. Tampilan Software Adobe Premiere Pro

Setelah memasukkan semua file yang akan digunakan, peneliti mulai memasukkan semua file ke dalam timeline lalu mengatur semuanya agar tersusun rapih.

Setelah selesai melakukan proses editing peneliti melakukan proses publikasi ke media sosial youtube agar bisa dinikmati oleh khalayak banyak.



Gambar 8. Tampilan Youtube Studio Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat

Hambatan yang Dihadapi Ketika Proses Pembuatan Virtual Tour Video 360° Museum Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat.

Hasil observasi yang peneliti lakukan ketika melakukan produksi pembuatan *virtual tour video 360°* museum monumen perjuangan rakyat Jawa Barat peneliti menghadapi beberapa hambatan diantaranya:

1. Kurangnya Pencahayaan di Dalam Museum
Dikarenakan di dalam museum monumen perjuangan rakyat Jawa Barat berada di bawah monumen perjuangan rakyat Jawa Barat, secara tidak langsung membatasi cahaya dari luar masuk ke dalam bagian museum, selain itu juga ada beberapa bagian di dalam museum yang pencahayaanya rusak sehingga banyak

menimbulkan *dark spot* di dalam museum, sehingga mengharuskan peneliti untuk mempersiapkan *lighting* tambahan untuk menerangi bagian dalam museum monumen perjuangan rakyat Jawa Barat. Selain itu juga kurangnya pencahayaan di dalam museum mempengaruhi ke kualitas video 360° yang bisa menimbulkan *noise* di dalam video.



Gambar 9. Menunjukkan Banyak Lampu Yang Mati di Dalam Museum

2. Banyaknya Stop Kontak yang Tidak Berfungsi

Selama proses produksi pembuatan *virtual tour video 360°* museum monumen perjuangan rakyat Jawa Barat peneliti menghadapi hambatan berupa banyak sekali stop kontak yang tidak berfungsi di dalam museum monumen perjuangan rakyat Jawa Barat, yang mana sangat menghambat proses produksi dikarenakan peneliti harus membawa banyak terminal tambahan untuk menyambungkan *lighting* tambahan ke sumber aliran listrik yang berfungsi.



Gambar 10. Peneliti menunjukan salah satu stop kontak yang rusak

Banyaknya stop kontak yang tidak berfungsi ini lantas peneliti tanyakan kepada bpk Rikrik selaku koordinator *tour guide* museum monumen perjuangan rakyat Jawa Barat. Beliau memberikan jawaban "ya dikarenakan di museum ini kurang sekali perawatan sehingga banyak stop kontak dan lampu yang rusak".

Sehingga dapat disimpulkan bahwa banyaknya lampu dan stop kontak yang tidak berfungsi dikarenakan kurangnya perawatan di dalam museum monumen perjuangan rakyat Jawa Barat.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan produksi konten berita *feature* berbasis *virtual reality* (pembuatan *virtual tour video 360°* museum monumen perjuangan rakyat Jawa Barat dengan metode penelitian kualitatif deskriptif), maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

1. Peneliti mengetahui apa saja yang perlu dilakukan Ketika Pra Produksi pembuatan konten pembuatan *virtual tour video 360°* museum monumen perjuangan rakyat Jawa Barat, seperti datang langsung ke lapangan untuk melihat langsung kondisi langsung museum, mewawancarai koordinator tour guide museum monumen perjuangan rakyat Jawa Barat untuk mendapatkan informasi tentang museum, kemudian mempersiapkan peralatan yang akan digunakan Ketika proses produksi nantinya
2. Peneliti mengetahui apa saja yang dilakukan Ketika proses produksi pembuatan *virtual tour video 360°* museum monumen perjuangan rakyat Jawa Barat seperti, memposisikan *lighting* di tempat yang diperlukan, merekam keseluruhan isi museum monumen perjuangan rakyat Jawa Barat menggunakan kamera 360°. Melakukan perekaman *audio* di lab televisi universitas sanggabuana YPKP Bandung.
3. Peneliti mengetahui apa saja yang dilakukan Ketika Pasca Produksi, mulai dari *Capturing, Logging Editing pictures, Editing sound, Final cut*, & mempublikasikan hasil karya ke media sosial youtube agar bisa dinikmati oleh Masyarakat luas dan selain itu Peneliti mengetahui apa saja hambatan yang dialami selama masa produksi pembuatan *virtual tour video 360°* museum monumen perjuangan rakyat Jawa Barat seperti kurangnya pencahayaan di dalam museum & banyak nya stop kontak yang tidak berfungsi
4. Peneliti telah berhasil menghasilkan sebuah karya *virtual tour video 360°* museum monumen perjuangan rakyat Jawa Barat yang memberikan pengalaman interaktif dan immersif kepada pengguna dalam menjelajahi lingkungan Museum monumen perjuangan rakyat Jawa Barat. Video ini dapat diakses melalui *new media* berupa media sosial youtube atau menggunakan perangkat *Virtual reality headset*

DAFTAR PUSTAKA

- Binanto, Iwan (2010). *Multimedia Digital – Dasar Teori Dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Fachruddin, Andi. (2017). *Dasar-Dasar Produksi Televisi*, Jakarta: Prenadamedia Group.
- Kotler, N. G., Kotler, P., & Kotler, W. I. (2008). *Museum Marketing And Strategy: Designing Missions, Building Audiences, Generating Revenue And Resources*. John Wiley & Sons, Inc.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Morissan. (2008). *Manajemen Media Penyiaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- F Baily, B Mcclendon, (2011). *Virtual Tourof User-Defined Paths In A Geographic Information System*. United States Patent.
- X. S. Raming, V. T. (2017). *Virtual Reality Berbasis Video 360 Derajat Pada Tari-Tarian Adat Suku Minahasa*. *J. Tek. Inform.*
- Mayasari, S., Indraswari, C., Komunikasi Bsi Jakarta, A., & Sitasi, C. (2018). *Efektivitas Media Sosial Instagram Dalam Publikasi Hut Museum Nasional Indonesia (Mni)*

Kepada Masyarakat. 9(2), 190–196.
[Http://Ejournal.Bsi.Ac.Id/Ejurnal/Index.Php/Jkom](http://Ejournal.Bsi.Ac.Id/Ejurnal/Index.Php/Jkom)

Osman, A., Wahab, N. A., & Ismail, M. H. (2009). Development And Evaluation Of An Interactive 360 ° Virtual Tour For Tourist Destinations. Dalam *Jiti Journal Of Information Technology Impact* (Vol. 9, Nomor 3). [Www.Rice.Edu/Virtualtours/](http://www.Rice.Edu/Virtualtours/).

Widiyawati, R., Komunikasi, J. I., Konsentrasi, ±, & Komunikasi, M. (T.T.). 2´Radio 2´Radio Republik Indonesia Pro 1 Pekanbaru Dalam Pemberdayaan Masyarakat Kota Pekanbaru. Dalam *Jom Fisip* (Vol. 4, Nomor 2).