

PEMBUATAN VIDEO DOKUMENTER “KAIN TENUN SAMARINDA” MENGUNAKAN TEKNIK CINEMATIC

Akhza'ni Teguh Laksono¹, M. Farman Andrijasa², Yusni Nyura³

^{1,2,3}Politeknik Negeri Samarinda

velixsine12@gmail.com¹, yusninyura@polnes.ac.id², andrijasa@polnes.ac.id³

Abstract

This research aims to preserve and introduce the culture of Samarinda Woven Cloth to the public through digital media. The problem is focused on the village of Kampung Tenun. Data were obtained through observation and interviews. This study used cinematic techniques to add visual effects and the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method. The result of this research is a documentary video that will be published on the Samarinda State Polytechnic Study Program's YouTube channel. It is hoped that this documentary video will be an effective tool for preserving traditions and making them more widely known.

Keywords: *Documentary Video, Samarinda Woven Cloth, Cinematic Technique, MDLC (Multimedia Development Life Cycle) Method.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melestarikan dan memperkenalkan budaya Kain Tenun Samarinda kepada masyarakat melalui media digital. Permasalahan difokuskan pada desa Kampung Tenun. Data diperoleh melalui observasi, dan wawancara. Penelitian ini menggunakan teknik Cinematic untuk menambahkan efek visual dan menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Hasil penelitian ini adalah sebuah Video Dokumenter ini akan di publikasikan pada youtube Prodi Politeknik Negeri Samarinda, diharapkan video Dokumenter ini menjadi alat efektif untuk melestarikan tradisi dan menjadikannya lebih dikenal masyarakat.

Kata Kunci: Video Dokumenter, Kain Tenun Samarinda, Teknik Cinematic, Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle).

A. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang mempunyai banyak keanekaragaman budaya, salah satunya hasil budaya masyarakat Indonesia ialah Kain Tenun Tradisional yang tersebar luas di Indonesia dengan keanekaragaman nama serta motifnya, kain tenun tersebut mempunyai keunikan sendiri dari kain-kain tradisional lainnya terutama Kain Tenun khas Samarinda. Kain tenun ini merupakan ungkapan budaya yang terkandung seperti simbol keindahan yang terwujud karena adanya keahlian menata dan menyatukan menjadi satu. Kain Tenun Samarinda memiliki berbagai bentuk dan warna kain tenun yang berbeda-beda, masing-masing tenun tersebut pastinya memiliki corak dan makna yang berbeda sesuai kepercayaan masyarakat Kampung Tenun.

Kain Tenun ini memiliki makna, nilai sejarah, teknik yang tinggi dari segi warna, motif jenis bahan serta benang yang digunakan memiliki ciri khas. Kain Tenun Samarinda salah satu budaya Indonesia, yang mencerminkan jati diri Indonesia. Oleh karena itu produk kain tenun ini harus dilestarikan keberadaannya.

Kerajinan tenun ini awal mulanya di bawa pendatang dari suku Bugis dari Sulawesi di Samarinda Seberang pada tahun 1668. Ciri khas Sarung Samarinda adalah bahan bakunya yang menggunakan sutra khusus dari negeri Cina dan India. Sebelum ditenun bahan baku sutra harus menjalani beberapa proses agar kuat di pintal. Alat tenun yang digunakan masih menggunakan cara tradisional yaitu kedokan dan ATMB (Alat Tenun Buatan Manusia). Semua alat tenun itu dibuat sederhana, dan seluruh proses menenun dikerjakan oleh tenaga manusia, dari memberi warna benang, memintal, menenun sampai mencuci.

Cinematic sendiri menurut Falahunaul (2020) Sinematik akar katanya berasal dari terminologi Yunani, “menulis dengan gerak”. Sinematik memiliki unsur dalam film yang bisa dilihat dan didengar dengan tujuan mengantarkan cerita.

Peneliti akan membuat penelitian yang berjudul “PEMBUATAN VIDEO DOKUMENTER KAIN TENUN SAMARINDA MENGGUNAKAN METODE CINEMATIC” penelitian ini akan menghasilkan sebuah video profile Kain Tenun menggunakan Teknik Cinematic yang akan di publikasikan, peneliti akan menggunakan software yaitu Adobe Premier Pro, CapCut Pro, dan Celtx.

Dengan dibuatnya video profile cinematic ini, budaya Kain Tenun dapat semakin dikenal oleh masyarakat selain itu, pesat perkembangan media digital, Video Profile Cinematic dapat menjadi alat efektif untuk melestarikan tradisi dan budaya.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Penelitian Terdahulu

“Pembuatan Video Profile Sekolah Smk Multistudi High School” yang diteliti oleh Hanif Permadi dan Diny Anggriani Adnas menggunakan Teknik pengumpulan data yaitu Wawancara, selama membuat video profile mulai dari Januari 2024 proses sudah memasuki tahapan persiapan. Pada bulan Februari 2024 hingga Maret 2024 proyek sudah dimulai membuat video profile, pada bulan April dan Mei 2024 penelitian sudah memasuki tahap produksidan pada bulan Juni 2024 periode akhir, tahapan ini adalah penilaian dan pelaporan proyek. Tahapan penelitian ini menghasilkan Video Profile sekolah SMK Multistudi.

Penelitian yang dilakukan Reyganis Ladistin, Tamara Herlinda Erwin, dkk yang berjudul

“Perancangan Cinematic Video Profil Sebagai Media Promosi Destinasi Wisata Kampung Adat Cireundeu” Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah video profile yang dirancang untuk mempromosikan destinasi adat Cireundeu dengan konsep cinematic profile karena cocok dengan nuansa dan informasi mengenai profile desa dapat disampaikan dengan menarik karena dikemas dengan format film.

Penelitian yang dilakukan Yusnia Sinambela, Juwairiah, Nurianti Sitorus, dkk yang berjudul “Perancangan dan Analisis Hasil Rancangan Video Cinematic untuk Media Promosi Kafe X” bertujuan untuk membuat sebuah video profile untuk Kafe x melalui tiga tahapan yaitu pra produksi yang meliputi persiapan, tahapan kedua yaitu meliputi produksi yaitu pengeditan dan pengambilan video, tahap ketiga yaitu evaluasi pada video. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah video profile promosi Cafe x yang mempunyai kusioner dengan presentase 52,67 % bahwa video profile ini menarik dan efektif untuk dijadikan video profile Cafe x.

2. Multimedia

Menurut (Saprudin dkk, 2020) Multimedia artinya kombinasi paling sedikit dua media input atau output dan media ini dapat berupa audio (suara,musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar. Multimedia juga terbagi menjadi dua yaitu multimedia linear dan multimedia interaktif. Multimedia linear yaitu suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun oleh pengguna, contoh nya TV dan film hanya disajikan untuk penonton sampai akhir. Multimedia interaktif adalah suatu alat multimedia yang dilengkapi alat pengontrol yang dapat dipakai pengguna contohnya aplikasi,game.

3. Video

Video adalah proses rekam,transmisi dan menampilkan gambar yang bergerak, Video juga merupakan teknologi yang pada Langkah kerjanya adalah proses rekam, transmisi dan mengatur ulang gambar yang bisa bergerak, (K. A. Seputra, 2021).Video dapat disimpan menggunakan signal dari film dan lain sebagainya, Video juga merupakan media teknologi yang berguna untuk merekam, menangkap ,dan memproses gambar.

Video terdiri dari serangkaian gambar yang ditampilkan secara berurutan dengan kecepatan tinggi sehingga menciptakan ilusi gerakan. Setiap frame tersebut dipresentasikan menggunakan signal listrik yang disebut dengan gelombang analog atau video komposit yang telah mempunyai komponen-komponen dalam video seperti warna, penerangan dan

kesinkronan dari setiap gambarnya (Pangestu & Arjo, 2022).

4. Video Dokumenter

Video dokumenter merupakan salah satu media penyampaian pesan kepada audiens yang berisi dokumentasi terkait fenomena atau isu yang sedang terjadi (Ramadhan et al., 2020). Video dokumenter juga merupakan salah satu media digital yang dapat dipublikasikan di media digital seperti media sosial maupun media yang lain.

5. Definisi Cinematic

Menurut Falahunaufal (2020) Sinematik akar katanya berasal dari mitologi Yunani, “menulis dengan gerak”. Sinematik memiliki unsur dalam film yang bisa dilihat dan didengar dengan tujuan mengantarkan cerita. Menurut Saputra dan Tumimomor dalam penelitian yang dilakukan Adhit Mahendra Pratama dan Muh Ariffudin Islam menyatakan Unsur Cinematic terbagi menjadi empat elemen pokok, yakni mise-en-scene, sinematografi, penyuntingan atau editing, dan suara. Masing-masing elemen tersebut saling berinteraksi untuk membentuk gaya sinematik yang utuh .

6. Video Cinematic

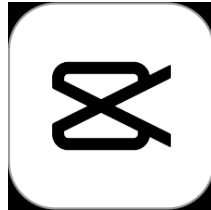
Menurut jurnal yang dikatakan (Hamid and Sitanova, 2020). disimpulkan bahwa video cinematic adalah gabungan banyak gambar menjadi gambar bergerak dengan kecepatan tertentu menggunakan perangkat elektronik yang diolah dengan pengambilan gambar dengan transisi yang diproses melalui tahap edit menggunakan aplikasi software editing. Video Cinematic juga bisa diartikan sebagai video yang bercerita dengan kualitas visual yang terdiri dari warna, kecerahan, kontras, ketajaman, motion blur, ruang tajam, efek optic, grain, vignette, tata pencahayaan, dan camera movement yang diolah supaya tampilannya mendekati kualitas gambar dari kamera dengan format film.

7. Storyboard

Storyboard adalah bahan visual dari semula berbentuk bahasa tulisan menjadi gambar atau bahasa visual yang filmis. Keseluruhan, sehingga menggambarkan suatu cerita (Nurdin, 2020). Storyboard juga merupakan visualisasi ide dari aplikasi yang akan dibangun, sehingga dapat memberikan gambaran dari aplikasi yang dihasilkan. Storyboard dapat dikatakan juga visual script yang akan dijadikan outline dari sebuah proyek, ditampilkan shot by shot yang biasa disebut dengan istilah scene (Kunto dkk, 2021).

8. Capcut

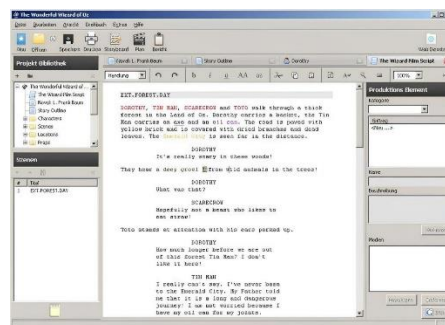
Menurut Syahmewah (2023) Capcut merupakan aplikasi edit video di android yang dibuat oleh Bytedance Pte. Capcut ini juga menjadi salah satu aplikasi populer di Play Store. Karena kelengkapan fitur unggulan dalam pengolahan video, aplikasi ini banyak digunakan di kalangan youtuber.



Gambar 1. Aplikasi Capcut Pro pembantu editing

9. Celtx

Menurut Darmoyo (2020). Celtx merupakan software word prosesor yang digunakan untuk menulis/skenario dalam proses kreatif pra-produksi pada sebuah film, documenter, company profile, bahkan naskah untuk seni teater. Pada tampilan depannya, Celtx memiliki template seperti, skenario untuk film, visual audio, pertunjukan teater, audio play, storyboard, comic book, dan novel. Celtx sudah dilengkapi dengan berbagai format tulisan seperti scene heading, action, character, dialog, shot, parenthical, transition, dan text [11].



Gambar 2. Aplikasi Celtx untuk membuat script

10. Metode MDLC



Gambar 3. Metode MDLC

Metode merupakan struktur dari bagaimana arah penelitian berjalan dari awal perencanaan hingga tahap penyelesaian masalah dengan solusi yang sudah dirancang sedemikian rupa (Pratama & Putri, 2021), metode yang digunakan yaitu menggunakan metode MDLC Development Life Cycle (MDLC) dengan tahapan terdiri dari concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution (Purwandari & Jullend Gate, 2020). Berikut tahapan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC):

a. Concept (Konsep)

Adalah tahap perumusan dasar dasar atau suatu ide proyek multimedia yang akan dikembangkan, pada tahap ini penulis akan melakukan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara.

b. Design (Desain)

Tahap desain merupakan tahap menjabarkannya suatu proyek multimedia, tahap ini akan memerlukan storyboard untuk membantu proses material collecting.

c. Material Collecting (Pengumpulan materi)

Tahap Material Collecting merupakan tahapan pengumpulan bahan multimedia yang akan di perlukan untuk video. Penulis biasanya menggunakan camera dan tripod .

d. Assembly (Penggabungan)

Tahap ini merupakan penggabungan bahan bahan yang sudah di kumpulkan kemudian dirancang sesuai yang sudah ditentukan desain. Penulis akan menggunakan aplikasi software editing seperti Adobe Premiere Pro.

e. Testing (Percobaan)

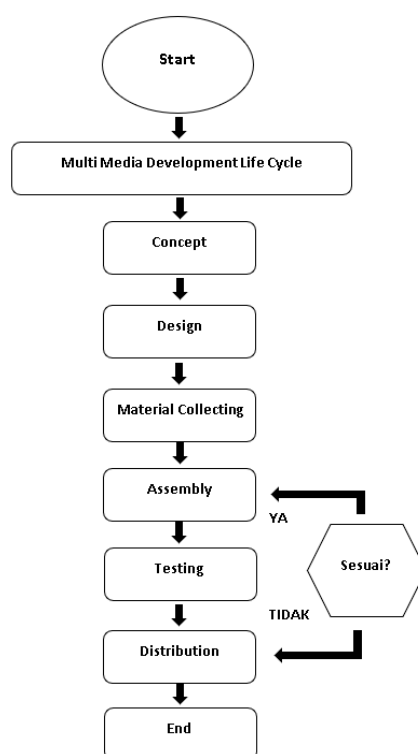
Tahap testing merupakan tahap uji coba proyek multimedia yang sudah dirancang. Proses ini digunakan untuk apakah sudah layak untuk digunakan proyek multimedia tersebut, penulis akan melakukan rendering pada video apakah sudah sesuai atau tidak sesuai keinginan.

f. Distribution (Distribusi)

Tahap distribusi yaitu suatu tahap video akan disimpan dalam media penyimpanan, hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap concept pada proyek selanjutnya.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Teknik ini juga memperhatikan aspek visual seperti suara, musik, gambar. Tahapan seperti Material Collecting, Assembly dan Distribution sangat cocok dengan proses pembuatan video, sedangkan Software Development Life Cycle (SDLC) tidak Memiliki tahapan pada aspek ini, khusus aplikasi yang berkaitan dengan multimedia, MDLC sering digunakan penelitian terkait aplikasi tentang multimedia.



Gambar 1. Diagram MDLC

Tempat dan waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan di Gang pertenunan Jl.Hos Cokro Aminoto, Baqa, Kecamatan Samarinda Seberang, Kalimantan Timur. Waktu penelitian ini berlangsung selama 6 bulan tahun 2025. Peneliti memilih tempat ini karena tempat tersebut belum memiliki video profile di tempat ini, dan penulis ingin mengenalkan budaya dan tradisi menenun dari Kampung Tenun Samarinda untuk waktu penulisan penelitian ini hingga bulan November 2025.

1. Konsep (Concept)

Peneliti akan membuat konsep atau ide yang akan dikembangkan, tahapan ini adalah tahapan awal untuk membuat video profile. Pada tahapan ini peneliti akan melakukan sebuah

observasi dan wawancara dan membuat konsep alur, tema, tujuan pembuatan.

2. Desain(design)

Pada penelitian video profile ini penulis akan memasukan script dan storyboard agar membantu penulis membuat konsep bagaimana video profile ini dibuat, tanpa adanya naskah, proses pembuatan video akan kacau bahkan juga dapat berpengaruh buruk terhadap isi maupun pesan yang terdapat di dalam video. kualitas dari naskah yang dibuat akan sangat menentukan hasil akhir dari proses pembuatan video nantinya.

```

VIDEO PROFILE KAIN TENUN SAMARINDA

EXT. DEPAN MASJID BAQA

MC berdiri didepan masjid sambil membuka acara.

FADE IN

ZANI
Assalamualaikum
warahmatullahi wabarukatuh
Perkenalkan nama saya
Akhza'ni Teguh Laksono, dan
disini saya akan
memperkenalkan sebuah
kampung yang mempunyai
tradisi dan budaya, dan saat
ini saya berada di Kampung
Tenun Samarinda

Scene berpindah merunjuk ke masjid Baqa dan
keadaan sekitar Kampung Tenun Samarinda

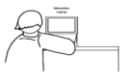
ZANI
Jl. Hos Cokro Aminoto
kecamatan Samarinda Sebrang,
Kalimantan Timur, dan
dikampung ini kita dapat
melihat dan disini saya akan
mengajak teman-teman untuk
melihat langsung bagaimana
cara pembuatan kain tenun
itu sendiri.

```

Gambar 2. Script Dialog

3. Storyboard

Pada penelitian ini tentunya membutuhkan gambaran storyboard pada video dokumenter Kain Tenun Samarinda. Pembuatan Storyboard dibawah ini menggunakan aplikasi Celtx. Berikut sebagian storyboard yang dipakai penulis untuk video profile Kain Tenun Samarinda.

	Storyboard	Keterangan	Duran
1		Jam menunjukan pukul 7:02 pagi hari	0:11
2		MC duduk di depan laptop	0:15
3		Website Kampung Tenun Samarinda	0:26
4		Letak tugu depan, pintu masuk kampung tenun samarinda	0:46
5		Mc memperkenalkan diri	1:00

Gambar 3. Storyboard Kampung Tenun

Objek Penelitian

Objek penelitian ini bertujuan pada pembuatan kain tenun yang berada di Kampung Tenun Samarinda yang menjadi salah satu budaya dan tradisi warga kota Samarinda, yang akan dibuatkan sebuah video profile yang didalamnya mencakup bagaimana sejarah Kampung Tenun Samarinda ini dan bagaimana cara pembuatan kain tenun tersebut dengan melalui wawancara pada narasumber warga Kampung Tenun Samarinda.

Alat Penelitian

Tabel 1 Perangkat Keras

No	Perangkat	Type
1	Laptop	Acer Nitro AN515-57
2	Procesor	11 th Gen intel i5
3	Hardware Drive	16 GB
4	Screen	Full HD 144Hz
5	Graphic	NVIDIA GeForce RTX
6	Windows	11
7	Kamera	Canon 1300D
8	Sensor	APS-C 18 Megapixel
9	Resolusi	Full HD 1080P

Tabel 2 Perangkat Lunak

No	Perangkat	Type
1	Laptop	Acer Nitro AN515-57
2	Procesor	11 th Gen intel i5

Pengumpulan Data**1. Observasi**

Observasi adalah metode pengumpulan data yang mengamati dan merekam perilaku atau suatu lingkungan. Dalam observasi, peneliti tidak berinteraksi secara langsung melainkan mengamati dari jauh. Observasi langsung dilakukan untuk kunjungan pada lokasi yang diteliti tentang Teh Solo baik sejarah maupun pencapaian yang telah dihasilkan produk Teh Solo ini.

2. Wawancara

Wawancara adalah suatu teknik untuk mengumpulkan informasi atau data dengan cara bertanya kepada Narasumber atau seseorang. Wawancara dilakukan secara lisan atau tertulis. Dalam proses Wawancara, Interview akan menyiapkan pertanyaan-pertanyaan terhadap Narasumber Kampung Tenun Samarinda.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN**Tahap Pra-Produksi**

Kampung Tenun Samarinda masih belum mempunyai video dokumenter sebagai media untuk memperkenalkan budaya tradisi kain tenun dan cara pembuatannya, maka dari itu peneliti membantu untuk membuat sebuah video untuk memperkenalkan kain tenun pada Kampung Tenun Samarinda dengan teknik Cinematic. Hasil dari penelitian yang diperoleh peneliti berdasarkan tahapan penelitian menghasilkan sebuah video profile yang meliputi pembuatan kain tenun dan proses bagaimana cara membuat kain tenun.

Analisis**1. Pembuatan Konsep (Concept)**

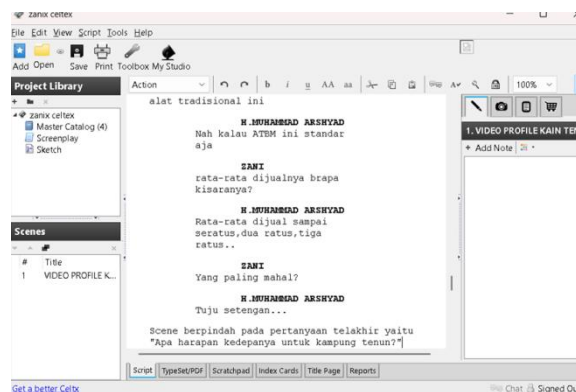
Tahapan ini merupakan tahap merumuskan ide dari sebuah proyek multimedia yang akan dikembangkan. Dalam penelitian ini penulis akan melakukan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan observasi dan wawancara secara langsung kepada pemilik toko Kampung Tenun untuk diolah untuk tahap selanjutnya.



Gambar 4 Wawancara dengan narasumber

2. Naskah (Script)

Pada penelitian video profile ini penulis akan memasukan script agar membantu penulis membuat konsep bagaimana video profile ini dibuat, tanpa adanya naskah, proses pembuatan video akan kacau bahkan juga dapat berpengaruh buruk terhadap isi maupun pesan yang terdapat di dalam video. kualitas dari naskah yang dibuat akan sangat menentukan hasil akhir dari proses pembuatan video nantinya, berikut script Video Profile Kain Tenun Samarinda.



Gambar 5 Naskah menggunakan Celtx

Tahap Produksi

Pada tahap ini, penulis melakukan proses pengambilan gambar dan serta audio sesuai dengan skenario yang disusun. Semua elemen yang direkam akan melalui proses penyutungan pada tahap berikutnya.

1. Material Collecting (Pengumpulan Material)

Tahap material collecting merupakan pengumpulan bahan multimedia yang akan diperlukan dalam membuat video berupa video, suara dan gambar. Penulis menggunakan alat

bantu berupa CANON EOS 3000D Tripod untuk melakukan pengambilan video tahap penggabungan (Assembly).

2. Penerapan pengambilan gambar Cinematic

a. *Wide Shot*

Pada bagian awal video profile kain tenun, terdapat suasana tugu depan Kampung Tenun Samarinda dengan keadaan sekitar yang ramai. *Type of shot* yang digunakan adalah *very wide shot* yang melihatkan lingkungan objek sekitar.



Gambar 6 type Wide Shot

b. *Medium Shot*

Pada gambar dibawah ini diperlihatkan MC yang sedang membuka acara pada video mengenai pengenalan kain tenun khas Samarinda, *Type of shot*.



Gambar 7 type Medium Shot

c. *Long Shot*

Long Shot adalah *type of shot* yang cocok digunakan pada adegan dimana MC memasuki ruangan toko kain tenun, dimana siap untuk melakukan wawancara dengan narasumber pemilik toko kain tenun.



Gambar 8 type Long Shot

d. Two Shot

Pada gambar dibawah ini merupakan bagian wawancara MC dengan narasumber pemilik toko Kain Tenun Samarinda, *Type of shot* yang digunakan pada pengambilan gambar ini adalah *Two-shot* karena lebih dari satu orang.



Gambar 9 type Two Shot

e. Point Of View (POV)

Pada gambar 9 *Type of shot* yang cocok digunakan adalah *Poin Of View* karena diperlihatkan penenun yang sedang mengayuh kayu dari alat tenun Gedogan.



Gambar 9 type Point Of View

3. Warna

1. *Hitam-Putih*

Teknik hitam-putih sering kali dipakai untuk menceritakan kisah atau cerita lampau, dan menjadi salah satu estetika dalam pembuatan film atau video.



Gambar 10 Gambar Hitam-Putih

4. Pergerakan Kamera

a. *Zoom*

Zoom bukanlah teknik yang mengharuskan mengubah posisi kamera, melainkan focus length atau jarak jauh ke subject.



Gambar 11 Pergerakan Zoom pada kamera

Tahap Pasca-Produksi

Tahap ini merupakan proses merangkai *footage-footage* hasil pengambilan gambar menjadi satu rangkaian video, dan menambahkan audio dan menambahkan sedikit efek *Color Grading* pada video yang di edit.

1. *Assembly*

Pada tahap ini setelah pengumpulan material selesai, maka dibuatlah penyusunan video dari materi yang di kumpulkan tadi. Penulis menyusun video sesuai dengan storyboard yang dibuat dengan menggabungkan gambar, foto dan video. Aplikasi yang digunakan adalah Cap

Cut Pro dengan memberikan transisi dan efek yang baik, Tujuannya untuk membuat video lebih berasa dan terlalu monoton. Setelah memberi efek dan transisi, selanjutnya penulis memasukan Colour Corection seperti sharpnes, exposure dan kontras. Hal ini bertujuan untuk menyamakan warna, pencahayaan dan kontras pada setiap scene video.

2. *Testing (Uji Coba)*

Pada tahap ini peneliti akan menggunakan 2 pengujian yaitu *alpha testing* dan *beta testing* menggunakan kusioner, pertanyaan yang akan disebar secara umum sebanyak 99 lalu dihitung dengan skala likert agar dapat diambil kesimpulan pilihan responden.

a. *Alpha Testing*

Pada saat alpha testing peneliti menemukan beberapa kesalahan saat melakukan proses rendering yaitu:

1. Beberapa gambar yang ditayangkan terlihat tidak stabil memerlukan stabilizer pada kamera.
2. Beberapa objek gambar menjadi buram secara otomatis atau tidak HD.

Adapun solusi yang dapat peneliti berikan yaitu:

1. Lebih teliti lagi dalam membuat storyboard yang telah dibuat, lebih baik disetiap frame diberikan catatan nama agar tidak disalah gunakan.
2. Diperkenankan memperdalam teknik Cinematik lagi dalam membuat video.

b. *Beta Testing kepada Ahli*

Penulis melakukan pengujian beta testing bersama dengan narasumber bapak H.Muhammad Arhsyad selaku pemilik toko kain tenun Kampung Tenun Samarinda selama kurang lebih 11 tahun lamanya, beberapa pertanyaan yang ditanyakan oleh penulis diantara lain :

A : Menurut bapak, apakah video dokumenter saya yang berjudul “Pembuatan video dokumenter Kain Tenun Samarinda” tersebut sudah berhasil menyampaikan alur cerita dan pesan yang jelas?

H : Menurut saya berhasil, yang saya pahami dia bisa menyampaikan informasi melewati pemanfaatan alat teknologi untuk memperkenalkan budaya ini.

A : Menurut bapak, apakah jalan yang saya ambil sudah sesuai dengan judul yang dipilih?

H : Menurut saya sudah sesuai.

A : Bagaimana pendapat Bapak, mengenai pengambilan gambar baik dari segi penyampaian materi pada video ini?

H : Menurut saya sudah bagus, hanya saja ada beberapa bagian video yang tidak stabil dan buram, semoga kedepannya bisa diperbagus lagi.

c. *Beta Testing terhadap Responden*

Beta testing dilakukan dengan melibatkan 86 responden umum baik bekerja maupun mahasiswa dan lainnya. Hasil dari beta testing dihitung menggunakan skala likert untuk diambil kesimpulan dari hasil video ini.

Tabel 3 Skala Interpretasi

Nilai	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju (STS)
2	Tidak Setuju (ST)
3	Netral (N)
4	Setuju (S)
5	Sangat Setuju (SS)

Jawaban dari kusioner tersebut akan dihitung dengan rumus dibawah ini:

$$Y = \frac{X}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

Y = Hasil Perhitungan

$X = \sum(N \times R)$

N = Skor Skala

R = Jumlah Responden

Skor ideal = Nilai max likert x jumlah responden

= 5 x 99 = 594

Hasil perhitungan tersebut menjadi sekala jawaban kriteria interprestasi sebagai berikut:

Tabel 4 Skala Interpretasi

Indeks	Keterangan
0-20%	Sangat tidak setuju (STS)
21-40%	Tidak setuju (ST)
41-60%	Netral (N)
61-80%	Setuju (S)
81-100%	Sangat Setuju (ST)

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menghasilkan video profile yang dapat memberikan informasi terkait tradisi dan budaya kepada masyarakat dalam memperkenalkan pembuatan Kain Tenun Samarinda. Teknik Cinematic menjadi suatu metode yang dapat menjabarkan pada video Kain Tenun ini untuk menjaga dan melestarikan tradisi dan budaya tenun ini. Penelitian ini membahas tentang sejarah dan budaya kain tenun di Desa Kampung Tenun dengan tujuan, menemukan keunggulan serta potensi yang dimiliki oleh masyarakat kampung tenun dalam hal ini adalah daya tarik dari kain tenun sarung samarinda tersebut. Video profile yang dibuat, menampilkan jenis-jenis kain dan bagaimana cara memproduksinya. Kain Tenun Samarinda mempunyai beberapa motif yang bermacam-macam seperti Corak Balo So'bi, Corak Siparapre, Balo Hatta Ungu, dan Cobang Taba Hijau, serta warna yang indah dalam suatu motif yang membuat kualitas produk ini menjadi pusat perhatian bagi para pembeli.

DAFTAR PUSTAKA

- Arulogun, O.T., Olatunbosun, A., Fakolujo, O.A. and Olaniyi, O.M., 2013. RFID-based student's attendance management system. *International Journal of Scientific & Engineering Research*, 4(2), pp.1-9.
- Ding, K. and Jiang, P., 2017. RFID-based production data analysis in an IoT-enabled smart job-shop. *IEEE/CAA Journal of Automatica Sinica*.
- Irawan, J.D., Prasetyo, S. and Wibowo, S.A., 2016. IP Based Module for Building Automation System. In *Proceedings of Second International Conference on Electrical Systems, Technology and Information 2015 (ICESTI 2015)* (pp. 337-343). Springer Singapore.
- Sharma, T. and Aarthy, S.L., 2016. An automatic attendance monitoring system using RFID and IOT using Cloud. In *Green Engineering and Technologies (IC-GET)*, 2016 Online

International Conference on 19 Nov 2016 (pp. 1-4). IEEE.

Singh, A., Meshram, S., Gujar, T. and Wankhede, P.R., 2016, December. Baggage tracing and handling system using RFID and IoT for airports. In Computing, Analytics and Security Trends (CAST), International Conference on (pp. 466-470). IEEE.