



Pendekatan Multimedia *Design Life Cycle* (MDLC) Dalam Perancangan Film Dokumenter Museum Bekasi Gedung Juang Untuk Meningkatkan *Brand Awareness*

Friska Nurliana Sirait¹, Erik Achmad Rifai²

^{1,2}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Media Komunikasi Trisakti, Jakarta, Indonesia

Article Info

Article history:

Received february 23, 2024

Revised february 23, 2024

Accepted february 23, 2024

Kata Kunci:

Gedung Juang,
Museum Bekasi Gedung Juang,
Wisata Sejarah dan Budaya di
Kabupaten Bekasi,
Brand Awareness

Keywords:

Juang Building,
Juang Building Bekasi
Museum,
Historical and Cultural
Tourism in Bekasi Regency,
Brand Awareness

ABSTRAK

Museum Bekasi Gedung Juang, sebuah cagar budaya milik Kabupaten Bekasi, merupakan hasil revitalisasi dari bangunan yang awalnya dimiliki oleh seorang bangsawan, kemudian berfungsi sebagai markas militer dan kantor dinas pemerintah. Diresmikan pada 2021 sebagai Museum Digital, tujuan pembuatan film dokumenter ini adalah untuk membangun brand awareness Museum Bekasi Gedung Juang di kalangan masyarakat Bekasi, mengajak mereka untuk berkunjung dan melestarikan sejarah serta budaya lokal. Dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif dan pendekatan Multimedia Design Life Cycle (MDLC), film ini menghadirkan informasi dan edukasi sejarah dan budaya Kabupaten Bekasi, dengan harapan masyarakat akan lebih mengenal dan mengapresiasi warisan sejarah yang ada di sana.

ABSTRACT

Bekasi Museum Gedung Juang, a cultural heritage belonging to Bekasi Regency, is the result of the revitalization of a building that was originally owned by a nobleman, then functioned as a military headquarters and government office. Inaugurated in 2021 as a Digital Museum, the aim of making this documentary film is to build brand awareness of the Bekasi Gedung Juang Museum among the people of Bekasi, inviting them to visit and preserve local history and culture. Using descriptive qualitative methods and a Multimedia Design Life Cycle (MDLC) approach, this film presents information and education on the history and culture of Bekasi Regency, with the hope that people will know and appreciate the historical heritage there.

This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



Corresponding Author:

Friska Nurliana Sirait

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Media Komunikasi Trisakti,
Jakarta, Indonesia

Email: friskanurliana02@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Bekasi sering dianggap kurang menarik dari segi pariwisata, namun sebenarnya terdapat potensi wisata yang menarik di Kabupaten tersebut. Sayangnya, banyak masyarakat yang tidak menyadari potensi tersebut karena lokasinya sering tersembunyi di tengah kawasan industri. Kurangnya infrastruktur dan transportasi umum juga menjadi kendala dalam mengembangkan

potensi pariwisata di Bekasi. Namun, upaya promosi khusus dapat mengubah pandangan masyarakat terhadap Bekasi sebagai destinasi liburan yang menarik. Salah satu objek wisata yang bernilai adalah Museum Bekasi Gedung Juang, yang kini telah direvitalisasi menjadi Museum Digital oleh Pemerintah Kabupaten Bekasi.

Gedung Juang, berdiri sejak 1906, telah berpindah fungsi dari pemerintahan Belanda hingga menjadi rebutan rakyat Bekasi setelah terbengkalai. Kini, setelah direvitalisasi, menjadi Museum Digital pertama di Bekasi pada Maret 2021. Mengusung konsep modern, museum ini menjadi ikon kebanggaan warga Bekasi, mengenang perjuangan dalam memperoleh kemerdekaan. Dengan teknologi digital, pengunjung disajikan informasi sejarah Indonesia yang menarik, dari profil Bupati Bekasi hingga perjuangan melawan penjajah. Museum ini menjadi destinasi wisata sejarah dan budaya untuk mempromosikan Kabupaten Bekasi, menarik minat wisatawan domestik dan internasional serta menjadi tempat pertemuan seniman dan budayawan.

Film dokumenter adalah bentuk promosi wisata yang sangat efektif untuk Museum Bekasi Gedung Juang, karena mampu secara menyeluruh memperkenalkan sejarah dan budaya yang ada di dalamnya, dari masa lalu hingga masa kini. Dengan kreativitas dan inovasi, museum menciptakan konten digital yang menarik dan relevan, memastikan bahwa warisan budaya dapat diteruskan ke generasi muda. Melalui pendekatan kepada generasi muda dan pemanfaatan media digital seperti media sosial, Museum dapat diperkenalkan secara visual kepada audiens dengan lebih efektif.

2. METODE

Metode penelitian yang akan digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan deskriptif memandu penelitian untuk menyelidiki situasi sosial secara menyeluruh, luas, dan mendalam, sementara pendekatan kualitatif menghasilkan data deskriptif dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan serta perilaku yang diamati. Fokus penelitian kualitatif adalah pada fenomena sosial, menggali perasaan dan persepsi partisipan yang menjadi subjek penelitian.

Kemudian metode pendekatan yang dilakukan adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Metode MDLC ini terdiri dari enam tahapan pengembangan [2], yaitu:

A. *Concept*

Penulis memilih untuk membuat film dokumenter tentang Museum Bekasi Gedung Juang sebagai upaya untuk meningkatkan brand awareness wisata edukasi sejarah dan budaya di Kabupaten Bekasi, dengan melakukan observasi, merumuskan konsep, tujuan, strategi, dan gagasan ide perancangan film tersebut.

B. *Design*

Tahap ini penulis melanjutkan hasil dari tahap sebelumnya untuk membuat sinopsis, naskah, storyline dan storyboard.

C. *Material Collecting*

Pada tahap ini, penulis mengumpulkan materi dan aset untuk produksi film dokumenter, termasuk syuting, pengambilan footage video, voice over, background, dan materi pendukung lainnya.

D. Assembly

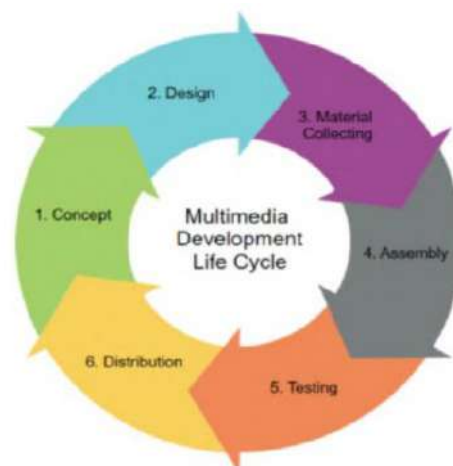
Pada tahap ini, penulis melakukan penggabungan seluruh materi dan aset yang telah dikumpulkan sebelumnya ke dalam proses editing video, sesuai dengan naskah, storyline, dan storyboard yang telah disusun pada tahap desain.

E. Testing

Pada tahap testing, penulis melakukan review terhadap film dokumenter yang telah dibuat, dimulai dari tim produksi, klien, praktisi ahli di bidang film, dan penikmat film, jika belum mencapai target, penulis kembali ke tahap assembly; namun jika sudah tercapai target, penulis melanjutkan ke tahap distribution.

F. Distribution

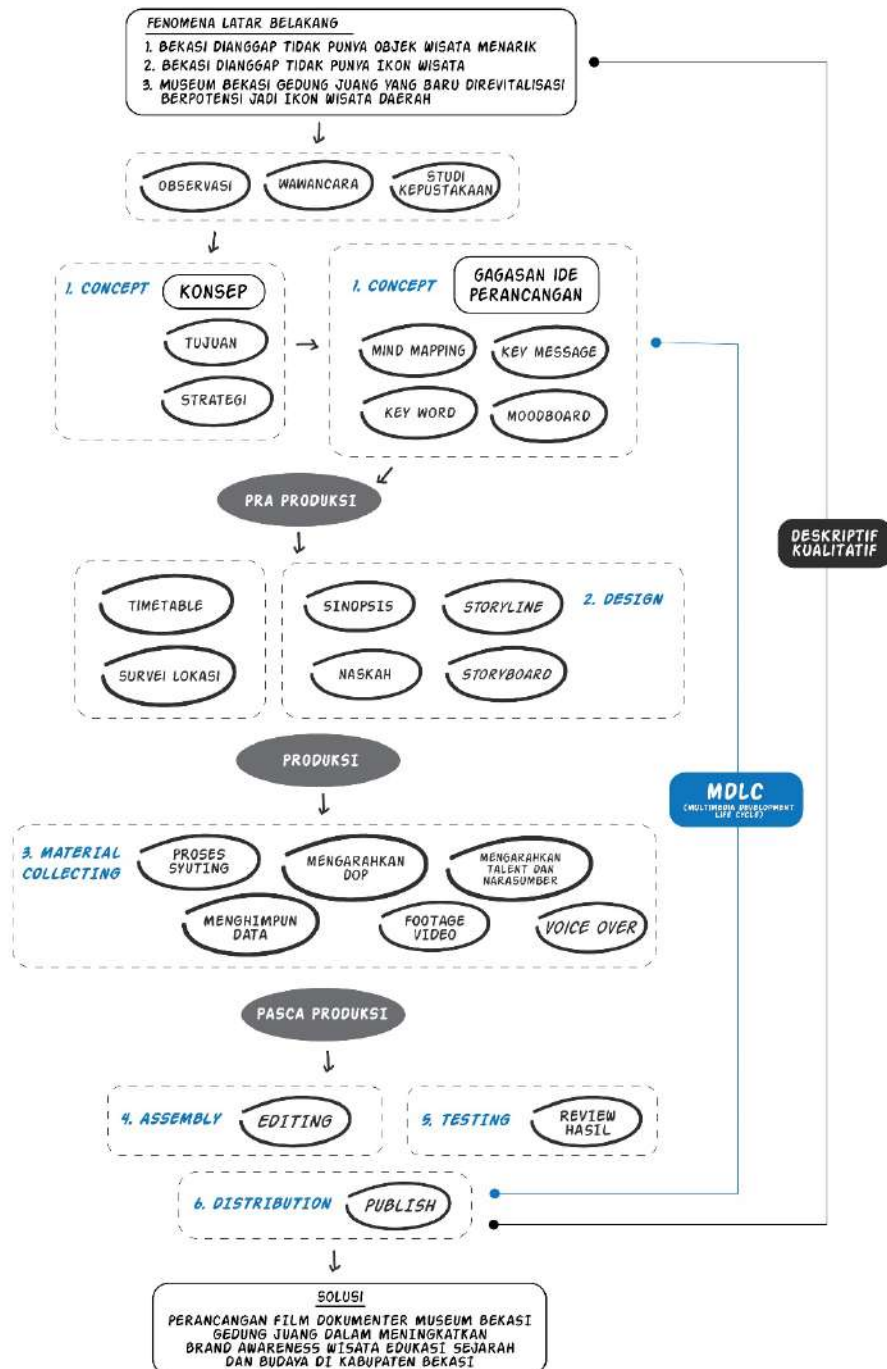
Setelah menyelesaikan tahap testing, langkah terakhir adalah mempublikasikan film dokumenter melalui unggahan di media sosial seperti YouTube, Instagram, dan TikTok.



Gambar 1. MDLC

Metode pendekatan Multimedia Design Life Cycle (MDLC) mendukung metode deskriptif kualitatif dalam pembuatan konsep dan teknis film dokumenter [13]. Dalam proses ini, dari tahap konseptual hingga desain, dapat diulang jika ada kekurangan. Namun, begitu masuk ke tahap pengumpulan materi, tidak boleh diulang karena merupakan tahap yang krusial dalam pengeluaran biaya dan jadwal syuting. Oleh karena itu, proses syuting harus diperhatikan dengan detail untuk memastikan kelancaran. Setelah tahap pengumpulan materi, dilanjutkan dengan tahap perakitan (assembly) dan pengujian (testing). Jika ada kekurangan dalam tahap pengujian, dapat kembali ke tahap perakitan atau proses editing. Jika sudah sesuai dan disetujui oleh klien, maka dilanjutkan ke tahap distribusi atau publikasi.

Kerangka perancangan Film Dokumenter Museum Bekasi Gedung Juang menggunakan metode deskriptif kualitatif, dan metode pendekatan MDLC (Multimedia Development Life Cycle) :



Gambar 2. Kerangka Perancangan

2.1 Tinjauan Pustaka

Komunikasi visual adalah sebuah rangkaian proses yang bertujuan menyampaikan informasi atau pesan kepada pihak lain melalui media yang hanya dapat dipahami melalui indra penglihatan atau mata. Asal-usul istilah "visual" berasal dari bahasa Latin "Videre" yang berarti melihat, sementara "komunikasi" diambil dari bahasa Inggris "communication," yang pada gilirannya berasal dari bahasa Latin "communio," yang mengandung arti "kebersamaan" atau "common" dalam bahasa Inggris. Dalam esensinya, komunikasi dianggap sebagai sebuah proses untuk menciptakan pemikiran yang sama antara pengirim pesan (komunikator) dan penerima pesan (komunikan) [11].

Desain Komunikasi Visual (DKV) merangkum bidang desain yang memperdalam konsep komunikasi dan ekspresi kreatif, mengeksplorasi teknik-teknik serta media yang mengandalkan gambar atau elemen visual guna menyampaikan pesan dengan tujuan tertentu. Seperti yang disampaikan oleh Putra (2021), DKV tidak hanya sebuah proses kreatif, tetapi juga merupakan perpaduan antara seni dan teknologi yang digunakan untuk mengomunikasikan ide-ide secara efektif [1].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan film dokumenter Museum Bekasi Gedung Juang tidak hanya bertujuan sebagai media informasi dan edukasi sejarah, tetapi juga sebagai upaya untuk melestarikan cagar budaya di Kabupaten Bekasi. Film ini menjadi dokumentasi dari revitalisasi gedung tersebut menjadi museum digital, yang bertujuan untuk memberikan awareness kepada masyarakat mengenai koleksi dan perangkat multimedia museum yang menjelaskan sejarah Gedung Juang dan sejarah Bekasi dari zaman pra-sejarah hingga era modern. Dengan konsep cerita yang disampaikan langsung oleh narasumber serta narasi voice over, film ini mencakup tahap concept dalam pendekatan Multimedia Design Life Cycle (MDLC) [2].

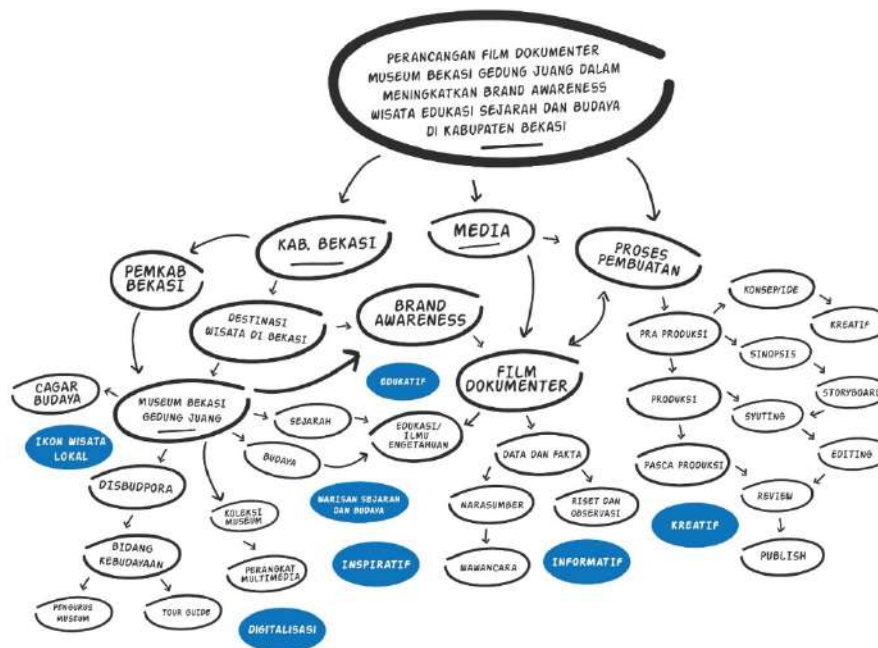
Dalam menciptakan pesan brand awareness yang tajam dan meyakinkan, film dokumenter ini memanfaatkan narasi yang kreatif untuk menarik perhatian penonton. Tidak hanya bertujuan untuk mengundang minat untuk mengunjungi museum, tetapi juga untuk membuat penonton mengidentifikasi museum sebagai bagian penting dari warisan mereka. Dengan fokus pada tujuan-tujuan kreatif ini, film dokumenter yang dihasilkan tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga menjadi sebuah karya seni yang menginspirasi dan memotivasi penonton untuk menjelajahi serta menghormati warisan sejarah dan budaya di Kabupaten Bekasi.

3.1. Strategi Kreatif

Film dokumenter ini mengajak Anda dalam perjalanan yang menginspirasi ke dalam salah satu harta tersembunyi Kabupaten Bekasi, yaitu Museum Bekasi Gedung Juang. Melalui lensa film ini, kami memperkenalkan Anda pada sejarah dan budaya yang mewakili identitas Kabupaten Bekasi. Film ini bukan sekadar kumpulan fakta sejarah, tetapi merupakan pengalaman emosional yang memukau. Anda akan diajak menelusuri kisah-kisah di balik pameran museum, merasakan semangat para pahlawan yang berjuang untuk kemerdekaan, dan memahami pentingnya melestarikan warisan budaya.

3.2. Mind Mapping

Mind Mapping merupakan suatu teknik atau metode visualisasi yang digunakan untuk mengorganisir dan merepresentasikan informasi secara grafis [12]. Mind mapping dapat membantu mengorganisir ide-ide secara visual dan menghubungkan koneksi antara konsep-konsep yang berbeda. Dengan menggunakan metode ini, perencanaan naskah film dokumenter dapat lebih terstruktur dan efisien.



Gambar 3. Mind Mapping

Dalam rangka memperkuat identitas dan eksistensi Museum Bekasi Gedung Juang sebagai destinasi wisata edukasi sejarah dan budaya yang berharga di Kabupaten Bekasi, penelitian ini menghadirkan sebuah film dokumenter yang merinci kekayaan sejarah, budaya, dan pendidikan yang ditawarkan oleh museum ini. Melalui eksplorasi koleksi yang tak ternilai dan beragam aktivitas edukatif, film ini bertujuan untuk mengangkat Museum Bekasi Gedung Juang ke tingkat yang lebih tinggi dalam kesadaran masyarakat, meningkatkan minat kunjungan, serta memperkuat eksistensinya sebagai simbol penting dalam memahami dan merayakan warisan sejarah dan budaya Kabupaten Bekasi [6]. Dengan cara ini, penelitian ini tidak hanya memberikan manfaat signifikan bagi Museum Bekasi Gedung Juang, tetapi juga memberikan panduan praktis untuk memperkuat brand awareness bagi destinasi wisata serupa di seluruh Indonesia.

3.3 Pembahasan

Pada tahap awal ini penulis melakukan sesi wawancara dengan pengurus museum bekasi gedung juang dan sesi wawancara dengan Kepala Bidang Kebudayaan pada Dinas Kebudayaan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Bekasi membahas mengenai permasalahan dan kebutuhan media promosi museum bekasi gedung juang di bidang yang berkaitan dengan desain komunikasi visual [3].

Selanjutnya tahap *recce*. *Recce* merupakan survey lokasi yang dilakukan oleh penulis dan tim produksi untuk memeriksa kondisi tempat dan menggambarkan penilaian awal agar dapat mengevaluasi lokasi syuting yang telah disepakati [7] sebagai berikut:



Gambar 4. Museum Bekasi Gedung Juang Tampak Luar

Pada tahap proses syuting, penulis mengatur tata letak set sesuai dengan storyboard yang telah disusun sebelumnya, memastikan kesesuaian antara set dan visi visual yang diinginkan. Selanjutnya, penulis memberikan arahan kepada director of photography (DOP) untuk menata kamera sesuai dengan pengambilan gambar yang direncanakan. Setelah set dan kamera siap, penulis memberi arahan kepada talent untuk melakukan adegan sesuai dengan naskah dan storyboard, serta mengarahkan narasumber tentang pertanyaan yang akan diajukan dan posisi yang tepat. Proses ini merupakan bagian dari tahap material collecting dalam pendekatan Multimedia Design Life Cycle (MDLC), di mana fokus utamanya adalah memastikan kesinambungan visual sesuai dengan alur cerita yang telah ditetapkan sebelumnya [8].

Selama proses syuting di Museum Bekasi Gedung Juang, penulis secara spontan mencari pengunjung secara acak untuk diwawancarai, memperoleh informasi tambahan tentang museum. Penulis secara cermat mengarahkan angle kamera dan setting audio kepada director of photography (DOP) untuk memastikan pengambilan gambar yang optimal. Selanjutnya, penulis memberikan pertanyaan yang telah disiapkan sebagai naskah kepada narasumber dan melakukan setting tempat wawancara dengan teliti. Selama proses pengambilan gambar, penulis juga mengarahkan DOP untuk memperoleh stock footage tambahan, termasuk mengambil establish shot dari Museum Bekasi Gedung Juang untuk keperluan penyuntingan nanti [10].

Di samping itu, sebagai sutradara, penulis juga bertanggung jawab mempersiapkan setiap adegan yang akan diambil, memberikan arahan tentang angle kamera, dan setting audio kepada DOP. Penulis mengarahkan narasumber tentang peran mereka dalam setiap scene yang akan direkam. Dengan begitu, proses syuting dapat berjalan dengan lancar dan efisien, memastikan bahwa semua elemen yang diperlukan untuk pembuatan film dokumenter ini terdokumentasi dengan baik [7].

Film dokumenter ini diunggah di kanal YouTube, Instagram, dan TikTok karena ketiga platform tersebut dapat menjangkau audiens secara global. Proses pengunggahan video di platform tersebut juga mudah dan tanpa biaya. Hal ini memungkinkan audiens untuk menonton film dokumenter dengan mudah, gratis, dan dari mana saja. Tahap ini merupakan bagian dari tahapan distribution dalam pendekatan Multimedia Design Life Cycle (MDLC), di mana fokusnya adalah memastikan film dapat diakses oleh sebanyak mungkin orang.

4. KESIMPULAN

Perancangan film dokumenter ini memperlihatkan Museum Bekasi Gedung Juang sebagai aset berharga Kabupaten Bekasi, yang tidak hanya memiliki koleksi artefak berharga, tetapi juga menyediakan berbagai program edukasi dan acara budaya yang memberikan nilai tambah kepada masyarakat lokal dan pengunjung. Dengan menggambarkan kekayaan sejarah dan budaya yang ada di dalamnya, film ini bertujuan untuk meningkatkan brand awareness Museum Bekasi Gedung Juang, menarik perhatian dan minat lebih banyak orang untuk mengunjungi museum ini.

Dalam konteks era informasi yang semakin berkembang pesat, film dokumenter memiliki peran yang sangat penting dalam mempromosikan, melestarikan, dan menghidupkan kembali warisan sejarah dan budaya suatu daerah. Sebagai media yang kuat dalam mengkomunikasikan pesan-pesan kompleks secara visual dan emosional, film dokumenter menjadi alat yang efektif dalam membagikan cerita dan pesan tentang museum. Dengan potensi besar untuk mempengaruhi masyarakat dalam meningkatkan apresiasi terhadap warisan sejarah dan budaya, serta mendorong partisipasi dalam program-program museum, film ini menjadi langkah strategis dalam upaya pelestarian dan peningkatan popularitas Museum Bekasi Gedung Juang.

Perancangan film dokumenter ini adalah langkah awal yang penting dalam upaya meningkatkan brand awareness Museum Bekasi Gedung Juang. Harapannya adalah bahwa film ini akan menjadi alat yang efektif dalam mempromosikan museum ini, menarik lebih banyak pengunjung, dan meningkatkan pemahaman serta apresiasi masyarakat terhadap sejarah dan budaya Kabupaten Bekasi. Dengan kerja keras dan kolaborasi yang berkelanjutan, kita dapat bersama-sama merayakan dan menjaga warisan yang berharga ini bagi generasi masa depan.

REFERENSI

- [1] Putra, R. W. (2021). *Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan* (E. Risanto, Ed.; 1st ed.).
- [2] Nathalia, K., & Anggraini S, L. (2018). *Desain komunikasi visual : dasar-dasar panduan untuk pemula*. Penerbit Nuansa.
- [3] Ambrose, G. H. P. (2011). *Basic Design Layout*.
- [4] Latief, R. (2021). *Jurnalistik Sinematografi*. Prenada Media.
- [5] Munanjar, A., Gogali A, V., & Utomo W, I. (2019). *Menulis Naskah TV Drama dan Non Drama*. Graha Ilmu.
- [6] Pratista, H. (2008). *Memahami Film*. Homerian Pustaka.
- [7] Rebigier, M., & Hurbis-Cherrier, M. (2020). *Directing : film techniques and aesthetics*. Focal Press.
- [8] Rustan, S. (2009). *Layout, dasar & penerapannya*. Gramedia Pustaka Utama.
- [9] Sihombing, D. (2015). *Tipografi Dalam Desain Grafis*. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- [10] Suleiman, A. H. (1981). *Media audio-visual untuk pengajaran, penerangan dan penyuluhan*. Gramedia.
- [11] Nathalia, L. A. (2014). *Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Penerbit Nuansa.
- [12] Buzan, T. (2017). *Buku pintar mind map : membuka kreativitas, memperkuat ingatan, mengubah hidup*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

- [13] Dameria, A. (2017). *Color Basic, Panduan Dasar Warna untuk Desainer dan Industri Grafika*. Jakarta: Link & Match Graphic.