

Penciptaan Video Klip Melayu Menggunakan Teknik *Camera Follow* Untuk Visualisasi Museum Raja Ali Haji

Grace Dea^{1*}, Aragani Timur Kanistren^{2**}

* Informatics Engineering, Batam State Polytechnic

** Multimedia Engineering Technology Program, Batam State Polytechnic

Article Info

Article history:

Received Jun 12th, 201x

Revised Aug 20th, 201x

Accepted Aug 26th, 201x

Keyword:

Video Klip Melayu
Teknik *Camera Follow*
Museum Raja Ali Haji
MDLC
EPIC Model

ABSTRACT

Video klip merupakan seni audio visual yang berperan dalam meningkatkan pengalaman multisensori pengunjung sekaligus menjadi sarana informasi dan komunikasi budaya, seperti budaya Melayu. Dalam penciptaannya, penggunaan teknik sinematografi, salah satunya teknik *camera follow* untuk menciptakan kesan eksploratif dan imersif. Pendekatan ini diterapkan dalam video klip Melayu pada lagu “Nurlela” ciptaan Asbon Madjid & Bing Slamet yang diaransemen dalam pop progresif Melayu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penciptaan video klip Melayu menggunakan teknik *camera follow* untuk memvisualisasikan Museum Raja Ali Haji dalam menampilkan koleksi bersejarah dan tata tertib Museum Raja Ali Haji. Proses penciptaan menggunakan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari enam tahapan utama, yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing* dan *distribution*. Pada bagian *testing* menggunakan metode EPIC Model yang mencakup empat dimensi, yaitu *empathy*, *persuasion*, *impact* dan *communication*.

Copyright © 201x Institute of Advanced Engineering and Science.

All rights reserved.

Corresponding Author:

Grace Dea
Teknologi Rekayasa Multimedia
Politeknik Negeri Batam
Batam Centre, Jl. Ahmad Yani, Batam Kota, Kepulauan Riau
Email: gracedeaa05@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Museum Raja Ali Haji merupakan pusat pelestarian sejarah dan budaya Melayu di Kota Batam. Namun, penelitian Sinaga menunjukkan bahwa museum ini masih kekurangan media informasi sebagai pengenalan awal [13]. Hal ini menjadi tantangan dalam meningkatkan *brand awareness* Museum Raja Ali Haji. Selain itu Yanan Wu, et al., menyoroti minimnya pengalaman multisensori berbasis audio visual berdampak pada rendahnya antusiasme dan pemahaman pengunjung selama kunjungan museum [20]. Hal ini memungkinkan penerapan teknik *camera follow* dalam konten audio visual untuk visualisasi informasi tertulis dan menampilkan alur cerita dinamis agar meningkatkan pengalaman pengunjung Museum Raja Ali Haji. Fenomena ini menunjukkan perlunya optimalisasi media informasi dan pemanfaatan audio visual tepat guna. Sebagai solusi, potensi audio visual direalisasikan melalui penciptaan video klip Melayu yang menggabungkan musik, visual, dan budaya untuk memvisualisasikan sekaligus melestarikan identitas Melayu Museum Raja Ali Haji. Tujuannya membangun relasi yang kuat antara Museum Raja Ali Haji dengan pengunjungnya.

Video klip Melayu menggunakan teknik *camera follow* untuk memvisualisasikan Museum Raja Ali Haji melalui lagu “Nurlela” ciptaan Asbon Madjid & Bing Slamet dengan aransemen pop progresif Melayu. Alasannya agar pengenalan Museum Raja Ali Haji dapat diterima dan lebih mudah diingat melalui penggunaan *visual storytelling* pada teknik *camera follow* untuk menciptakan pengalaman imersif, serta audio “Nurlela” bernuansa Melayu untuk meningkatkan kesan Melayu.

Penciptaan video klip Melayu menggunakan teknik *camera follow* untuk visualisasi Museum Raja Ali Haji memanfaatkan metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) versi Luther-Sutopo dan metode pengujian EPIC Model untuk menghasilkan media informasi yang tidak hanya meningkatkan *brand awareness* Melayu dan Museum Raja Ali Haji, tetapi juga memperkuat nilai inklusivitas

di ruang publik. Sehingga diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan pada koleksi bersejarah, membantu para pengunjung memahami susunan ruang, urutan waktu sejarah, dan konteks dari objek-objek yang ditampilkan dalam Museum Raja Ali Haji, serta menciptakan pengalaman menonton terasa seperti tur virtual yang terarah dan informatif.

1.1. Landasan Teori

Pengembangan video klip Melayu ini mengacu pada sejumlah studi yang relevan. Hidayat [9] menegaskan bahwa sebagai media hiburan dan komunikasi, tujuan video klip adalah memperjelas penyampaian pesan, solusi keterbatasan waktu, ruang, dan daya konsentrasi, serta meningkatkan keterlibatan emosi dan sikap. Hal ini dipertegas oleh Ramda [2] menunjukkan bahwa video klip Lagu Pantai Solop merupakan kolaborasi seni audio visual dengan unsur Melayu yang memuat warisan tradisi, nilai-nilai, adat istiadat, bahasa, dan gaya hidup yang berkembang di kalangan masyarakat Melayu, bertujuan untuk menyampaikan budaya Melayu, kebaikan dan kebenaran, serta melestarikan identitas budaya Melayu ke khalayak luas, yang dapat dinikmati indra pendengaran dan penglihatan.

Dari sisi teknis, pengambilan gambar dalam video klip Melayu ini menggunakan teknik *camera follow*, yaitu pergerakan kamera maju mengikuti objek yang dapat divariasikan dengan *pan*, *tilt*, maupun *pedestal* dan perekaman bisa diikuti dari belakang, samping kiri atau kanan, maupun depan objek itu sendiri tergantung kebutuhan adegan [21]. Teknik *camera follow* menciptakan kesan dinamis dan visual variatif melalui pengambilan dengan cara memegang kamera (*handheld*) agar pergerakan kamera terasa lebih alami dan dekat dengan perspektif manusia.

Dari sisi metode pengembangan, penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) versi Luther-Sutopo untuk merancang dan mengembangkan produk multimedia secara sistematis dan terstruktur. Sutrisman [15] Teori MDLC membahas enam tahapan, yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*.

Dari sisi evaluasi, pendekatan EPIC Model salah satu alat ukur efektivitas dengan pendekatan komunikasi yang dikembangkan oleh AC Nielsen, yang membahas empat dimensi, yaitu *empathy*, *persuasion*, *impact*, dan *communication* [14].

2. METODOLOGI PENELITIAN

Pada penelitian ini, video klip Melayu dirancang menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) versi Luther-Sutopo dan pada tahap *testing* dengan pendekatan kuantitatif dianalisis menggunakan EPIC Model, video klip Melayu ini diharapkan dapat memvisualkan informasi di Museum Raja Ali Haji dan membangkitkan rasa apresiasi budaya Melayu.

2.1. Perancangan Produk

Penelitian ini menerapkan metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari 6 tahapan; *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*.

2.1.1. Concept (Konsep)

Tahap konsep berfokus pada penentuan ide pokok, format video, dan sinopsis video. Ide muncul dari Kepala Unit Pelaksana Teknis (UPT) Museum Raja Ali Haji yang menyatakan belum pernah membuat konten video informasi Museum Raja Ali Haji yang berkolaborasi dengan musik Melayu. Video klip Melayu ini berisi koleksi, alur ruangan, dan tata tertib Museum Raja Ali Haji, yang berbahasa verbal dari lagu yang diaransemen menjadi musik Melayu. Pengambilan gambar menggunakan teknik *camera follow* dengan cara memegang kamera (*handheld*) menampilkan secara dekat interaksi sosial Nurlela dengan para pengunjung Museum Raja Ali Haji.

2.1.2. Design (Desain)

Tahap desain berisi tentang gambaran produk yang akan dibuat. Pada penelitian ini, desain berisi *breakdown* dan *storyboard*.

a. Breakdown

Breakdown naskah dapat menggambarkan keseluruhan jalan cerita karena naskah merupakan jiwa dari sebuah karya [11]. Video klip Melayu ini terdiri dari 25 *scene*. Berikut merupakan beberapa *scene* dalam *breakdown* naskah pada Tabel 1. *Breakdown* naskah lengkap dengan 26 *scene* [terlampir](#).

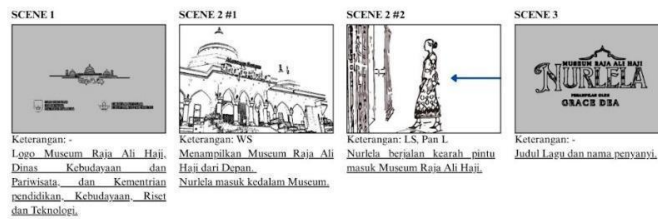
Tabel 1. *Breakdown* naskah
Sumber: Dokumentasi Pribadi.

Scene	Adegan	Audio
-------	--------	-------

1	Bumper Museum Raja Ali Haji	Bumper Logo
2	Nurlela masuk kedalam Museum	Langkah kaki
3	Judul lagu dan penyanyi	-
4	Pemain musik memainkan intro lagu di lobby, nurlela mengisi buku tamu dan mengambil tiket masuk.	Intro lagu
5	Detail koleksi yang ada dibagian lobby dan Masa Riau-Lingga.	"Ahai Nurlela,... chacha"

b. Storyboard

Storyboard sebagai kerangka terstruktur yang menjabarkan cerita/sketsa gambar secara tertulis sehingga mudah koreksi agar sesuai dengan alur cerita yang sinkron dengan gambar serta ritme lagu klipnya [6]. Rangkaian pengambilan disusun dengan *storyboard* yang terdiri dari 26 *scene*. Berikut merupakan beberapa *scene* dalam storyboard pada Gambar 1. *Storyboard* lengkap dengan 26 *scene* [terlampir](#).



Gambar 1. *Storyboard* panel 1-3
Sumber: Dokumentasi Pribadi

2.1.3. Material Collecting (Pengumpulan Materi)

Lagu "Nurlela" ciptaan Asbon Madjid & Bing Slamet diaransemen bernuansa Melayu dan direkam menggunakan *Ableton Live 11 Suite* menggunakan instrumen *band*, yaitu keyboard, gitar, drum, bass serta alat musik akordion dan gendang darbuka khas musik Melayu, menghasilkan format *wav*. Perekaman video di Museum Raja Ali Haji dengan melibatkan 12 *talent* menggunakan teknik *camera follow* untuk menunjukkan detail gerakan objek [7] dan latar tempat. Pengambilan gambar dilakukan secara *handheld* dari belakang, samping, dan depan [4] menggunakan *camera* Sony A7iii, lensa KIT Sony FE 28-70MM, gimbal Zhyun Crane 3, dan *lighting* Yongnuo 300 untuk menghasilkan visual yang dinamis, stabil, dan fleksibel dalam berbagai kondisi ruang dengan peralatan yang praktis dan efisien. Pengambilan gambar juga menggabungkan gerakan *pan* (kiri/kanan) dan *tilt* (atas/bawah) [22] untuk menampilkan ruangan secara menyeluruh agar isi ruangan terlihat lebih jelas serta memberikan pemahaman visual kepada *audiens*. Keseluruhan bagian *Material Collecting* [terlampir](#).

2.1.4. Assembly (Penggabungan)

Pada tahap ini, seluruh material akan digabung menjadi video klip Melayu melalui Adobe Premiere Pro 2020. Proses *editing* yaitu menyusun, memotong dan memadukan kembali sebuah rekaman menjadi cerita yang lengkap dan utuh [16] hingga memasuki tahap *render* sebagai proses akhir [17] menghasilkan format MP4. Selanjutnya, video klip Melayu memasuki tahap *color grading* untuk menekan *mood* penonton [3] menggunakan Capcut. Warna yang dipilih mengarah ke warna kehijauan yang melambangkan dari kesegaran, kedamaian, dan kesehatan [3]. Dokumentasi proses *Assembly* [terlampir](#).

3. RESULTS AND ANALYSIS

Berikut merupakan hasil perancangan dan analisis dari video klip Melayu menggunakan teknik *camera follow* untuk memvisualisasikan Museum Raja Ali Haji.

3.1. Hasil Perancangan



Gambar 2. Warna dan Tipografi
Sumber: Dokumen Pribadi

Tipografi pada judul yang akan ditampilkan di awal video klip Melayu menggunakan *EFCO Brookshire* dan *The Season* untuk memperkuat nuansa tradisional (Melayu) dan memberi kesan visual elegan, akrab serta profesional [10] [5]. Penggunaan *EFCO Brookshire* untuk judul lagu “Nurlela” didominasi oleh warna kuning karena menurut Syed Ahmad Jamal, warna kuning penting dan populer di kalangan masyarakat Melayu yang gemar warna cerah [8]. Selanjutnya diikuti *The Seasons* untuk “Persembahan Oleh”, nama penyanyi “Grace Dea” dan nama lokasi “Museum Raja Ali Haji” menggunakan warna krem yang memberikan kesan hangat, lembut, dan menghibur [23]. Dan warna putih untuk memberikan kontras ukiran Melayu dan kesan keterbukaan, suci dan bersih [19]. Berikut tampilan tipografi dan warna pada Gambar 2.

3.1.1. Visualisasi Tata Tertib Museum Raja Ali Haji

Adegan ini mengulas tata tertib yang harus diperhatikan para pengunjung agar menciptakan suasana kondusif saat berada di Museum Raja Ali Haji. Etika berkunjung divisualisasikan dari papan teks aturan yang kerap diabaikan.

a. Dilarang Menyentuh Koleksi dan Wajib Menjaga Jarak

Teknik *camera follow* dan pengambilan *medium long shot* menyorot Nurlela menegur dengan sopan ramah dan pergerakan tangan terbuka kepada seorang pelajar SMP (Sekolah Menengah Dasar) yang ingin menyentuh salah satu koleksi, yaitu Cogan. Cogan adalah alat kebesaran, legitimasi adat sultan, dan kelengkapan arak-arak sultan, yang diwarisi kerajaan Riau-Lingga, berbentuk daun sirih menyerupai ujung tombak berisi pujian kepada Allah pada bagian pertama, silsilah raja melayu dan kedaulatan di tanah melayu pada bagian kedua, serta doa kepada Allah bagian ketiga [27]. Hal itu menampilkan tata tertib Museum Raja Ali Haji sekaligus mengenalkan nilai sejarah dan makna simbolis Cogan sebagai warisan budaya yang patut dijaga.



Gambar 3. Cogan

Sumber: <https://kechatamkota.batam.go.id/2020/07/08/cogan/>

Adegan ini memvisualisasikan larangan menyentuh dan tetap menjaga jarak dengan koleksi yang di dipertegas dengan lirik lagu “HATINYA TAKKAN SENANG, DUDUKNYA TAK TENANG”. Selain itu, *talent* pelajar SMP menunjukkan bahwa Museum Raja Ali Haji terbuka dan ramah bagi pelajar dan anak-anak.



Gambar 4. Visualisasi Larangan Menyentuh dan Menjaga Jarak

Sumber: Tangkap Layar

Pengambilan gambar *close up* menampilkan tulisan berisi “Dilarang Sentuh, *Don't Touch*” yang menyesuaikan lirik “TEGURNYA” untuk mempertegas aturan larangan menyentuh.

b. Dilarang Merokok

Teknik *camera follow* dan transisi pengambilan *wide shot* menjadi *medium long shot* menyoroti Nurlela menghampiri seorang pengunjung dan memberi isyarat larangan merokok, segera pengunjung tersebut bersikap kooperatif dengan mematikan api. Adegan ini memvisualisasikan larangan merokok yang dipertegas dengan lirik lagu “NURLELA MENENTANG”. Selain itu, *talent* pria dewasa ini menunjukkan bahwa Museum Raja Ali Haji terbuka bagi semua kalangan, termasuk pengunjung senior atau orang dewasa.



Gambar 5. Visualisasi Larangan Merokok

Sumber: Tangkap Layar

Pengambilan gambar *close up* menampilkan tulisan berisi “No Smoking Please” untuk mempertegas aturan larangan merokok yang sejalan dengan adegan sebelumnya saat menegur pria dewasa. Adegan ini menjadi transisi perpindahan ruangan diikuti lirik “HAI NURLELA”.

c. Dilarang Membuang Sampah Sembarangan

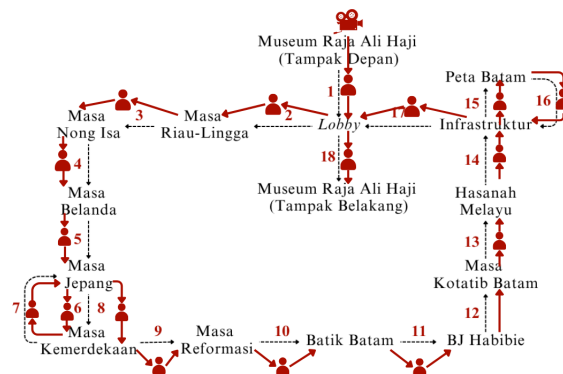
Teknik *camera follow*, *panning left* dan pengambilan *long shot* menyorot Nurlela menegur dengan sopan seorang siswa SMP membuang tiket masuk secara sembarangan di ruang Hasanah Melayu. Adegan ini memvisualisasikan larangan membuang sampah sembarangan yang dipertegas lirik “SOPAN SAPA TEGURNYA, MANIS SENYUMANNYA, ITU YANG MENGGODA”.



Gambar 6. Visualisasi Larangan Membuang Sampah Sembarangan
Sumber: Tangkap Layar

3.1.2. Visualisasi Koleksi dan Ruang

Kamera terus mengikuti tokoh utama (Nurlela) dari belakang, samping, atau depan secara dinamis di 13 ruangan. Tujuan teknik ini adalah menciptakan perjalanan yang mengalir alami dan perasaan seolah-olah ikut berjalan bersama Tokoh. Manfaatnya adalah membimbing penonton secara berurutan dan kontinu menyusuri ruangan bersama Nurlela sehingga alur narasi dari ruangan satu ke ruangan lainnya terasa utuh dan terstruktur. Berikut ini rute pergerakan *camera follow* pada Gambar 7.



Gambar 7. Rute Ruang Pamer Museum Raja Ali Haji
Sumber: Dokumen Pribadi

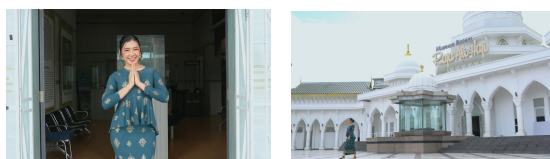
a. Tampilan Luar Museum Raja Ali Haji

Dalam memvisualisasikan bagian depan Museum Raja Ali Haji, pengambilan gambar melalui *wide shot* untuk pengenalan arsitektur bangunan museum, *low angle* untuk menciptakan kesan megah dan *long shot* untuk menunjukkan tampilan luar bagian masuk Museum Raja Ali Haji, memberi gambaran suasana sekitar, serta mengarahkan fokus penonton pada jalur awal kunjungan. Teknik *camera follow* menampilkan Nurlela dari dekat. *Volume* audio langkah kaki yang meningkat, menandai kedekatan posisi jarak tokoh dengan kamera, sehingga transisi dari jauh ke dekat terasa lebih nyata secara visual dan audio.



Gambar 8. Visualisasi Tampilan Depan Museum Raja Ali Haji
Sumber: Tangkap Layar

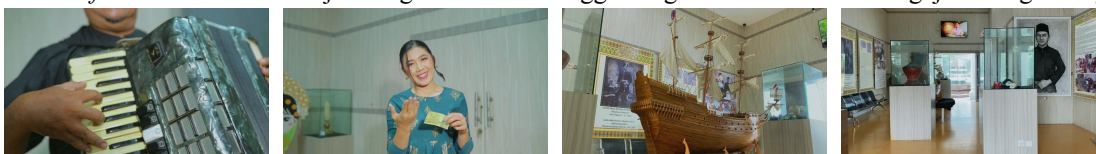
Memvisualisasikan bagian belakang pintu keluar museum melalui *medium long shot*. Nurlela akan membuka tangan lalu menempelkan kedua tangan, diiringi oleh bagian akhir lagu “NURLELA” untuk menyampaikan suasana perpisahan dan terima kasih. Selain itu, menampilkan bagian belakang bangunan yang memberikan perspektif tambahan mengenai struktur dan lingkungan sekitar museum. Adegan ini diiringi audio langkah kaki seolah-olah ikut melangkah pergi sambil membawa pengalaman yang telah diperoleh selama di dalam museum.



Gambar 9. Visualisasi Tampilan Belakang Museum Raja Ali Haji
Sumber: Tangkap Layar

b. Ruang Lobby

Untuk memvisualisasikan ruang *lobby* Museum Raja Ali Haji, teknik *camera follow* dan *panning right* mengalir dari barisan pemain musik akordion sampai gendang darbuka menuju Nurlela yang sedang mengisi buku tamu dan mengambil tiket. Para pemain musik mengenakan baju kurung, sarung dan tanjak sebagai pengenalan pakaian Melayu harian laki-laki. Adegan ini juga memvisualisasikan *intro* lagu, aktivitas awal kunjungan, dan koleksi bersejarah. Lalu *panning left* untuk transisi menuju ruang Masa Riau-Lingga dengan tokoh Nurlela mengajak mengikutinya.



Gambar 10. Visualisasi Ruang Lobby
Sumber: Tangkap Layar

Selanjutnya menampilkan beberapa koleksi dengan pengambilan *close up* sebagai visualisasi ruang *lobby*. Koleksi yang ditampilkan berupa gambar lukisan Nong Isa, guci, ukiran khas Melayu, miniatur kapal Malakas Walveren, tempayan, dan kesenian teater Melayu makyong dengan menyesuaikan bagian *intro* lagu. Adegan ini juga memvisualisasikan ruang *lobby* menggunakan *wide shot* untuk menampilkan koleksi bersejarah, media informasi melalui televisi.

c. Ruang Masa Riau-Lingga

Memvisualisasikan ruang Masa Riau-Lingga melalui pengambilan *close up* untuk pengenalan koleksi, informasi dan transisi perpindahan ruang, sehingga terjadi kesinambungan *scene*. Koleksi yang ditampilkan adalah informasi pakaian adat wanita Melayu yaitu tudung manto dan kebaya labuh, proses meninggikan sultan yaitu prosesi mandi tabal, dan produk batu bata khas Batam dari Batam Brick Works.



Gambar 11. Visualisasi Ruang Masa Riau-Lingga
Sumber: Tangkap Layar

Dalam memvisualisasikan ruang Masa Riau-Lingga, teknik *camera follow* dengan pengambilan *long shot* untuk mengikuti Nurlela sekaligus menampilkan alat upacara adat Melayu seperti talam, ketor, kupi, nasi besar dan tepung tawar, cogan serta dilengkapi papan informasi mengenai asal-usul Melayu di Kota Batam. Adegan ini juga memperkenalkan tokoh Nurlela melalui pergerakan tangan yang menunjuk diri sendiri dan bernyanyi sambil memperkenalkan museum untuk visualisasi lirik “HAI NURLELA SUKANYA BERLAGU MAMBO CHA CHA”.

d. Ruang Masa Nong Isa dan Masa Belanda

Dalam menampilkan ruang Masa Nong Isa dan ruang Masa Belanda, teknik *camera follow* dan pengambilan *long shot* untuk mengikuti tokoh Nurlela melewati lorong berisi dua periode sejarah sekaligus, yaitu Masa Nong Isa di sisi kiri dan Masa Belanda di sisi kanan, yang divisualisasikan melalui arah pandang tokoh Nurlela yang mengikuti tempo lagu. Pada *scene* ini, Nurlela mengerjakan tangannya seperti sedang mendengar dan dilanjutkan bermain bonggo untuk memvisualisasikan lirik “MENDENGAR CALYPSO DENGAN BONGGO”.



Gambar 12. Visualisasi Ruang Masa Nong Isa dan Masa Belanda
Sumber: Tangkap Layar

Adegan berlanjut menggunakan teknik *camera follow* dan *panning left* untuk menyorot tokoh Nurlela yang sedang menyapa salah satu pengunjung. Adegan ini didukung lirik “INGIN MENARI SAJO, MENARI BADUO SIAPO YANG SUKO”.

e. Ruang Masa Jepang

Dalam memvisualisasikan lirik yang dinyanyikan laki-laki pada bagian “NURLELA MEMANG CANTIK, SIAPA KENA LIRIK, HATI BAK DIJENTRIK”, teknik *camera follow*, *panning right*, serta pengambilan *medium long shot* menyorot pemain musik dan dilanjutkan *over shoulder* saat kedua pemain musik saling berinteraksi untuk memuja karakter tokoh Nurlela. Adegan ini menampilkan koleksi bersejarah di ruang Masa Jepang berupa alat makan berbahan keramik peninggalan kapal dagang Tiongkok. Suasana di ruang Masa Jepang ditampilkan melalui pengambilan *wide shot*. Adegan ini menampilkan papan informasi kehidupan masyarakat Batam saat masa penjajahan Jepang dan koleksi bersejarah alat makan peninggalan kapal dagang Tiongkok.



Gambar 13. Visualisasi Ruang Masa Jepang
Sumber: Tangkap Layar

Selanjutnya memvisualisasikan koleksi di ruang Masa Jepang melalui teknik *camera follow*, *panning left* dan *medium long shot* untuk menyorot Nurlela dengan salah satu pengunjung yang melihat koleksi pakaian Melayu, dipertegas gerakan mulut Nurlela yang bernyanyi lirik “MELAYU”, serta menyorot koleksi bersejarah seperti alat mesin jahit dan meriam.

f. Ruang Masa Kemerdekaan

Visualisasi ruang Masa kemerdekaan melalui *wide shot* untuk menampilkan papan informasi kehidupan masyarakat masa kemerdekaan, peninggalan kendi jenever dan sepeda yang digunakan pada masa tersebut. Lirik “ITU YANG MENGGODA” memperkuat kesan bahwa ruang Masa Kemerdekaan merupakan daya tarik yang memikat secara emosional dan historis.

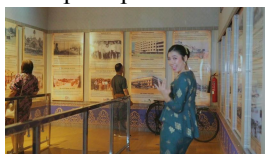


Gambar 14. Visualisasi Ruang Masa Kemerdekaan
Sumber: Tangkap Layar

Dalam memvisualisasikan lirik “AHAI NURLELA, KALAU DENGAN GITAR” menampilkan interaksi Nurlela dan pemain gitar melalui teknik *camera follow* dengan *medium shot* pada Nurlela yang bernyanyi serta *close up* pada pemain gitar, sehingga tercipta suasana hangat. Adegan ini juga ditambah Nurlela mengatakan dialek Melayu sehari-hari yaitu “AMBOI” yang menunjukkan ekspresi rasa takjub [26].

g. Ruang Masa Reformasi

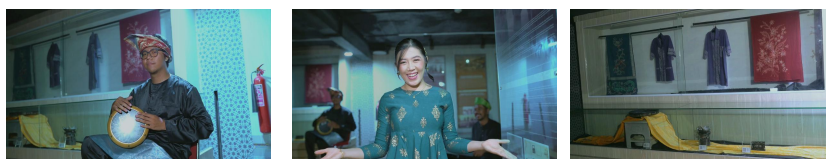
Visualisasi ruang Masa Reformasi melalui teknik *camera follow* dan transisi pengambilan *wide shot* menjadi *medium long shot* menyorot Nurlela mengajak penonton untuk mengikutinya melalui pergerakan tangan mengajak. Adegan ini juga menampilkan papan informasi kehidupan masyarakat masa reformasi, koleksi sepeda pada masa tersebut, dan fasilitas tangga.



Gambar 15. Visualisasi Ruang Masa Reformasi
Sumber: Tangkap Layar

h. Ruang Batik Batam

Teknik *camera follow* mengalir dari pemain darbuka dan drum menuju Nurlela untuk memvisualisasikan ruang Batik Batam. Adegan ini menyesuaikan alur audio bagian *interlude* lagu yang memberikan aksen suara darbuka dan disambung dialek Melayu “EWA”. Dalam memvisualisasikan ruang Batik Batam juga menggunakan *wide shot* untuk memperkenalkan kain batik Batam dan alat pembuat batik. Tampilan tersebut mengikuti tempo lagu bagian *interlude*.



Gambar 16. Visualisasi Ruang Batik Batam
Sumber: Tangkap Layar

i. Ruang BJ Habibie

Teknik *camera follow* dan *medium close up* untuk memvisualisasikan ruang BJ Habibie. Dalam adegan ini menampilkan salah satu pengunjung yang mencari tahu lebih dalam terkait koleksi bersejarah yaitu seragam dinas Mayjen TNI Soedarsono. Teknik *camera panning left* dan *point of view* sebagai pengenalan fasilitas informasi melalui *barcode*, menyorot pengunjung yang tengah membaca informasi setelah memindai *barcode* yang tersedia di dekat koleksi sembari menganggukkan kepala sebagai konfirmasi pemahaman. Adegan ini saat bagian *interlude* lagu.



Gambar 17. Visualisasi Ruang BJ Habibie
Sumber: Tangkap Layar

Selanjutnya adegan memvisualisasikan audio bagian *interlude* lagu yang memberikan aksens suara akordion. Teknik *camera follow* dan *panning right* menggunakan *medium close up* mengalir dari pemain akordion, gitar dan *keyboard*. Adegan ini juga menampilkan koleksi seperti alat komunikasi yang berkembang di masa BJ Habibie, dan seragam dinas Mayjen TNI Soedarsono sebagai *background*.

j. Ruang Masa Kotatib Batam

Dalam memvisualisasikan ruang Masa Kotatib Batam menggunakan *wide shot* yang menampilkan salah satu koleksi bersejarah, yaitu seragam dinas Wali Kota Administratif Batam, Raja Abdul Aziz dan informasi perkembangan pemerintah Kota Batam. Tampilan tersebut mengikuti tempo lagu bagian *interlude*.



Gambar 18. Visualisasi Ruang Masa Kotatib Batam
Sumber: Tangkap Layar

k. Ruang Hasannah Melayu

Dalam memvisualisasikan koleksi di ruang Hasannah Melayu menggunakan teknik *camera panning right* untuk memperkenalkan warisan budaya Melayu. Visual yang ditampilkan adalah alat musik khas Melayu, tanjak, dan seni teater Melayu yaitu makyong. Perpindahan *scene* ini mengikuti tempo dari lagu bagian *interlude*.



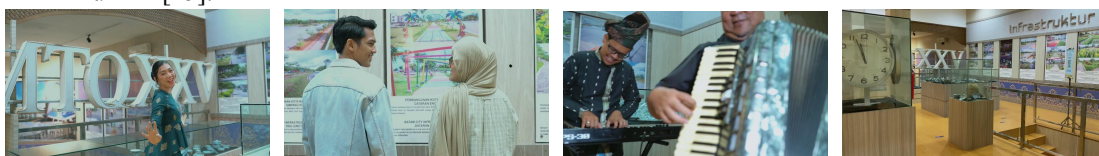
Gambar 19. Visualisasi Ruang Hasannah Melayu
Sumber: Tangkap Layar

Visualisasi suasana ruang Hasannah Melayu dalam satu pengambilan untuk mempertahankan kesan realismenya. Teknik *camera follow* dan *panning left* untuk menampilkan perpindahan ruangan dan fasilitas berupa tangga. Selain itu transisi pengambilan *medium long shot* menuju *longshot* menyorot pelajar SMP yang membuang sampah ke lantai. Adegan ini menampilkan warisan budaya Melayu, seperti tanjak dan tudung manto dari pakaian adat Melayu, papan informasi pesta kesenian Melayu Batam, yaitu Kenduri Seni Melayu dan makyong, serta akordion, gendang, biola, tifa dan nafiri dari alat musik khas Melayu.

l. Ruang Infrastruktur

Visualisasi ruang Infrastruktur dalam satu pengambilan untuk mempertahankan kesan

realismenya. Teknik *camera follow*, *panning left* dan pengambilan *medium long shot* menampilkan Nurlela yang berada di ruang Infrastruktur setelah menaiki tangga hingga mengitari ruangan tersebut. Adegan ini menampilkan papan *barcode* umpan balik, papan informasi perkembangan infrastruktur Batam, koleksi alat makan berbahan keramik peninggalan kapal dagang Tiongkok dan MTQ XXV tingkat nasional tahun 2014. Adegan berlanjut memvisualisasikan tempo dan lirik “MENGAYUNKAN KU TARI SERAMPANG”. Tari Serampang menceritakan pertemuan antara sepasang muda-mudi yang saling mencintai hingga menjalin ikatan pernikahan [25]. Visualisasi dilakukan melalui teknik *camera follow* dan *panning right* dengan menampilkan sepasang pengunjung yang sedang membaca papan informasi perkembangan infrastruktur Batam. Dalam video tersebut, sepasang pengunjung ini mencerminkan norma budaya Melayu yang berkaitan erat dengan budaya Islam, salah satunya tidak boleh bersentuhan antara pria dan wanita yang bukan muhrim [25].



Gambar 20. Visualisasi Ruang Infrastruktur
Sumber: Tangkap Layar

Teknik *camera follow* dan *panning right* mengalir dari Nurlela menuju barisan pemain musik gitar sampai gendang darbuka untuk memvisualisasikan ruang infrastruktur. Adegan ini menampilkan papan informasi perkembangan infrastruktur Batam dan koleksi alat makan berbahan keramik peninggalan kapal dagang Tiongkok. Visualisasi ruang Infrastruktur menggunakan *wide shot* untuk menampilkan koleksi seperti jam pada simpang jam, alat makan berbahan keramik peninggalan kapal dagang Tiongkok, dan MTQ XXV tingkat nasional pada tahun 2014.

m. Ruang Peta Batam

Visualisasi ruang Peta Batam dalam satu pengambilan untuk mempertahankan kesan realismenya. Teknik *camera follow*, *panning left* dan pengambilan *medium long shot* menampilkan Nurlela yang berada di ruang Peta Batam setelah menuruni tangga dan akan mengitari ruangan tersebut. Teknik *camera panning left* untuk menyorot pertemuan Nurlela dengan siswa SMP yang sedang mengamati peta tersebut. Lalu berlanjut melalui teknik *camera panning right* dan pengambilan *long shot* menampilkan interaksi alami antara Nurlela dan seorang pengunjung yang antusias meminta jasa fotonya. Adegan ini menampilkan miniatur peta batam beserta keterangan lokasinya dan papan informasi perkembangan infrastruktur dan objek wisata religi Masjid Sultan Mahmud Riayat Syah.



Gambar 21. Visualisasi Ruang Peta Batam
Sumber: Tangkap Layar

Dalam memvisualisasikan Infrastruktur menggunakan *wide shot* untuk menampilkan miniatur Kota Batam, papan informasi perkembangan, dan objek wisata religi di Batam.

3.2. Testing (Pengujian)

Tahap *testing* ini menjelaskan pandangan para responden apakah video klip Melayu berjalan sesuai rancangan atau tidak. Setelah proses penggabungan selesai, dilakukan pengujian kelayakan video klip Melayu. Penelitian ini menerapkan metode EPIC Model yang terdiri dari 4 dimensi; *Empathy*, *Persuasion*, *Impact*, dan *Communication* yang dikembangkan oleh AC Nielsen [14] melalui penyebaran kuesioner kepada para pengunjung Museum Raja Ali Haji. Berikut pengertian masing-masing dimensi EPIC Model pada Tabel 2.

Tabel 2. EPIC Model
Sumber: Dokumentasi Pribadi

<i>Empathy</i> (Empati)	Dimensi empati melibatkan perasaan terkait emosi dan pikiran <i>audiens</i> terkait pemahaman. Dimensi ini penilaian baik atau buruk video dan ketertarikan tergantung pemahaman <i>audiens</i> .
<i>Persuasion</i> (Persuasi)	Dimensi persuasi meningkatkan karakter dan daya tariknya. Diharapkan dapat memotivasi penonton untuk bersikap lebih lanjut atas video yang ditonton.

<i>Impact</i> (Dampak)	Dimensi dampak menyangkut respon <i>audiens</i> terhadap video. Diharapkan adanya <i>product knowledge</i> dari suatu produk tertentu.
<i>Communication</i> (Komunikasi)	Dimensi komunikasi mengukur informasi yang disampaikan dapat dipahami, diingat dengan baik dan meninggalkan kesan yang kuat.

3.2.1. Pengujian Alfa

Pengujian alfa dilakukan pengujian terhadap video yang telah dibuat yang dilaksanakan secara internal bersama tim dan juga melibatkan ahli untuk dimintai masukan [24]. Video klip Melayu diputar dan dilakukan pemeriksaan secara internal. Pemeriksaan dilakukan oleh tiga orang Para Ahli, yaitu Bapak. Gendhy Dwi Harlyan, S.Sn., M.Sn. selaku ahli visual, Bapak. Yusuf Rizky Nur C. S. Sn. M.A selaku ahli seni tata suara, dan Bapak. Rafiyadi selaku budayawan Melayu Kepri. Ketiganya dipilih karena kompetensi mereka yang relevan dengan fokus penelitian, khususnya dalam aspek visual, musikalitas, dan konteks budaya Melayu. Berikut hasil pengujian alfa pada Tabel 3.

Tabel 3. Pengujian Alfa
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dimensi	Pertanyaan	Kesimpulan
<i>Empathy</i> ,	Apakah Bapak/Ibu melihat bahwa video klip Melayu ini telah berperan dalam membangkitkan rasa kebanggaan terhadap budaya Melayu?	Unsur musik dalam video klip ini cukup kuat merepresentasikan budaya Melayu melalui instrumen tradisional seperti akordion dan gendang darbuka. Musiknya ringan, mudah dicerna, dan menarik bagi publik. Secara visual, nuansa Melayu dinilai cukup kuat karena lokasi pengambilan di Museum Raja Ali Haji dianggap kurang otentik Melayu. Meski demikian, video ini tetap dinilai layak sebagai media informasi dan memuat unsur Melayu yang menarik dan edukatif.
	Menurut Bapak/Ibu, apakah penggunaan teknik <i>camera follow</i> dalam video ini berkontribusi dalam menciptakan daya tarik visual terhadap Museum Raja Ali Haji?	Teknik <i>camera follow</i> menciptakan daya tarik visual dan menggambarkan suasana Museum Raja Ali Haji secara dinamis dan proporsional sehingga menciptakan perasaan imersif. Namun, informasi yang disampaikan masih memiliki kekurangan karena durasi pengambilan gambar koleksi yang terlalu singkat dan belum jelasnya alur perjalanan lokasi bagi penonton dari luar Batam. Penambahan teks deskriptif atau visual pendukung dianggap perlu agar informasi lebih lengkap dan mudah dipahami. Meskipun demikian, teknik ini tetap relevan dengan tren saat ini dan tepat sebagai media penyampaian informasi di era digital.
<i>Persuasion</i> ,	Bagaimana Bapak/Ibu melihat adanya pengaruh dari video klip ini terhadap perubahan sikap pengunjung setelah menontonnya?	Video klip dinilai mampu menyampaikan tata tertib Museum Raja Ali Haji secara komunikatif dan menarik melalui tokoh utama yang mudah diterima publik. Meskipun penyampaian visual dinilai efektif, beberapa bagian disarankan diperkuat dengan teknik <i>close-up</i> agar pesan lebih jelas dan mudah ditangkap. Secara keseluruhan, video ini memiliki potensi edukatif dan dapat mendorong peningkatan kepatuhan pengunjung.
	Menurut Bapak/Ibu, apakah teknik <i>camera follow</i> membuat visualisasi Museum Raja Ali Haji terasa lebih sugestif dan meyakinkan?	Video ini dinilai cukup sugestif dan meyakinkan dalam menyampaikan tema Melayu, baik dari visual maupun musik yang bernuansa pop progresif Melayu. Teknik <i>camera follow</i> menciptakan kesan dinamis, namun kurang memberi ruang untuk menyorot detail karena durasi singkat dan alur visual yang kurang terbaca. Meski begitu, justru muncul rasa penasaran yang dapat menjadi daya tarik tersendiri, terutama pada tampilan arsitektur luar museum.
<i>Impact</i> , .	Sejauh yang Bapak/Ibu amati, seperti apa dampak penggunaan teknik <i>camera follow</i> dalam video klip Melayu ini? Apakah sudah mampu	Penggunaan teknik <i>camera follow</i> dalam video klip Melayu ini dinilai cukup berhasil dalam menyampaikan nuansa budaya Melayu. Meskipun memiliki keterbatasan, terutama dalam menampilkan detail koleksi secara menyeluruh, teknik ini mampu menciptakan kesan dinamis dan menarik. Penekanan pada musik, gestur tokoh, serta latar Museum Raja Ali Haji mendukung penyampaian budaya, meskipun akan lebih kuat jika ditampilkan di ruang budaya yang lebih otentik. Secara keseluruhan,

	menyampaikan nuansa budaya Melayu dengan baik?	teknik ini memberikan dampak positif dalam memperkenalkan dan membangkitkan ketertarikan terhadap budaya Melayu.
<i>Communication</i>	Apakah informasi dalam video klip ini sudah jelas dan mudah dipahami? Jika belum, menurut Bapak/Ibu, bagian mana yang masih perlu diperjelas atau ditingkatkan dalam hal komunikasi visual?	Video ini dinilai sudah cukup menyampaikan informasi tentang koleksi dan tata tertib Museum Raja Ali Haji, namun masih kurang dalam deskripsi visual yang mendukung konteks edukatifnya. Estetika visual dan pengalaman multisensori sudah tercapai, namun perlu penambahan angle seperti <i>low angle</i> dan <i>shot</i> bagian luar untuk memperkuat daya tarik arsitektur museum. Durasi yang singkat membuat penyampaian informasi lebih efisien, tetapi membatasi ruang eksplorasi. Secara keseluruhan, video ini baik sebagai media informasi, meskipun masih dapat ditingkatkan agar tidak terkesan sebagai promosi band semata.

Berdasarkan pendapat dari Para Ahli, video klip Melayu ini secara keseluruhan dinilai berhasil memadukan estetika visual menggunakan teknik *camera follow* untuk menciptakan pengalaman imersif yang dinamis dan edukatif, serta rasa penasaran. Dengan latar Museum Raja Ali Haji, Video klip Melayu ini juga mampu menyampaikan nilai budaya secara menarik dan relevan di era digital. Namun teknik *camera follow* ini memiliki keterbatasan dalam durasi, detail visual dan keterbacaan alur perjalanan, sehingga perlunya penguatan melalui penambahan deskripsi, variasi sudut pengambilan serta konteks lokasi agar lebih komprehensif.

3.2.1. Pengujian Beta

Responden pada penelitian ini berjumlah 65 orang yang merupakan pengunjung Museum Raja Ali Haji dengan klasifikasi 17 tahun keatas. Kuesioner akan disebar menggunakan *Google Form* karena fasilitas yang disediakan oleh Google memudahkan pengembang untuk memasukkan link video dan kuesioner yang dapat langsung diisi oleh para responden [14]. Para responden dapat memilih STS "Sangat Tidak Setuju" bernilai 1, TS "Tidak Setuju" bernilai 2, CS "Cukup Setuju" bernilai 3, S "Setuju" bernilai 4, dan SS "Sangat Setuju" bernilai 5. Berikut pertanyaan pada Tabel 4.

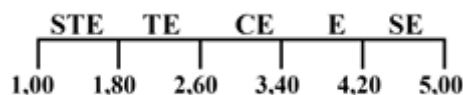
Tabel 4. Pengujian Beta
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dimensi	No	Pernyataan	SS	S	CS	TS	STS
<i>Empathy,</i>	X1	Video klip Melayu ini menarik perhatian Saya.	52	13	0	0	0
	X2	Kesan Melayu sudah tervisualisasi dengan baik	41	21	3	0	0
<i>Persuasion,</i>	X3	Video klip ini mengajak Saya untuk mempromosikan Museum Raja Ali Haji.	40	24	1	0	0
	X4	Saya merasa lebih tertarik untuk mengeksplorasi isi dan sejarah Museum Raja Ali Haji	47	16	2	0	0
<i>Impact, .</i>	X5	Setelah menonton video klip ini, Saya ingin mengunjungi Museum Raja Ali Haji.	43	21	1	0	0
	X6	Setelah menonton video klip ini, saya melaksanakan tata tertib di Museum Raja Ali Haji	48	14	3	0	0
<i>Communication</i>	X7	Informasi tentang koleksi bersejarah dan tata tertib tersampaikan secara jelas.	45	18	2	0	0

Data diolah dari kumpulan hasil jawaban responden pada pernyataan kuesioner, kemudian dihitung menggunakan EPIC Model. Dalam menentukan rentang skor, skor berisi STE "Sangat Tidak Efektif" dengan skor 1, TE "Tidak Efektif" dengan skor 2, CE "Cukup Efektif" dengan skor 3, E "Efektif" dengan skor 4, dan SE "Sangat Efektif" dengan skor 5. Nilai skor maksimal bernilai 5 dan nilai skor minimal bernilai 1, serta jumlah kategori berjumlah 5. Metode rumus yang digunakan menurut Sudjana yaitu sebagai berikut [14]:

$$\text{Rentang Skor} = \frac{\text{Nilai Skor Max} - \text{Nilai Skor Min}}{\text{Jumlah Kategori}} = \frac{5-1}{5} = 0,8$$

Nilai rata-rata yang didapatkan akan masuk ke dalam rentang skala efektivitas, yang terdiri dari Sangat Tidak Efektif (STE) sampai dengan rentang skala Sangat Efektif (SE).



Gambar 22. Rentang penilaian efektivitas
Sumber : Supardianto, S., 2023

STE	= Sangat Tidak Efektif	(masuk skala 1,00 - 1,80)
TE	= Tidak Efektif	(masuk skala 1,81 - 2,60)
CE	= Cukup Efektif	(masuk skala 2,61 - 3,40)
E	= Efektif	(masuk skala 3,41 - 4,20)
SE	= Sangat Efektif	(masuk skala 4,21 - 5,00)

3.2.1.1. Perhitungan Dimensi EPIC Model

Setelah data di rekap, maka tahapan selanjutnya adalah menghitung rata-rata masing-masing dimensi dan menghasilkan *EPIC Rate*. Berikut ini adalah perhitungan masing-masing dimensi dalam EPIC Model untuk memperoleh nilai rata-rata.

a. *Empathy*

Pengukuran dimensi *empathy* berupa minat penonton terhadap video serta kedekatan emosional yang dirasakan penonton dengan video. Pernyataan dimensi *empathy* dengan kode X1 dan X2. Hasil perhitungan dimensi *empathy* ditunjukkan sebagai berikut.

$$\begin{aligned} X1 &= \frac{(5 \times 52) + (4 \times 13) + (3 \times 0) + (2 \times 0) + (1 \times 0)}{65} = \frac{312}{65} = 4,8 \\ X2 &= \frac{(5 \times 41) + (4 \times 21) + (3 \times 3) + (2 \times 0) + (1 \times 0)}{65} = \frac{298}{65} = 4,6 \\ X(\text{Empathy}) &= \frac{4,8 + 4,6}{2} = \frac{9,5}{2} = 4,7 \end{aligned}$$

Hasil dimensi *empathy* menunjukkan nilai sebesar 4,7 dalam kategori skala sangat efektif pada rentang skala 4,21 - 5,00. Dapat diartikan bahwa video klip Melayu ini sangat efektif dalam menarik minat penonton terhadap video klip Melayu.

b. *Persuasion*

Pengukuran dimensi *persuasion* berupa kemampuan memotivasi penonton untuk bersikap lebih lanjut atas video yang ditonton. Pernyataan dimensi *persuasion* dengan kode X3 dan X4. Hasil perhitungan dimensi *persuasion* ditunjukkan sebagai berikut.

$$\begin{aligned} X3 &= \frac{(5 \times 40) + (4 \times 24) + (3 \times 1) + (2 \times 0) + (1 \times 0)}{65} = \frac{299}{65} = 4,6 \\ X4 &= \frac{(5 \times 47) + (4 \times 16) + (3 \times 2) + (2 \times 0) + (1 \times 0)}{65} = \frac{305}{65} = 4,7 \\ X(\text{Persuasion}) &= \frac{4,6 + 4,7}{2} = \frac{9,3}{2} = 4,65 \end{aligned}$$

Hasil dimensi *persuasion* menunjukkan nilai sebesar 4,65 dalam kategori skala sangat efektif pada rentang skala 4,21 - 5,00. Dapat diartikan bahwa video klip Melayu ini sangat efektif dalam memotivasi penonton untuk mempromosikan dan mengeksplorasi Museum Raja Ali Haji.

c. Impact

Pengukuran dimensi *impact* berupa adanya respon *audiens* dan *product knowledge* yang *audiens* terima setelah menonton video. Pernyataan dimensi *impact* dengan kode X5 dan X6. Hasil perhitungan dimensi *impact* ditunjukkan sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 X5 &= \frac{(5 \times 43) + (4 \times 21) + (3 \times 1) + (2 \times 0) + (1 \times 0)}{65} = \frac{302}{65} = 4,6 \\
 X6 &= \frac{(5 \times 48) + (4 \times 14) + (3 \times 3) + (2 \times 0) + (1 \times 0)}{65} = \frac{305}{65} = 4,7 \\
 X(\text{Persuasion}) &= \frac{4,6 + 4,7}{2} = \frac{9,3}{2} = 4,65
 \end{aligned}$$

Hasil dimensi *impact* menunjukkan nilai sebesar 4,65 dalam kategori skala sangat efektif pada rentang skala 4,21 - 5,00. Dapat diartikan bahwa video klip Melayu ini sangat efektif dalam membentuk *respons* nyata dari *audiens* berupa keinginan untuk berkunjung dan bersikap sesuai etika yang ditampilkan.

d. Communication

Pengukuran dimensi *communication* berupa kemampuan memahami dan mengingat informasi yang disampaikan video, serta meninggalkan kesan yang kuat. Pernyataan dimensi *communication* diberi kode X7. Hasil perhitungan dimensi *communication* ditunjukkan sebagai berikut.

$$X7 = \frac{(5 \times 45) + (4 \times 18) + (3 \times 2) + (2 \times 0) + (1 \times 0)}{65} = \frac{303}{65} = 4,7$$

Dimensi *communication* hanya diwakili oleh satu pernyataan. Sehingga dari hasil X7 dapat langsung disimpulkan menjadi $X(\text{Communication})$, hasil dimensi *communication* menunjukkan nilai sebesar 4,7 dalam kategori skala sangat efektif pada rentang skala 4,21 - 5,00. Dapat diartikan bahwa video klip Melayu ini sangat efektif dalam menginformasikan koleksi bersejarah dan tata tertib Museum Raja Ali Haji.

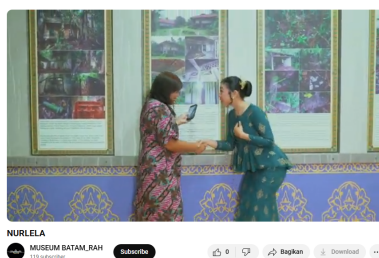
3.2.1.2. EPIC Rate

Setelah memperoleh nilai rata-rata pada setiap dimensi, maka langkah berikutnya adalah menghitung *EPIC Rate* sebagai penentu hasil akhir berdasarkan pendapat para responden. Adapun hasil perhitungan *EPIC rate* dilakukan dengan rumus berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{EPIC Rate} &= \frac{X(\text{Empathy}) + X(\text{Persuasion}) + X(\text{Impact}) + X(\text{Communication})}{\text{Jumlah Dimensi}} \\
 &= \frac{4,7 + 4,65 + 4,65 + 4,7}{4} \\
 &= 4,675
 \end{aligned}$$

3.3 Distribution (Distribusi)

Pada tahap ini, video klip Melayu yang telah diuji diunggah ke akun Youtube bernama Museum Batam RAH pada tanggal 5 Agustus 2025 untuk ditampilkan dalam media informasi Museum Raja Ali Haji. Penciptaan video klip Melayu menggunakan teknik *camera follow* untuk memvisualisasikan Museum Raja Ali Haji ini menjadi alternatif untuk pengenalan awal dan peningkatan pengalaman *multisensory*. Video klip Melayu [terlampir](#).



Gambar 23. Cuplikan Video Klip Melayu
Sumber: Tangkap Layar

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah video klip Melayu berjudul “Nurlela” berdurasi 3 menit 35 detik dengan teknik *camera follow* untuk memvisualisasikan Museum Raja Ali Haji. Pengambilan gambar menggunakan teknik *camera follow* ini relevan dengan tren digital dan dinilai layak sebagai media informatif yang komunikatif dan menarik. Jika digunakan dalam durasi waktu yang singkat, keunggulan teknik *camera follow* adalah menciptakan kesan imersif, dinamis, dan menimbulkan rasa penasaran yang menjadi daya tarik tersendiri. Sedangkan kekurangan teknik *camera follow* ini adalah kurang memberi ruang untuk menyorot detail dan alur visual yang kurang terbaca.

Video klip Melayu ini menghadirkan kombinasi unsur budaya lokal melalui musik progresif Melayu dan visual berbahasa verbal, sehingga pengenalan budaya Melayu dan penguatan identitas lokal tersaji dengan baik dan mudah diterima masyarakat. Video klip Melayu ini disusun secara naratif dan mengalir, memperlihatkan tampilan luar, berbagai ruang koleksi, serta penggambaran tata tertib Museum Raja Ali Haji.

Hasil pengujian video klip Melayu ini dengan pendekatan EPIC Model terhadap 65 responden memperoleh hasil 4,675 dari skala 4,21 - 5,00 yang masuk dalam rentan skala sangat efektif. Hal ini menunjukkan video klip Melayu ini sangat efektif untuk meningkatkan *brand awareness* Museum Raja Ali Haji, pelestarian sejarah Kota Batam dan Melayu, sekaligus meningkatkan pengalaman multisensori pengunjung. Kehadiran video klip Melayu ini menjadi solusi atas minimnya media pengenalan awal di Museum Raja Ali Haji yang sebelumnya mengandalkan teks statis dan papan informasi.

Untuk pengembangan selanjutnya, media serupa dapat menambahkan teks deskriptif, penggunaan teknik *close up* untuk menampilkan detail penting dengan jelas, serta variasi *angle* seperti *low angle* untuk menonjolkan arsitektur agar terlihat megah. Selain itu penggunaan lokasi yang lebih otentik secara budaya juga disarankan agar nuansa Melayu lebih terasa. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan nilai edukasi, memperjelas alur visual bagi calon pengunjung Museum Raja Ali Haji dari dalam atau luar Batam dan mempertahankan daya tarik visual yang dinamis.

5. LAMPIRAN

Dokumen Perancangan

<https://drive.google.com/drive/folders/1UEFWtrtyNGjz4stAnKcmFeJ9kM9a2ji?usp=sharing>

REFERENCES

- [1] Apriyani, A., Rohman, M. Z., & Metandi, F. (2024). Implementasi animasi 3D pada video profil UKM jurnalistik POLNES menggunakan metode MDLC. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8 (6), 11483–11490.
- [2] Arzi Ramda, A. (2022). *Analisis Semiotika Pesan Budaya Melayu Dalam Video Klip Lagu Pantai Solop* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- [3] Arnu, R., & Suryanto, S. (2024). Penerapan Konsep Color Grading dalam Membangun Mood Karakter Tokoh Utama Pada Film Mita. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(6), 1863-1880.
- [4] Asmoro, S. W. (2021). *Teknik Pengolahan Audio dan Video SMK/MAK Kelas XII. Kompetensi Keahlian Multimedia. Program Keahlian Teknik Komputer dan Informatika*. Penerbit Andi.
- [5] Dafont. (2023). The Seasons font. <https://www.dafontfree.io/the-seasons-font/>
- [6] Fachruddin, A. (2015). *Cara Kreatif Memproduksi Program Televisi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [7] Fadhlillah, I. (2018). *Analisis Isi Kuantitatif Teknik Sinematografi Dalam Videoklip The Nights Karya Avicii* (Doktoral Disertasi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- [8] Haji Hasan, A. S. (2003). Nilai-nilai Perwatakan Melayu Dalam Imej Warna: Satu penelitian Etnografi Seni.
- [9] Hidayat, S. Y. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Klip Pengolahan Kopi Metode Cold Brew* (Doktoral Disertasi, Universitas Negeri Jakarta).
- [10] Leavime. (2025). EFCO Brookshire Font. <https://leavime.com/efco-brookshire-font/>
- [11] Ratri, N. R. (2023). *Peran Script Writer Dalam Pembuatan Naskah Video Klip Lagu "Used To Be"* (Skripsi, Universitas Tidar).

- [12] Sahir, S. H. (2021). *Metodologi penelitian*. Penerbit KBM Indonesia.
- [13] Sinaga, D. A. (2022). Daya Tarik Museum Batam Raja Ali Haji Sebagai Destinasi Wisata Budaya. *Jurnal Kajian dan Terapan Pariwisata*, 3 (01).
- [14] Supardianto, S. (2023). Analisis Efektivitas Iklan Video Pada Studio Recording Dottore Menggunakan Pengukuran EPIC Model. *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 7 (2), 43–54.
- [15] Sutrisman, A., Widodo, S., Amin, M. M., & Cofriyanti, E. (2019). Rancang Bangun Video Profil Sebagai Sarana Informasi Dan Promosi Pada Program Studi Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang. *JUPITER: Jurnal Penelitian Ilmu dan Teknologi Komputer*, 11 (1), 11–20.
- [16] Sugihartono, R. A., & Ali, M. (2015). Teknik Editing Pada Film Rectoverso Dalam Mewujudkan Cerita. *Jurnal Capture*, 6(2), 69-84.
- [17] Satria, R. G., Trianggana, D. A., & Suranti, D. (2015). Pembuatan Film Pendek Action Format 3D Yang Berjudul War of Machine Menggunakan Autodesk 3Ds Max. *Jurnal Media Infotama*, 11(1).
- [18] Tamsil, I. S. (2025). *Cinematography*. Scopindo Media Pustaka.
- [19] Wandira, A., & Pribadi, S. B. (2011). Kajian Aplikasi Warna Interior Rumah Sakit Ibu dan Anak pada Psikologi Pasien Anak (Studi Kasus: Rsia Hermina Pandanaran). *Modul*, 11(2).
- [20] Wu, Y., Huang, Y., Guo, W., Li, X., Chen, Z., Feng, Z., ... & Sun, G. (2023, July). Multi-Sensory Interactive Experience Design Of Museum Musical Instrument Collections. In *International Conference on Human-Computer Interaction* (pp. 420–437). Springer Nature Switzerland.
- [21] Yusa, I. M., Sepriano, S., Anggraeni, D. P., Ruslan, A., Saputro, A. D., & lainnya. (2024). *Buku Ajar Multimedia*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- [22] Yusanto, F., & Esfandari, D. A. (2021). *Buku Ajar Produksi Program Televisi*. Deepublish.
- [23] Zharandont, P. (2015). Pengaruh Warna Bagi Suatu Produk Dan Psikologis Manusia. *Bandung. Universitas Telkom*, 7.
- [24] Tertiasusman, A., & Setyawan, T. (2022). Analisis Efektivitas Video" Good Health And Well-Being-Nory" Berbasis Motion Graphic Menggunakan EPIC Model. *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 6(1), 61-70.
- [25] Syauqii, F. (2021). Tari Serampang Dua Belas: Sejarah dan Eksistensinya Hingga Kini. *Local History & Heritage*, 1(1), 1-5.
- [26] Mulyani, R., & Mulyadi, M. (2022). Interjeksi Emotif Dalam Bahasa Indonesia Dan Bahasa Simeulue. *Aksara*, 34(2), 264-271.
- [27] Rambe, Y. M. (2022). Cogan: Simbolisasi Legitimasi Kesultanan Riau-Lingga. *Historia: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 7(2), 69-75.