

**PERANCANGAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF UNTUK
REKONSTRUKSI MEMORI DAN EDUKASI SEJARAH RUMOH
GEUDONG DI KABUPATEN PIDIE ACEH**

**TUGAS AKHIR
(PROYEK KREATIF)**

**Diajukan oleh:
MIRZAN MAULIDAR
220705094**

**Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi
Program Studi Teknologi Informasi**



**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2026 M / 1447 H**

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mirzan Maulidar

NIM : 220705094

Program Studi : Teknologi Informasi

Fakultas : Sains dan Teknologi

Judul : Perancangan Media Digital Interaktif Untuk Rekonstruksi Memori Dan Edukasi Sejarah Rumoh Geudong Di Kabupaten Pidie Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan tugas akhir, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 27 April 2026
Yang Menyatakan



(Mirzan Maulidar)

LEMBAR PERSETUJUAN

PERANCANGAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF UNTUK REKONSTRUKSI MEMORI DAN EDUKASI SEJARAH RUMOH GEUDONG DI KABUPATEN PIDIE ACEH

TUGAS AKHIR

Diajukan Kepada Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Salah Satu Beban Studi Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
dalam Prodi Teknologi Informasi

Oleh:

MIRZAN MAULIDAR

220705094

**Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi
Program Studi Teknologi Informasi**

Disetujui untuk Dimunaqasyahkan Oleh:

Pembimbing I,



Prof. Dr. Phil. Abdul Manan, S.Ag., M.Sc., M.A.

NIP. 197206212003121002

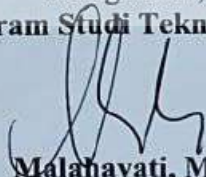
Pembimbing II,



Nurrizqa, S.Pd., M.T.

NIP. 199704302025052001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknologi Informasi



Malahayati, M.T

NIP. 198301272015032003

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF UNTUK REKONSTRUKSI MEMORI DAN EDUKASI SEJARAH RUMOH GEUDONG DI KABUPATEN PIDIE ACEH

TUGAS AKHIR

Telah Dinjil Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir
Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Prodi Teknologi Informasi

Pada Hari/Tanggal: Senin, 27 April 2026
10 Dzulqa'dah 1447 H
di Darussalam, Banda Aceh

Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir:

Ketua,



Prof. Dr. Phil. Abdul Manan, S.Ag., M.Sc., M.A.
NIP. 197206212003121002

Sekretaris,



Nurrizqa, S.Pd., M.T.
NIP. 199704302025052001

Penguji I,



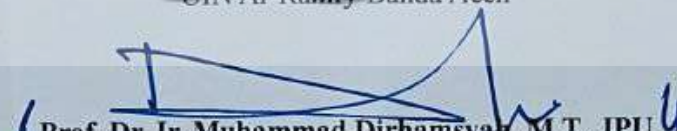
Khairan AR, M.Kom.
NIP. 198607042014031001

Penguji II,



Fathiah, M.Eng
NIP. 198606152019032010

Mengetahui:
Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Ar-Raniry Banda Aceh



Prof. Dr. Ir. Muhammad Dirhamsyah, M.T., IPU
NIP. 196210021988111001

KATA PENGANTAR

Segala puji dan rasa syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, penulis diberikan kemudahan serta kelancaran dalam menyelesaikan proyek kreatif dengan judul " Perancangan Media Digital Interaktif Untuk Rekonstruksi Memori Dan Edukasi Sejarah Rumoh Geudong Di Kabupaten Pidie Aceh ".

Proyek Kreatif ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan mata kuliah Skripsi pada Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Penulis menyadari bahwa Proyek Kreatif ini masih jauh dari kata sempurna, mengingat keterbatasan pengalaman dan kemampuan yang dimiliki. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan laporan ini di masa yang akan datang.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, serta kontribusinya selama proses pelaksanaan hingga penyusunan laporan ini, yaitu:

1. Dr. Fauzi ismail, M.Si. dan Sukawati AR, S.Ag ,M,Pd selaku Orang tua dan keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan moral, semangat, dan doa yang tak henti-hentinya.
2. Bapak Prof. Dr. Phil. Abdul Manan, S.Ag., M.Sc., M.A. selaku Pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan arahan selama penyusunan laporan ini.
3. Ibu Nurrizqa, S.Pd., M.T. selaku Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan arahan selama penyusunan laporan ini.
4. Ibu Malahayati, M.T., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi sekaligus yang bertindak sebagai pembimbing akademik penulis dan secara terus-menerus memberikan arahan dan nasihat sejak awal perkuliahan hingga saat ini.
5. Bapak Khairan AR, M.Kom., selaku Sekretaris Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

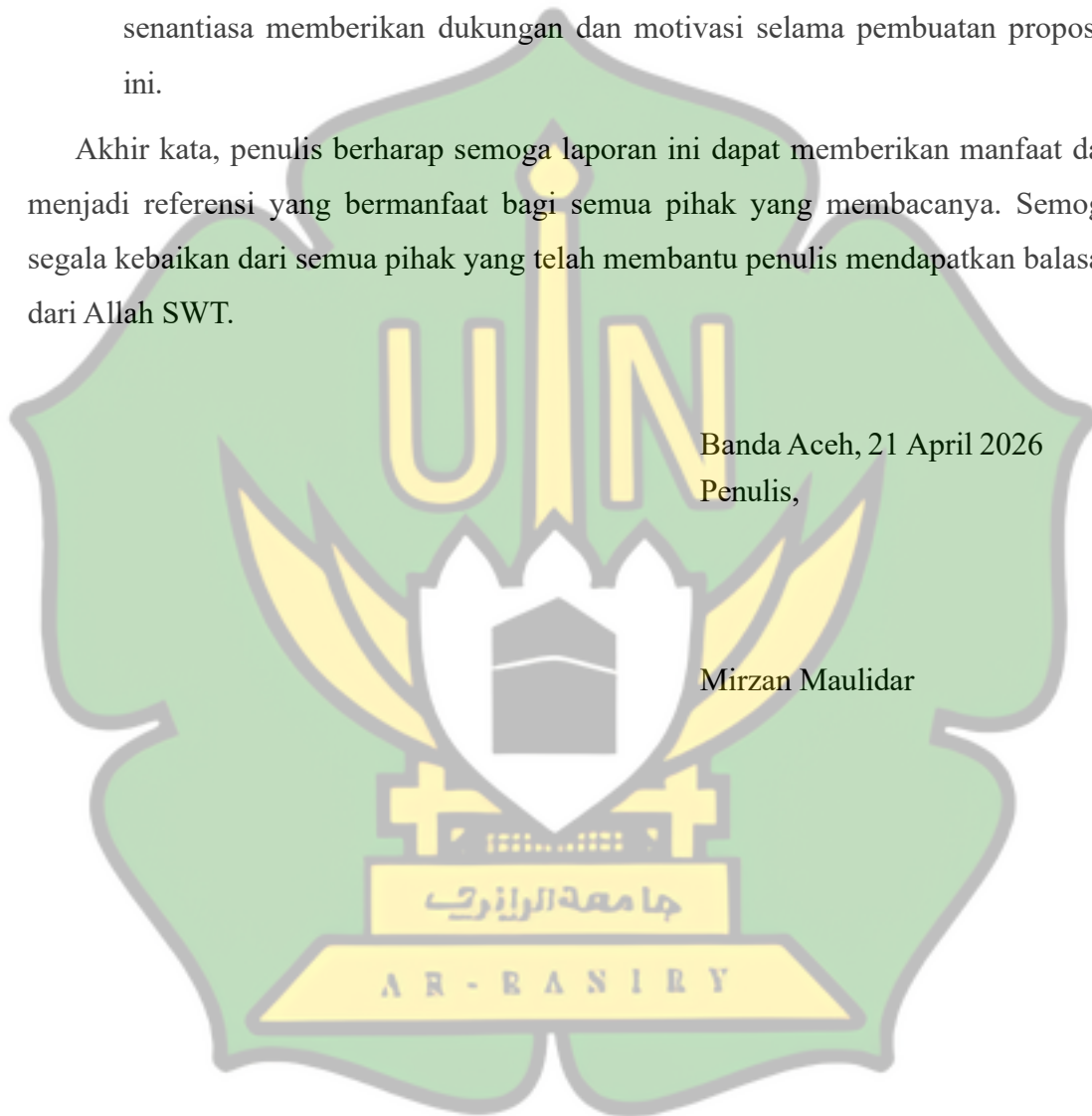
6. Ibu Cut Ida Rahmadiana, S.Si., seorang staf Program Studi Teknologi Informasi yang telah memberi bantuan dan dukungan dalam berbagai mata kuliah akademik.
7. Staf dan pegawai di Program Studi Teknologi Informasi yang telah memberikan kesempatan, bimbingan, dan kerja sama yang baik.
8. Seluruh teman-teman angkatan 2022 Program Studi Teknologi Informasi yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi selama pembuatan proposal ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga laporan ini dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi yang bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya. Semoga segala kebaikan dari semua pihak yang telah membantu penulis mendapatkan balasan dari Allah SWT.

Banda Aceh, 21 April 2026

Penulis,

Mirzan Maulidar



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	8
BAB I PENDAHULUAN.....	9
1.1 Latar Belakang.....	9
1.2 Rumusan Masalah.....	11
1.3 Tujuan Penelitian	11
1.4 Manfaat Penelitian	11
1.5 Batasan Penelitian.....	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
2.1 Penelitian Terdahulu.....	12
2.2 Multimedia.....	12
2.2.1 Definisi Multimedia.....	12
2.2.2 Komponen Multimedia	13
2.2.3 Multimedia Development Life Cycle (MDLC)	13
2.3 Video Dokumenter	14
2.4 Media Digital Interaktif	15
2.5 Rekonstruksi Memori melalui Media Dokumenter	16
2.6 Media Digital untuk Edukasi	17
2.7 Edukasi Sejarah.....	17

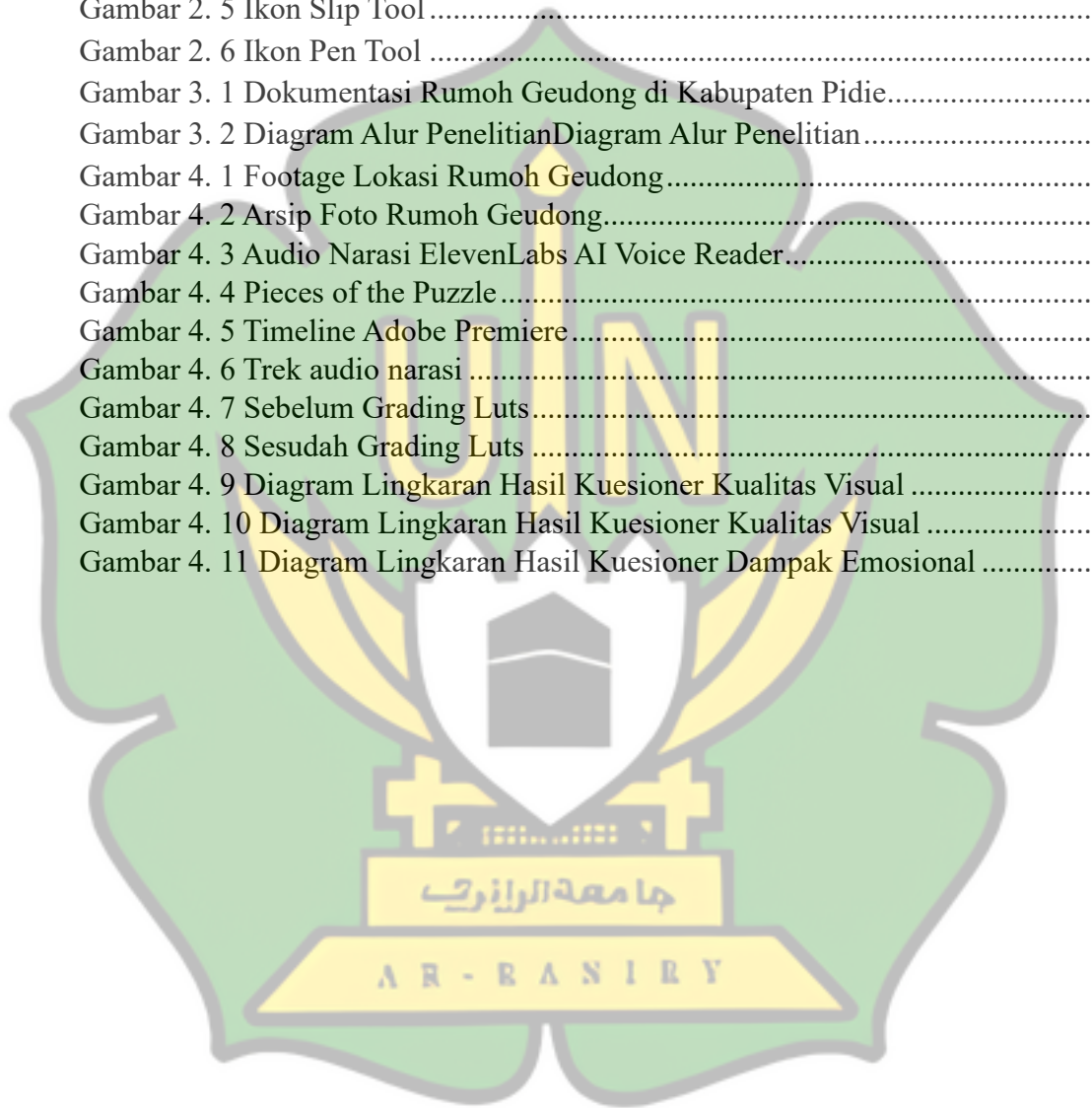
2.8 Adobe Premiere Pro 2023	18
2.9 Teori Memori Kolektif.....	20
2.10 Kerangka Desain Project.....	21
2.11 Penerapan Proyek.....	22
BAB III METODOLOGI PROYEK.....	23
3.1 Konsep dan Pendekatan Proyek.....	23
3.2 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	23
3.3 Analisis data	24
3.4 Tahapan Penelitian	25
3.5 Implementasi Media	27
3.6 Alat Bantu Penelitian	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	30
4.1 Hasil Perancangan Media	30
4.2 Konsep Video.....	30
4.3 Proses Pembuatan Video.....	30
4.3.1 Concept (Konsep)	31
4.3.2 Design (Perancangan).....	31
4.3.3 Material Collection (Pengumpulan Bahan)	37
4.3.4 Assembly (Pembuatan)	39
4.3.5 Testing (Pengujian)	43
4.3.6 Distribution (Distribusi).....	46
4.4 Hasil Implementasi Video.....	47
4.5 Analisis Hasil Pengujian	48
4.6 Pembahasan	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	53

5.1 Kesimpulan	53
5.2 Saran	53
DAFTAR PUSTAKA.....	55
DAFTAR LAMPIRAN	57



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 MDLC Luther.....	14
Gambar 2. 2 Ikon Selection Tool.....	18
Gambar 2. 3 Ikon Razor Tool.....	19
Gambar 2. 4 Ikon Ripple Edit Tool	19
Gambar 2. 5 Ikon Slip Tool	20
Gambar 2. 6 Ikon Pen Tool	20
Gambar 3. 1 Dokumentasi Rumoh Geudong di Kabupaten Pidie.....	24
Gambar 3. 2 Diagram Alur Penelitian.....	26
Gambar 4. 1 Footage Lokasi Rumoh Geudong.....	37
Gambar 4. 2 Arsip Foto Rumoh Geudong.....	38
Gambar 4. 3 Audio Narasi ElevenLabs AI Voice Reader.....	38
Gambar 4. 4 Pieces of the Puzzle	39
Gambar 4. 5 Timeline Adobe Premiere.....	40
Gambar 4. 6 Trek audio narasi	41
Gambar 4. 7 Sebelum Grading Luts.....	42
Gambar 4. 8 Sesudah Grading Luts	42
Gambar 4. 9 Diagram Lingkaran Hasil Kuesioner Kualitas Visual	44
Gambar 4. 10 Diagram Lingkaran Hasil Kuesioner Kualitas Visual	44
Gambar 4. 11 Diagram Lingkaran Hasil Kuesioner Dampak Emosional	45



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Alat Penelitian	27
Tabel 4. 1 Naskah	32
Tabel 4. 2 Story Board Dokumenter Rumoh Geudong	36
Tabel 4. 3 Profil Responden Pengujian Produk.....	49



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Peristiwa Rumoh Geudong merupakan salah satu bagian penting dari sejarah konflik Aceh yang meninggalkan dampak mendalam bagi korban dan masyarakat sekitar. Pada masa konflik, Rumoh Geudong tidak hanya berfungsi sebagai ruang fisik, tetapi juga menjadi simbol kekerasan dan dehumanisasi yang membekas dalam memori kolektif masyarakat Aceh. Meskipun bangunan fisik Rumoh Geudong telah dihancurkan, ingatan dan trauma yang berkaitan dengan peristiwa tersebut masih hidup hingga kini.

Penelitian yang dilakukan oleh Manan et al. (2023) menegaskan bahwa rekonstruksi pasca-konflik di Aceh belum sepenuhnya menyentuh aspek pemulihan kemanusiaan dan memori korban. Menurutnya, kegagalan dalam merekonstruksi memori sejarah secara bermakna berpotensi menghilangkan nilai keberadaan korban dari narasi publik, sehingga peristiwa kekerasan hanya tersisa sebagai catatan sejarah tanpa refleksi kemanusiaan. Hal ini menunjukkan bahwa upaya rekonstruksi tidak cukup dilakukan secara fisik, tetapi juga harus menyentuh dimensi psikologis, sosial, dan edukatif.

Di sisi lain, tantangan utama dalam menyampaikan kembali peristiwa Rumoh Geudong adalah bagaimana menghadirkan narasi sejarah yang tidak terjebak pada eksploitasi kekerasan. Penyajian sejarah yang terlalu tekstual atau berfokus pada detail penyiksaan berisiko menimbulkan sensasionalisme serta mengaburkan tujuan edukatif. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan media yang mampu menyampaikan informasi sejarah secara kontekstual sekaligus membangun empati audiens.

Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran sejarah telah banyak diteliti dan menunjukkan hasil yang positif. Firmansyah (2024) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital, seperti video edukatif dan aplikasi interaktif, mampu meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi sejarah karena penyajian yang lebih visual dan menarik. Media digital memungkinkan audiens tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara emosional dan kognitif dalam memahami peristiwa sejarah.

Penelitian lain oleh Suryaningsih & Khumaira (2025) menunjukkan bahwa media digital dapat digunakan secara efektif untuk merekonstruksi peristiwa sejarah dengan pendekatan yang edukatif dan reflektif. Rekonstruksi visual melalui media digital membantu audiens memahami kronologi dan konteks peristiwa masa lalu, sekaligus menumbuhkan sikap apresiatif dan empatik terhadap nilai-nilai kemanusiaan yang terkandung di dalamnya. Hal ini sejalan dengan kebutuhan penyampaian sejarah konflik yang sensitif, seperti Rumoh Geudong.

Mendukung aspek teknis perancangan, penelitian oleh Tyrza Adelia (2022) mengusulkan modifikasi metodologi Multimedia Development Lifecycle (MDLC) yang menggabungkan proses produksi video untuk membangun produk multimedia berbasis waktu. Modifikasi ini mengintegrasikan tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi ke dalam fase pengembangan sistem, sehingga memudahkan pengembang dalam merencanakan konten video dokumenter yang interaktif dan sistematis.

Selanjutnya, Robby Usman (2025) menjelaskan bahwa perancangan video dokumenter dalam bentuk ekspositori sangat efektif untuk menyajikan informasi sejarah yang komprehensif dan objektif. Penggunaan narasi yang jelas, didukung dengan wawancara narasumber dan footage lokasi, mampu meningkatkan pemahaman audiens serta mendorong minat untuk mengeksplorasi kekayaan sejarah dan budaya suatu daerah.

Selain itu, Godham Eko Saputro (2021) menegaskan bahwa pemanfaatan film dokumenter pendek memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi faktual karena mampu menghadirkan fakta secara visual dan naratif sekaligus. Melalui kombinasi visual dan narasi yang kuat, media dokumenter dapat berfungsi tidak hanya sebagai sarana informasi, tetapi juga sebagai instrumen dokumentasi sosial yang mampu menyampaikan pesan moral dan nilai kemanusiaan secara mendalam.

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media digital memiliki potensi besar sebagai sarana rekonstruksi memori sejarah yang informatif dan empatik. Namun, hingga saat ini masih terbatas media digital yang secara khusus merancang narasi Rumoh Geudong dengan pendekatan edukasi dan empati, terutama yang mempertimbangkan hilangnya bangunan fisik situs tersebut. Oleh karena itu, diperlukan perancangan media digital yang tidak hanya menyampaikan fakta sejarah, tetapi juga mampu membangkitkan pemahaman dan empati audiens terhadap peristiwa

Rumoh Geudong.

Dengan demikian, permasalahan utama dalam penelitian/perancangan ini difokuskan pada bagaimana merancang media digital yang informatif dan mampu membangkitkan empati audiens terhadap peristiwa Rumoh Geudong. Melalui integrasi teknologi digital dan narasi yang humanis, media yang dihasilkan diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana edukasi sejarah yang reflektif serta berkontribusi dalam pelestarian memori kolektif masyarakat Aceh.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam proyek ini adalah bagaimana merancang media digital interaktif (video dokumenter edukatif) yang informatif serta mampu membangkitkan empati audiens terhadap peristiwa sejarah Rumoh Geudong sebagai sarana rekonstruksi memori yang reflektif?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan Tujuan dari perancangan ini adalah untuk merancang media digital interaktif (video dokumenter edukatif) yang informatif serta mampu membangkitkan empati audiens terhadap peristiwa sejarah Rumoh Geudong guna membangun pemahaman dan kesadaran sejarah generasi muda.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah menyediakan media edukasi sejarah alternatif yang humanis dan reflektif bagi masyarakat, khususnya generasi muda di Aceh, sebagai upaya pelestarian memori kolektif terhadap situs sejarah Rumoh Geudong yang kini telah hilang secara fisik.

1.5 Batasan Penelitian

Agar pelaksanaan proyek tetap fokus dan terarah, batasan penelitian ini difokuskan pada perancangan narasi dan produksi visual video dokumenter edukatif mengenai peristiwa Rumoh Geudong dengan penekanan pada pembangunan aspek empati audiens, tanpa melakukan pengujian teknis pemrograman sistem yang kompleks atau analisis advokasi hukum secara mendalam.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan untuk mengetahui posisi penelitian yang dilakukan serta membedakannya dengan penelitian sebelumnya. Selain itu, penelitian terdahulu juga menjadi dasar dalam menentukan pendekatan, metode, dan media yang relevan.

Penelitian oleh Abdul Manan et al.(2020) membahas rekonstruksi pasca-konflik Aceh dengan menyoroti lokasi-lokasi kekerasan sebagai bagian dari memori kolektif masyarakat. Dalam penelitian mereka menegaskan bahwa upaya rekonstruksi pasca-konflik tidak cukup hanya dengan pembangunan fisik, tetapi juga perlu menyentuh aspek rekonstruksi memori, keadilan simbolik, dan edukasi publik. Rumoh Geudong disebut sebagai salah satu simbol kekerasan yang penting untuk diingat agar tidak terulang kembali .

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Henrik (2021) yang merancang video dokumenter sebagai media edukasi budaya menggunakan metode wawancara dan demonstrasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video dokumenter efektif dalam menyampaikan informasi faktual dan nilai budaya karena menghadirkan narasumber secara langsung, sehingga meningkatkan pemahaman dan empati penonton terhadap topik yang disampaikan .

Selain itu, penelitian oleh Kusumo & Sulartopo (2019) mengenai perancangan video sebagai media informasi menunjukkan bahwa media audiovisual lebih efektif dibandingkan media cetak karena mampu menyampaikan informasi secara visual, naratif, dan mudah dipahami oleh audiens. Penelitian ini menegaskan bahwa video mampu menjangkau audiens yang lebih luas serta meningkatkan daya ingat terhadap informasi yang disampaikan .

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa belum terdapat penelitian yang secara khusus merancang media digital interaktif berbasis video dokumenter untuk rekonstruksi memori sejarah Rumoh Geudong dengan pendekatan edukasi dan empati. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dari sisi konteks, tujuan, dan pendekatan media.

2.2 Multimedia

2.2.1 Definisi Multimedia

Multimedia secara etimologis berasal dari kata multi (banyak) dan medium

(sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan sesuatu). Dalam konteks teknologi informasi, multimedia didefinisikan sebagai kombinasi berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video yang disampaikan melalui komputer atau peralatan elektronik lainnya secara terintegrasi (Saprudin, S., Munaldi, M., Wijoyo, A. & Prasetyo, 2020).

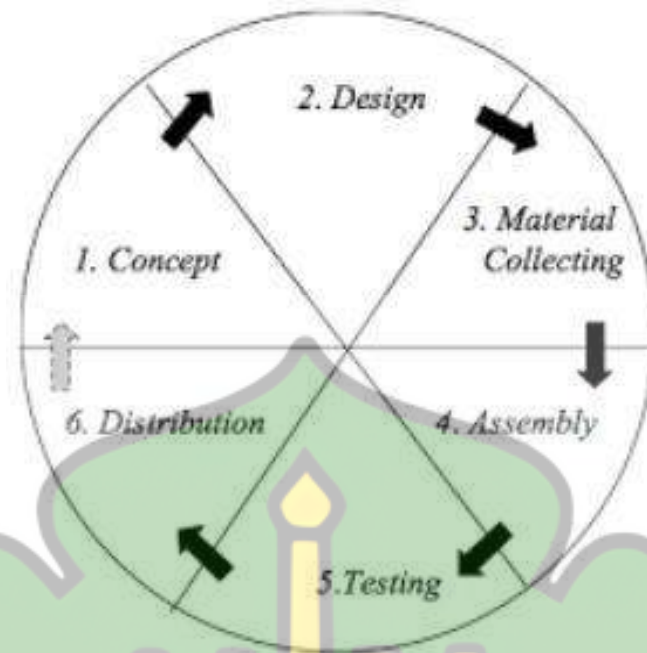
2.2.2 Komponen Multimedia

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dll. yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik (Hendarman, n.d.).

1. Teks: Bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan.
2. Gambar (Image): Representasi visual yang digunakan untuk memperjelas informasi teks.
3. Suara (Audio): Komponen yang memberikan dimensi pendengaran (musik, suara latar, narasi).
4. Video: Komponen yang paling kuat dalam memberikan visualisasi realitas kepada pengguna.
5. Animasi: Penggunaan grafis yang bergerak untuk menciptakan ilusi gerakan.

2.2.3 Multimedia Development Life Cycle (MDLC)

Dalam perancangan media digital, diperlukan metode pengembangan yang sistematis. Metode yang paling relevan untuk pengembangan konten video dan multimedia tanpa pemrograman adalah MDLC versi (Luther Sutopo, 2020). Metode ini terdiri dari enam tahapan:



Gambar 2. 1 MDLC Luther

6. Concept (Pengonsepan): Menentukan tujuan, sasaran audiens, dan format dasar (misal: Video Dokumenter).
7. Design (Perancangan): Pembuatan naskah (script) dan storyboard untuk menggambarkan alur video.
8. Material Collecting (Pengumpulan Bahan): Tahap pengumpulan aset seperti foto lama Rumoh Geudong, footage video, musik latar, dan narasi.
9. Assembly (Pembuatan): Tahap di mana seluruh objek multimedia digabungkan menggunakan perangkat lunak (seperti Adobe Premiere atau CapCut).
10. Testing (Pengujian): Melakukan pengecekan pada video (misal: sinkronisasi audio dan visual) sebelum disebarluaskan.
11. Distribution (Pendistribusian): Tahap penyimpanan video dalam format digital (MP4/H.264) dan publikasi melalui platform digital.

2.3 Video Dokumenter

Video dokumenter merupakan media audiovisual yang menyajikan peristiwa nyata berdasarkan fakta dan data yang dapat dipertanggungjawabkan. Penyusunan video dokumenter umumnya dilakukan melalui pengumpulan data lapangan seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi visual, sehingga informasi yang disampaikan

memiliki dasar faktual yang kuat. Menurut Purwanto et al., video dokumenter memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi karena menghadirkan fakta secara langsung melalui narasumber dan kejadian yang direkam secara aktual (dalam Henrik, 2021).

Video dokumenter tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai media edukasi dan dokumentasi sosial. Melalui kombinasi visual, audio, dan narasi, video dokumenter mampu menyampaikan pesan moral, nilai kemanusiaan, serta refleksi sejarah secara lebih mendalam. Penyajian visual yang terstruktur membantu audiens memahami konteks peristiwa dan makna yang terkandung di dalamnya.

Dalam penyampaian peristiwa sensitif seperti sejarah konflik dan kekerasan, video dokumenter memiliki peran penting karena mampu menghadirkan narasi sejarah secara hati-hati dan bertanggung jawab. Video dokumenter memungkinkan peristiwa sejarah disajikan tanpa harus menampilkan kekerasan secara eksplisit, melainkan menekankan pada pemahaman konteks dan dampak sosial yang ditimbulkan.

Dalam konteks penelitian ini, video dokumenter digunakan sebagai media utama untuk merekonstruksi memori sejarah Rumoh Geudong. Penyajian dilakukan secara edukatif dan humanis dengan menekankan nilai empati dan pemahaman sejarah, sehingga video yang dihasilkan diharapkan mampu menjadi sarana pembelajaran sejarah yang reflektif bagi audiens.

2.4 Media Digital Interaktif

Media digital interaktif merupakan sebuah perpaduan antara berbagai elemen multimedia yang meliputi teks, grafis, gambar, audio, serta video yang disampaikan melalui sistem komputer. Aspek interaktif dalam konteks ini merujuk pada adanya sebuah hubungan timbal balik atau umpan balik (*feedback*) antara perangkat dengan pengguna secara aktif dan dinamis. Hal ini memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah sehingga setiap aksi dari audiens akan mendapatkan respon yang nyata dari sistem melalui antarmuka yang telah disediakan. Pengguna diberikan kendali penuh untuk menentukan alur informasi yang ingin mereka dapatkan, sehingga menciptakan pengalaman pengguna (*user experience*) yang lebih personal dan mendalam dibandingkan media tradisional yang bersifat searah.

Penggunaan media interaktif bertujuan untuk mengubah informasi sejarah yang

rumit menjadi sajian visual yang lebih menarik dan sangat mudah untuk dipahami oleh audiens masa kini. Menurut (Aini, T and Eng, 2026), keterlibatan aktif audiens dalam mengeksplorasi konten digital akan meningkatkan efektivitas penyampaian pesan edukasi yang ingin disampaikan oleh pihak pengembang atau peneliti. Melalui kendali penuh atas navigasi konten, pengguna tidak lagi menjadi objek pasif melainkan menjadi subjek yang terlibat langsung dalam proses rekonstruksi pengetahuan secara mandiri. Hal ini sangat penting dalam konteks pembelajaran sejarah karena mampu menstimulasi rasa ingin tahu audiens untuk menggali lebih dalam mengenai fakta-fakta yang disajikan dalam perangkat multimedia tersebut.

Dalam perancangan media digital berbasis waktu seperti video dokumenter, interaktivitas dapat diwujudkan melalui struktur narasi yang memicu keterlibatan emosional maupun kognitif dari para penontonnya. Menurut (Adelia, 2022), integrasi aset multimedia yang sistematis sangat krusial dalam menciptakan produk yang mampu menjangkau target audiens secara efektif melalui berbagai platform online. Dengan demikian, media digital interaktif bertindak sebagai platform dinamis yang tidak hanya menyajikan data faktual namun juga memberikan ruang bagi audiens untuk berinteraksi secara personal. Keberadaan elemen interaktif ini memastikan bahwa pesan sejarah yang disampaikan dapat bertahan lebih lama dalam ingatan pengguna karena adanya keterlibatan aktif selama proses konsumsi konten digital tersebut.

2.5 Rekonstruksi Memori melalui Media Dokumenter

Rekonstruksi memori merupakan sebuah proses untuk membangun kembali gambaran, narasi, atau suasana dari peristiwa masa lalu ke dalam konteks masa kini guna menjaga keberlanjutan sejarah. Hal ini menjadi sangat krusial terutama bagi objek atau situs sejarah yang telah hilang secara fisik seperti Rumoh Geudong. Melalui pemanfaatan teknologi digital, rekonstruksi tidak lagi sekadar ingatan abstrak, melainkan dapat diwujudkan dalam bentuk visual dan naratif yang terstruktur.

Menurut (Usman, 2025), rekonstruksi melalui media digital seperti video dokumenter bertujuan untuk menyajikan informasi sejarah yang komprehensif dan objektif dengan dukungan data faktual serta testimoni narasumber. Proses rekonstruksi ini berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan memori kolektif masyarakat dengan realitas sejarah, sehingga nilai-nilai kemanusiaan dan edukasi di dalamnya tetap terjaga. Sejalan dengan hal tersebut, rekonstruksi memori juga berperan sebagai

instrumen dokumentasi sosial yang mampu membangun refleksi kolektif dan menumbuhkan empati audiens terhadap peristiwa sejarah yang sensitif (Haryadi, 2021).

2.6 Media Digital untuk Edukasi

Media digital merupakan sarana penyampaian informasi yang memanfaatkan teknologi digital seperti video, audio, dan multimedia. Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan dalam cara penyampaian informasi, termasuk dalam bidang pendidikan.

Media digital dinilai efektif sebagai media edukasi karena mampu menyajikan informasi secara visual dan komunikatif. Penelitian oleh Hidayat et al. (2017) menunjukkan bahwa media audiovisual lebih mudah diterima oleh audiens karena kombinasi unsur visual dan audio dapat memperkuat pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, media digital memungkinkan penyampaian informasi yang lebih menarik dibandingkan media berbasis teks.

2.7 Edukasi Sejarah

Edukasi sejarah menekankan pada pemahaman kritis terhadap peristiwa masa lalu, bukan sekadar penghafalan fakta. Seixas (2006) menyatakan bahwa pembelajaran sejarah seharusnya membantu peserta didik memahami makna dan konteks peristiwa, serta mengaitkannya dengan kehidupan masa kini agar sejarah memiliki relevansi bagi pembelajar.

Pemanfaatan media digital dalam edukasi sejarah dinilai efektif karena mampu menyajikan informasi secara visual dan kontekstual. Firmansyah (2024) menjelaskan bahwa media digital dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar audiens dengan membantu mereka memahami kronologi peristiwa serta nilai yang terkandung di dalamnya secara lebih jelas.

Selanjutnya, Prakasa (2023) menegaskan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran sejarah memperkaya pengalaman belajar melalui penggabungan narasi dan visual, sehingga konsep sejarah yang kompleks dapat dipahami dengan lebih mudah.

Dalam penelitian ini, edukasi sejarah dipahami sebagai proses penyampaian peristiwa Rumoh Geudong secara faktual, naratif, dan reflektif. Pendekatan ini bertujuan membangun pemahaman sejarah sekaligus menumbuhkan empati audiens terhadap peristiwa dan pihak-pihak yang terdampak, tanpa menampilkan kekerasan

secara eksplisit.

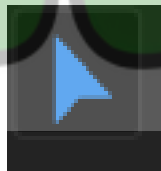
2.8 Adobe Premiere Pro 2023

Adobe Premiere Pro merupakan salah satu software editing video profesional yang paling populer dan digunakan secara luas dalam industri film, televisi, dan konten digital. Versi 2023 menawarkan berbagai fitur canggih yang memungkinkan pengguna untuk membuat, mengedit, dan mengolah video dengan tingkat kualitas yang tinggi (Ashadi, 2024). Dengan antarmuka yang intuitif dan alur kerja yang terorganisir, Adobe Premiere Pro memungkinkan pengguna untuk dengan mudah mengimpor berbagai jenis file media, termasuk video, audio, dan gambar, serta menyusunnya menjadi proyek yang menarik secara visual.

Adobe Premiere Pro 2023 dikenal karena kemampuannya untuk menangani berbagai format video, termasuk 4K dan resolusi yang lebih tinggi, serta integrasi yang mulus dengan produk Adobe lainnya seperti After Effects, Photoshop, dan Audition. Perangkat lunak ini menawarkan berbagai alat dan fitur yang canggih, seperti time remapping, color grading, audio mixing, dan fitur-fitur berbasis Artificial Intelligence (AI) untuk otomatisasi tugas-tugas tertentu. Berikut ini merupakan beberapa tools yang digunakan dalam aplikasi Adobe Premiere Pro 2023 pada penelitian ini:

1. Selection Tool

Alat navigasi utama ini berfungsi untuk memilih satu atau beberapa klip pada *timeline*, baik itu elemen video, *audio*, maupun gambar statis secara presisi. Dengan alat ini, pengguna dapat menggeser letak klip di berbagai trek, menyalin aset, hingga menghapus elemen yang tidak diperlukan untuk menjaga alur cerita tetap koheren. Penggunaannya sangat mendasar namun krusial karena hampir seluruh interaksi awal dengan aset multimedia di dalam proyek penyuntingan dimulai melalui pemilihan yang akurat menggunakan alat ini.



Gambar 2. 2 Ikon Selection Tool

2. Razor Tool

Berfungsi sebagai instrumen pemotong yang memungkinkan peneliti untuk membagi satu klip rekaman mentah menjadi beberapa fragmen yang lebih kecil dan spesifik sesuai kebutuhan. Alat ini sangat berguna dalam tahap eliminasi data visual yang tidak relevan atau saat peneliti ingin menciptakan transisi yang lebih dinamis antar adegan sejarah yang berbeda. Dengan melakukan pemotongan yang akurat, pengguna dapat menyisipkan efek atau narasi tambahan di antara potongan klip tersebut guna memperkaya konteks informasi sejarah yang ingin disampaikan kepada audiens.



Gambar 2. 3 Ikon Razor Tool

3. Ripple Edit Tool

Alat ini dirancang untuk mempermudah proses pemotongan durasi klip (*trimming*) sekaligus menyesuaikan posisi klip-klip di sekitarnya secara otomatis agar tidak terjadi kekosongan ruang pada *timeline*. Saat pengguna memendekkan sebuah klip, seluruh elemen visual di sisi kanan akan bergeser secara mandiri mengikuti perubahan tersebut, sehingga durasi total video tetap sinkron tanpa perlu penggeseran manual. Hal ini sangat membantu dalam mempercepat alur kerja penyuntingan, terutama saat peneliti harus menyesuaikan durasi visual dengan panjang narasi audio dari *ElevenLabs* yang telah disiapkan.



Gambar 2. 4 Ikon Ripple Edit Tool

4. Slip Tool

Memungkinkan peneliti untuk mengubah konten visual di dalam klip (menentukan titik awal dan akhir gambar) tanpa harus mengubah durasi total klip tersebut maupun posisinya di atas *timeline*. Alat ini bekerja dengan menggeser cakupan gambar di

dalam bingkai waktu yang sudah ditentukan, sehingga mempermudah pemilihan momen visual terbaik dari sebuah rekaman mentah tanpa merusak struktur durasi. Penggunaannya sangat penting untuk memastikan aspek presisi visual dalam menggambarkan kondisi sejarah dapat dicapai secara maksimal sesuai dengan durasi waktu yang telah terkunci sebelumnya.



Gambar 2. 5 Ikon Slip Tool

5. Pen Tool

Alat serbaguna yang digunakan untuk membuat titik-titik kontrol atau *keyframe* pada parameter tertentu, seperti pengaturan tingkat volume audio atau tingkat transparansi video secara bertahap. Selain itu, fitur ini berfungsi sebagai pembuat *mask* (topeng visual) yang memungkinkan peneliti untuk mengisolasi bagian tertentu dari sebuah *frame* video untuk keperluan efek khusus atau koreksi warna lokal. Kemampuannya dalam menciptakan perubahan parameter secara halus membantu membangun suasana emosional yang diinginkan melalui transisi audio-visual yang lebih organik dan reflektif bagi penonton.



Gambar 2. 6 Ikon Pen Tool

2.9 Teori Memori Kolektif

Memori kolektif merujuk pada ingatan bersama yang terbentuk melalui interaksi sosial, tradisi, serta pengalaman yang dialami secara kolektif oleh suatu kelompok masyarakat (Munsi, 2016). Memori ini tidak hanya berfungsi sebagai arsip ingatan masa lalu, tetapi juga berperan dalam membentuk cara masyarakat memahami sejarah, membangun identitas sosial, serta memaknai pengalaman bersama yang pernah dialami.

Dalam konteks peristiwa Rumoh Geudong, memori kolektif memiliki peran penting dalam memahami sejarah konflik Aceh dan dampaknya terhadap masyarakat. Azizi (2018) menjelaskan bahwa memori kolektif membantu masyarakat melihat peristiwa sejarah tidak hanya sebagai kejadian yang telah berlalu, tetapi sebagai pengalaman sosial yang membentuk kesadaran, sikap, dan identitas komunitas. Oleh karena itu, peristiwa seperti Rumoh Geudong tidak dapat dilepaskan dari ingatan kolektif masyarakat Aceh, meskipun bangunan fisiknya telah hilang.

Memori kolektif juga berkaitan erat dengan proses rekonstruksi pasca-konflik. Ketika suatu peristiwa tidak lagi hadir secara fisik, memori kolektif menjadi sarana utama untuk menjaga keberlanjutan makna sejarah tersebut. Dalam hal ini, media memiliki peran penting sebagai penghubung antara masa lalu dan masa kini, khususnya bagi generasi yang tidak mengalami langsung peristiwa tersebut.

Penerapan teori memori kolektif dalam media digital dilakukan melalui penyajian narasi sejarah yang relevan secara sosial, mudah diakses, dan mampu mendorong refleksi audiens. Rosalina dan Fransisco (2024) menunjukkan bahwa narasi digital yang dipadukan dengan visual dan cerita sejarah dapat menjadi sarana efektif dalam membangun refleksi kolektif, karena audiens tidak hanya menerima informasi, tetapi juga diajak memahami makna di balik peristiwa yang disampaikan.

Dengan demikian, teori memori kolektif menjadi landasan konseptual dalam pemilihan konten dan penyajian narasi visual pada media digital yang dirancang. Teori ini digunakan untuk memastikan bahwa media tidak hanya menyampaikan fakta sejarah, tetapi juga membangun empati sosial dan kesadaran sejarah terhadap peristiwa Rumoh Geudong.

2.10 Kerangka Desain Project

Kerangka desain proyek disusun sebagai landasan konseptual untuk menghubungkan teori yang digunakan dengan media yang akan dirancang. Kerangka ini bertujuan memastikan bahwa perancangan media digital tetap selaras dengan tujuan edukatif dan pendekatan teoritis yang telah dibahas pada subbab sebelumnya.

Dalam penelitian ini, kerangka desain proyek berangkat dari pemahaman terhadap teori memori kolektif dan edukasi sejarah sebagai dasar pemilihan konten. Konten sejarah yang diangkat mengacu pada memori kolektif masyarakat terkait peristiwa Rumoh Geudong, sehingga memiliki relevansi sosial dan nilai historis yang kuat.

Kerangka desain selanjutnya diarahkan pada penyusunan narasi sejarah yang

faktual, runtut, dan reflektif. Narasi ini menjadi penghubung antara teori dan media, agar informasi sejarah yang disampaikan tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga mampu membangun pemahaman dan empati audiens.

Secara konseptual, kerangka desain proyek disusun secara linear dan sederhana. Penjabaran tahapan perancangan media secara teknis akan dijelaskan lebih lanjut pada Bab III, sehingga pada Bab II kerangka desain difokuskan sebagai dasar pemikiran konseptual dalam perancangan media digital.

2.11 Penerapan Proyek

Penerapan proyek dalam penelitian ini berupa media digital berbasis video edukatif yang menyajikan peristiwa Rumoh Geudong sebagai bagian dari pembelajaran sejarah. Media dirancang untuk menyampaikan narasi sejarah secara visual dan naratif dengan pendekatan yang edukatif dan humanis.

Penyajian media difokuskan pada pemahaman konteks peristiwa, latar sosial, serta makna kemanusiaan yang terkandung di dalamnya. Visualisasi yang digunakan berfungsi untuk membantu audiens membayangkan situasi dan kondisi yang berkaitan dengan peristiwa Rumoh Geudong, tanpa menampilkan kekerasan secara eksplisit.

Penerapan proyek ini bertujuan agar audiens dapat memahami alur peristiwa sejarah secara runtut serta membangun empati terhadap peristiwa dan pihak-pihak yang terdampak. Media digital yang dirancang tidak menekankan pada kompleksitas sistem atau fitur teknis, melainkan pada kejelasan penyampaian informasi sejarah dan nilai edukatif yang terkandung di dalamnya.

Dengan demikian, penerapan proyek ini diharapkan mampu menghasilkan media digital yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga relevan secara sosial dan berkontribusi dalam pelestarian memori sejarah Rumoh Geudong.

BAB III

METODOLOGI PROYEK

3.1 Konsep dan Pendekatan Proyek

Proyek ini menggunakan pendekatan kualitatif-deskriptif dengan metode perancangan media digital. Pendekatan kualitatif-deskriptif dipilih karena penelitian ini tidak bertujuan menguji hipotesis atau mengukur variabel secara kuantitatif, melainkan untuk memahami peristiwa Rumoh Geudong secara kontekstual dan menyajikannya kembali dalam bentuk media yang bersifat edukatif dan reflektif.

Metode perancangan media digunakan sebagai pendekatan utama karena fokus penelitian terletak pada proses penerjemahan teori dan data sejarah ke dalam bentuk media visual. Proses tersebut meliputi pengumpulan data, penyusunan konsep naratif, perancangan visual, hingga penyajian media digital sebagai hasil akhir penelitian.

Karya yang dihasilkan berupa media digital berbasis video dokumenter yang bertujuan merekonstruksi memori sejarah Rumoh Geudong. Media ini dirancang tidak hanya untuk menyampaikan informasi sejarah secara faktual, tetapi juga untuk membangun pemahaman dan empati audiens terhadap peristiwa yang terjadi serta nilai kemanusiaan yang terkandung di dalamnya.

Pendekatan artistik digunakan dalam penyajian visual dan narasi untuk memperkuat pesan sejarah secara emosional dan reflektif tanpa mengeksploitasi kekerasan. Dengan demikian, media yang dirancang diharapkan dapat menjadi sarana edukasi sejarah yang relevan dan humanis, khususnya bagi generasi muda.

Selain pendekatan kualitatif-deskriptif, penelitian ini juga menggunakan pendekatan visual storytelling dalam penyusunan media video dokumenter. Pendekatan ini menekankan pada penyampaian pesan melalui komposisi visual, alur narasi, serta penggunaan simbol dan suasana untuk membangun pengalaman emosional audiens. Dengan pendekatan ini, video tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai media refleksi yang mampu membangun keterlibatan emosional penonton terhadap peristiwa sejarah.

3.2 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Alur data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi dan dokumentasi visual terhadap

lokasi dan lingkungan yang berkaitan dengan Rumoh Geudong. Observasi dilakukan untuk memahami kondisi ruang, suasana, serta konteks lingkungan yang berhubungan dengan peristiwa sejarah tersebut. Dokumentasi visual berupa foto digunakan sebagai bahan pendukung dalam proses perancangan media. Seperti dijelaskan bahwa penelitian kualitatif dapat memanfaatkan observasi sebagai cara untuk memahami fenomena secara langsung di lapangan dan menangkap makna yang tidak selalu terlihat secara kasat mata (Jati, 2021).

Data sekunder diperoleh melalui studi pustaka, yang meliputi jurnal ilmiah, skripsi, buku, laporan penelitian, serta dokumen resmi yang membahas peristiwa Rumoh Geudong dan rekonstruksi pasca-konflik di Aceh. Data sekunder digunakan untuk memastikan keakuratan informasi sejarah dan memperkuat landasan konseptual penelitian (Yunelda et al., 2025).

Dokumentasi visual berupa foto dan arsip digunakan sebagai referensi dalam penyusunan narasi dan visualisasi media digital. Dapat dilihat pada gambar 3.1



Gambar 3. 1 Dokumentasi Rumoh Geudong di Kabupaten Pidie

3.3 Analisis data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif-kualitatif. Data yang telah dikumpulkan, baik data primer maupun data sekunder, dianalisis dengan cara

menyeleksi, mengelompokkan, dan menyusun informasi yang relevan dengan peristiwa Rumoh Geudong sesuai dengan tujuan penelitian.

Proses analisis difokuskan pada penentuan konten sejarah yang layak disajikan, penyusunan alur narasi video, serta pemilihan visual yang sesuai dengan konteks sejarah. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar dalam perancangan media digital agar informasi yang disampaikan akurat, runtut, dan mudah dipahami audiens.

Analisis ini bertujuan memastikan bahwa media yang dirancang tidak hanya menyampaikan fakta sejarah, tetapi juga mampu membangun pemahaman dan refleksi audiens terhadap peristiwa Rumoh Geudong secara edukatif.

3.4 Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian dan perancangan media dalam proyek ini disusun secara linear dan sistematis untuk menggambarkan alur kerja dari awal hingga akhir. Penyusunan tahapan ini bertujuan memastikan bahwa proses perancangan media video dokumenter berjalan terarah dan sesuai dengan tujuan penelitian.

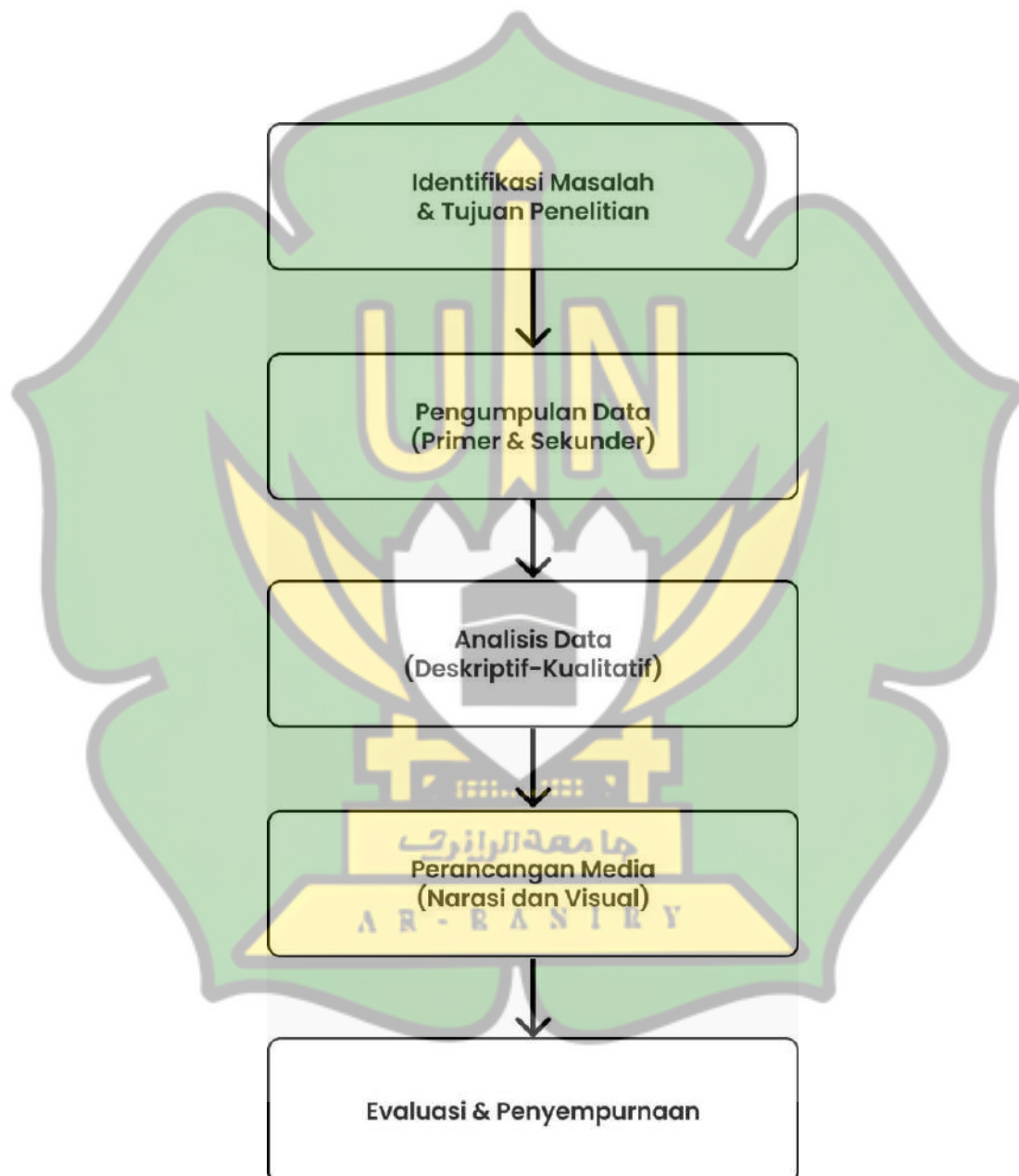
Tahap pertama diawali dengan identifikasi masalah dan penentuan tujuan penelitian, yaitu merumuskan permasalahan yang berkaitan dengan kurangnya media edukasi sejarah mengenai peristiwa Rumoh Geudong serta menentukan tujuan perancangan media sebagai sarana edukasi dan pembentukan empati.

Tahap selanjutnya adalah pengumpulan data, yang meliputi data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi dan dokumentasi visual, sedangkan data sekunder diperoleh melalui studi pustaka berupa jurnal, skripsi, buku, dan dokumen pendukung yang relevan dengan peristiwa Rumoh Geudong.

Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis pada tahap analisis data secara deskriptif-kualitatif. Analisis ini dilakukan untuk menyeleksi dan menyusun data sejarah yang relevan, serta menentukan konten utama dan alur narasi yang akan disajikan dalam media video dokumenter.

Berdasarkan hasil analisis data, tahap berikutnya adalah perancangan media, yang meliputi penyusunan narasi sejarah serta perancangan visual dan audio pendukung. Tahap ini bertujuan menerjemahkan data dan konsep sejarah ke dalam bentuk media visual yang edukatif dan mudah dipahami audiens.

Tahap akhir meliputi evaluasi dan penyempurnaan media, yang dilakukan untuk memastikan bahwa media video dokumenter yang dihasilkan telah sesuai dengan tujuan edukasi sejarah serta mampu membangun pemahaman dan empati audiens terhadap peristiwa Rumoh Geudong. Untuk memperjelas tahapan penelitian dan perancangan media yang dilakukan, alur penelitian disajikan dalam bentuk diagram. Dapat dilihat pada gambar 3.2.



Gambar 3. 2 Diagram Alur PenelitianDiagram Alur Penelitian

3.5 Implementasi Media

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media video dokumenter yang dirancang mampu menyampaikan informasi sejarah secara jelas dan mencapai tujuan edukatif penelitian. Evaluasi dilakukan melalui penayangan terbatas kepada audiens, seperti mahasiswa atau masyarakat umum.

Aspek yang dievaluasi meliputi pemahaman audiens terhadap isi sejarah, kejelasan narasi dan visual, serta kesan reflektif yang ditimbulkan oleh media. Umpan balik dari audiens digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan penyempurnaan media.

Melalui tahap evaluasi ini, diharapkan media yang dihasilkan dapat berfungsi secara optimal sebagai media edukasi sejarah yang informatif, humanis, dan relevan secara sosial.

3.6 Alat Bantu Penelitian

Alat bantu penelitian digunakan untuk mendukung proses pengumpulan data visual serta produksi media video dokumenter. Penggunaan alat bantu ini bertujuan memastikan kualitas visual dan kestabilan gambar dalam proses dokumentasi dan perancangan media.

Berikut merupakan alat bantu penelitian yang digunakan dalam proyek perancangan media video dokumenter Rumoh Geudong. Dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut:

Tabel 3.1 Alat Penelitian

No	Alat	Gambar	Fungsi
1	Kamera sony A6400		Berfungsi sebagai alat utama untuk merekam gambar dan video selama proses dokumentasi penelitian.

2	Gimbal DJI RS4		Berfungsi untuk menjaga kestabilan kamera saat pengambilan gambar bergerak.
3	Drone DJI MAVIC 3		Berfungsi untuk mengambil gambar lokasi penelitian dari sudut pandang udara.
4	Lensa Viltrox 50mm 1:4		Berfungsi untuk mendukung pengambilan gambar dengan fokus dan sudut pandang tertentu.
5	Tripod Youngnuo 2M		Berfungsi untuk menopang kamera agar tetap stabil saat pengambilan gambar statis.

6	Lighting Godox 3 colour		Berfungsi untuk mendukung pencahayaan agar visual yang dihasilkan terlihat jelas.
---	-------------------------------	---	---

Seluruh alat bantu penelitian pada tabel 3.1 digunakan sebagai sarana pendukung dalam proses perancangan media video dokumenter, sehingga media yang dihasilkan memiliki kualitas visual yang memadai dan mendukung penyampaian informasi sejarah secara edukatif.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Perancangan Media

Hasil dari penelitian ini berupa media digital berbasis video dokumenter yang mengangkat peristiwa Rumoh Geudong sebagai bagian dari rekonstruksi memori sejarah. Video ini dirancang dengan pendekatan edukatif dan reflektif untuk menyampaikan informasi sejarah secara kontekstual serta membangun empati audiens terhadap peristiwa yang terjadi.

Media video yang dihasilkan menggabungkan elemen visual, audio, dan narasi yang disusun secara runtut sehingga mampu memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada penonton. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa video dokumenter merupakan media efektif dalam menyampaikan informasi karena mampu menghadirkan fakta secara visual dan naratif sekaligus (Haryadi, 2021).

Selain sebagai media informasi, video dokumenter juga berfungsi sebagai media edukasi yang mampu membangun kesadaran dan pemahaman audiens terhadap suatu peristiwa sosial dan sejarah (Usman, 2025).

4.2 Konsep Video

Konsep video dalam penelitian ini menggunakan pendekatan visual storytelling dengan nuansa reflektif dan emosional. Video tidak hanya menyampaikan fakta sejarah, tetapi juga menghadirkan pengalaman personal peneliti sebagai bagian dari narasi visual.

Pendekatan reflektif ditampilkan melalui beberapa adegan seperti kehadiran peneliti di lokasi, aktivitas spiritual (salat), serta interaksi dengan ruang yang memiliki nilai sejarah. Pendekatan ini bertujuan untuk memperkuat makna sejarah sehingga audiens tidak hanya memahami peristiwa secara faktual, tetapi juga merasakan nilai kemanusiaan yang terkandung di dalamnya.

Hal ini sejalan dengan konsep visual *storytelling* yang menekankan penggunaan elemen visual untuk membangun makna dan pengalaman emosional audiens (Annisa et al., 2025).

4.3 Proses Pembuatan Video

Proses pembuatan video dalam penelitian ini mengacu pada metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang terdiri dari enam tahap, yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution.

4.3.1 Concept (Konsep)

Tahap concept merupakan tahap awal dalam menentukan tujuan, sasaran audiens, serta ide utama video. Video ini dirancang sebagai media edukasi sejarah yang bersifat reflektif dengan target audiens generasi muda dan masyarakat umum.

4.3.2 Design (Perancangan)

Tahap perancangan merupakan tahap pengembangan ide ke dalam bentuk yang lebih terstruktur. Pada tahap ini, penulis menyusun naskah narasi dan *storyboard* untuk memastikan alur informasi sejarah Rumoh Geudong tersampaikan secara sistematis dan edukatif.

a. Naskah (*Script*)

Penyusunan naskah dalam karya multimedia ini berfungsi sebagai panduan naratif yang menyelaraskan elemen visual dan audio. Naskah ini dirancang dengan alur maju yang memadukan perspektif sejarah masa lalu melalui rekaman berita usang tahun 1998 dan realitas masa kini di lokasi pembangunan Masjid Silaturrahmi, Kabupaten Pidie. Penggunaan narasi yang reflektif bertujuan untuk membangun pemahaman serta empati penonton terhadap transformasi situs sejarah tanpa terjebak pada eksploitasi kekerasan, melainkan fokus pada pemulihan dan perawatan ingatan kolektif.

Secara substansi, naskah ini terbagi menjadi tiga fragmen utama: pembukaan yang menggambarkan memori kelam melalui arsip siaran televisi, bagian inti yang memperlihatkan kedamaian beribadah di atas tanah bersejarah sebagai simbol pembersihan trauma spiritual, dan bagian penutup yang menekankan pentingnya pelestarian jejak fisik yang tersisa. Rangkaian kata yang dipilih berusaha menjembatani jarak antara fakta sejarah yang sensitif dengan pesan perdamaian yang meneduhkan bagi generasi muda di Aceh. Melalui pendekatan narasi *direct address* di akhir video, naskah ini menegaskan bahwa Rumoh Geudong adalah sebuah ingatan yang tidak boleh dilupakan namun juga tidak untuk diulang.

Rincian alur naskah ini kemudian diterjemahkan ke dalam instruksi teknis pengambilan gambar, transisi, dan durasi yang dipaparkan secara lebih mendetail dalam tabel 4.1

Tabel 4. 1 Naskah

No	Durasi	Visual/ Shot	Angle Kamera	Audio/ Dubbing Script	Musik (Jenis & Mood)	Deskripsi
1	0:00–0:23	Flashback moment	-	Audio arsip “keramaian menjadi satu”	Intro - Dramatis Sinematik	Alur flashback Opening
2	0:24–0:48	Drone mendekat Visual transisi rumah geudong dari masa rekonstruksi sampai tahap selesai dibangun	Tilt Down Areal Rotate Zoom in Bird eye view	“Rumoh geudong” di desa bili kec: glumpang tiga pidie masjid silaturrahi ini menyimpan sejarah lebaran besar bagi aceh dibalik keindahan dan keanggunanya tanah tempat kita berpijak ini pernah jadi puing duka dan isak tangis masa lalu	Background - Dramatis ringan	Fokus objek rumah geudong
3	0:49–0:52	Transisi foto arsip humas	Track- ing speed		Ambience natural	Foto arsip
4	0:53–1:05	Close up wajah	Close Up Track- ing Pan	namun pada tahun 2023, sisa-sisa kepedihan itu perlahan dibasuh, berubah	Emosional lembut	Objek rumah gedong lebih dekat dan

			Medium shot	menjadi sebuah masjid yang meneduhkan, mengganti gema ketakutan dengan lantunan kedamaian.		detail ornamen
5	1:06–1:19	Masuk halaman masjid	Wide Rotate Bird eye view Low angle	Hari ini kita melangkah ke sini bukan untuk membuka kembali luka lama, melainkan untuk merawat ingatan.	Transisi ambience indoor	Peralihan untuk mulai reflektif
6	1:20–1:37	Masuk masjid dan melihat keangungan serta interior yang memanjakan mata	Pan rotating object Eye level gimbal	Di dalam dinding masjid Silaturahmi ini, gema ketakutan telah sirna. Ruang yang dulu sarat akan pedih, kini dipenuhi oleh lantunan doa dan cahaya kedamaian yang menyentuh relung hati.	Religius lembut	Detail

7	1:38–1:58	Aktor melihat dalam Mengambil wudhu Melaksanak an salat	Extreme close up Gimbal Framing Static shoot	Seolah mem- basuh sisa sisa trauma sejarah lewat setiap rukuk dan sujud Doa- doat tulus mengalir untuk para syuhada, me- nyerahkan segala kege- tiran masa lalu kepada sang pemilik se- mesta.	Religius tenang	Suasana hening Ibadah salat
8	1:59–2:31	Area depan masjid sambil melihat tangga saksi bisu sejarah kelam Dan tersenyum tipis kedamaian sambil memegang plank pesan moral yang ada disana Kemudian melihat tugu	Close Detail Drone zoom in Pan dolly Insert shot Medium close up	Ada jejak yang tak akan terhapus oleh berada di zamannya. Di tanah ini, penghormatan terakhir diberikan bagi mereka yang telah berpulang. Bersama kisah anak tangga yang dibiarkan tegak berdiri, tempat ini menjadi	Natural air + lembut	Reflektif ending

		monument sejarah		kenang-kenang bahwa memori kelabu pernah ada dan tak untuk diulang.		
9	2:32–2:45	Berjalan di tangan tugu monument sambil memberikan pesan moral singkat	Drone Bird eye view	Rumoh gedong bukan sekedar bangunan, tapi ia ingatan yang tak boleh dilupakan	Emosional slow reverb	ending
10	2:46–3:05	Final credit	Shade outro	-	Emosional slow reverb	outro
8	1:59–2:31	Area depan masjid sambil melihat tangga saksi bisu sejarah kelam Dan tersenyum tipis kedamaian sambil memegang plank pesan moral yang ada disana Kemudian melihat tugu monument	Close Detail Drone zoom in Pan dolly Insert shot Medium close up	Ada jejak yang tak akan terhapus oleh berada di zamannya. Di tanah ini, penghormatan terakhir diberikan bagi mereka yang telah berpulang. Bersama kisah anak tangga yang dibiarkan tegak berdiri, tempat ini menjadi kenang-kenang	Natural air + lembut	Reflektif ending

		sejarah		bahwa memori kelabu pernah ada dan tak untuk diulang.		
--	--	---------	--	---	--	--

Storyboard merupakan visualisasi dari naskah yang telah disusun sebelumnya ke dalam bentuk ilustrasi urutan adegan secara sistematis. Bagian ini berfungsi sebagai panduan teknis dalam menentukan komposisi visual, sudut pengambilan gambar (camera angle), serta estimasi durasi waktu pada setiap fragmen video dokumenter. Dengan adanya storyboard, proses produksi dan penyuntingan menjadi lebih terarah karena seluruh elemen audio dan visual telah dipetakan dengan jelas sebelum memasuki tahap assembly. Berikut adalah tabel rancangan *storyboard* untuk perancangan media digital rekonstruksi memori Rumoh Geudong. Dapat dilihat pada tabel 4.2

Tabel 4. 2 Story Board Dokumenter Rumoh Geudong

No	Visual	Shot	Audio/Narasi
1	Tampilan lokasi (drone & area sekitar)	Aerial/Wide	Musik pembuka + narasi pengenalan
2	Detail lingkungan & jejak lokasi	Close-up	Narasi sejarah singkat
3	Peneliti berjalan & mengamati lokasi	Tracking	Musik + suasana alam
4	Adegan refleksi & aktivitas (salat)	Static/Medium	Musik reflektif
5	Ekspresi & suasana hening	Close-up/Wide	Narasi reflektif
6	Ilustrasi/arsip pendukung	Cutaway	Narasi pendalaman sejarah
7	Penutup (suasan lokasi + teks)	Wide	Narasi penutup + fade out

Penggunaan storyboard pada Tabel 4.2 dalam produksi video sangat penting karena membantu proses visualisasi ide sebelum tahap produksi dilakukan(Adelia, 2022).

4.3.3 Material Collection (Pengumpulan Bahan)

Tahap pengumpulan bahan merupakan proses pengoleksian seluruh aset multimedia yang akan digunakan dalam tahap pembuatan video. Bahan-bahan ini diperoleh melalui hasil observasi langsung di lapangan serta studi literatur yang relevan dengan peristiwa Rumoh Geudong guna memastikan keakuratan informasi sejarah. Berikut adalah rincian aset yang dikumpulkan:

1. footage video lokasi



Gambar 4. 1 Footage Lokasi Rumoh Geudong

Sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 4.1. Pengumpulan data visual primer dilakukan melalui rekaman video di lokasi Rumoh Geudong menggunakan kamera Sony A6400 untuk pengambilan gambar darat dan *drone* DJI Mavic 3 untuk pengambilan gambar dari sudut pandang udara (*aerial view*). *Footage* ini mencakup kondisi lingkungan sekitar situs saat ini, arsitektur Masjid Silaturahmi, serta detail sisa-sisa fisik bangunan masa lalu. Hasil rekaman ini kemudian diproses melalui tahap *color grading* untuk menghasilkan nuansa visual yang konsisten.

2. foto arsip



Gambar 4. 2 Arsip Foto Rumoh Geudong

Sumber: bbc.com

Sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 4.2. Visual sekunder berupa foto arsip dikumpulkan dari berbagai sumber literatur dan berita, salah satunya melalui dokumentasi BBC Indonesia. Foto arsip ini berfungsi sebagai bukti autentik untuk menggambarkan kondisi fisik Rumoh Geudong sebelum mengalami restrukturisasi, sehingga audiens dapat memahami kontras sejarah antara masa konflik dan masa kini.

3. audio narasi



Gambar 4. 3 Audio Narasi ElevenLabs AI Voice Reader

Sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 4.3. Narasi video dikembangkan menggunakan teknologi *ElevenLabs AI Voice Reader*. Alasan penggunaan alat ini adalah untuk mendapatkan kualitas suara yang jernih, profesional, dan

memiliki intonasi yang stabil. Suara yang dihasilkan disesuaikan untuk mendukung gaya bahasa reflektif dan emosional, sehingga pesan edukasi sejarah dapat tersampaikan dengan lebih efektif kepada audiens.

4. musik latar



Gambar 4. 4 Pieces of the Puzzle

Sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 4.4. Komposisi musik yang dipilih adalah "Pieces of the Puzzle" karya Adam Dib. Pemilihan musik ini didasarkan pada mood dramatis ringan dan emosional lembut yang dimiliki oleh instrumennya. Tujuan penggunaannya adalah untuk memperkuat suasana kontemplatif dan membantu membangun empati audiens saat menyimak kronologi peristiwa serta makna kemanusiaan dalam video tersebut.

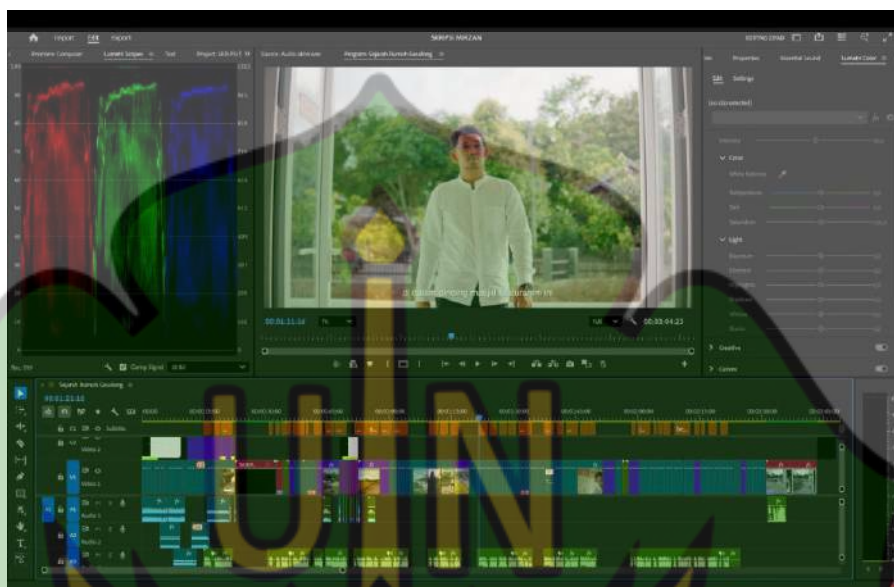
4.3.4 Assembly (Pembuatan)

Tahap *assembly* merupakan proses penggabungan seluruh elemen multimedia yang telah dikoleksi ke dalam satu alur cerita yang utuh pada sebuah timeline. Proses ini dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak penyuntingan profesional Adobe Premiere Pro 2023. Pada tahap ini, penulis menerapkan berbagai teknik penyuntingan untuk memastikan sinkronisasi antara visual, audio, dan narasi berjalan secara harmonis sesuai dengan naskah yang telah dirancang. Berikut adalah penjabaran detail mengenai langkah-langkah dalam proses pembuatan video dokumenter tersebut:

1. Editing video

Proses ini dimulai dengan mengimpor seluruh klip video (raw footage) ke dalam proyek dan menyusunnya di timeline berdasarkan urutan storyboard.

Penulis memanfaatkan berbagai alat bantu utama seperti Selection Tool untuk memindahkan klip dan Razor Tool untuk memotong bagian video yang tidak diperlukan guna menjaga efektivitas durasi. Teknik Ripple Edit Tool dan Slip Tool juga diterapkan untuk menyesuaikan titik potong antar adegan secara presisi tanpa mengganggu durasi keseluruhan timeline.

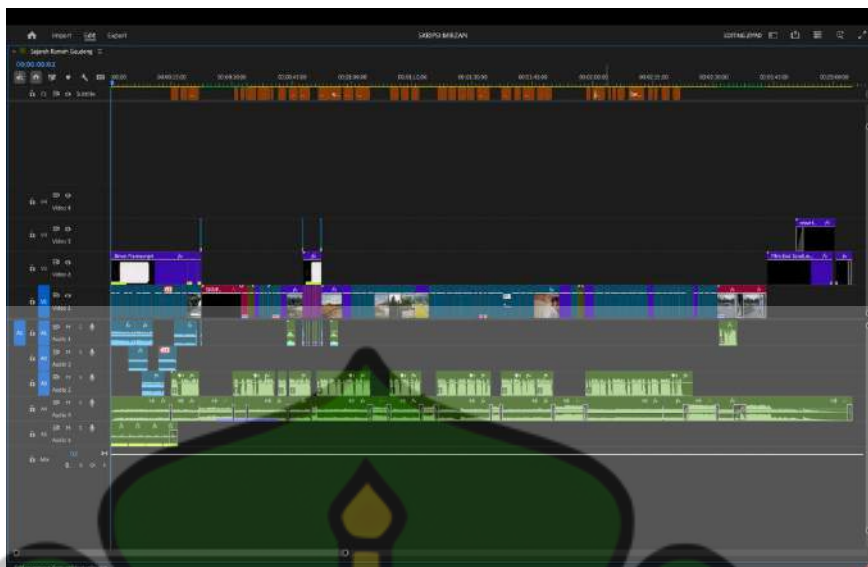


Gambar 4. 5 Timeline Adobe Premiere

Sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 4.5. Penyusunan klip dilakukan dengan sangat memperhatikan aspek continuity (kesinambungan) visual agar transisi antar fragmen sejarah dan masa kini berjalan halus dan tidak mengganggu kenyamanan mata penonton. Selain itu, fitur Pen Tool digunakan untuk membuat mask (topeng) pada bagian tertentu guna mengisolasi objek visual yang membutuhkan perlakuan khusus atau efek tertentu. Fokus utama pada sub-tahap ini adalah menerjemahkan struktur naratif naskah ke dalam bahasa visual yang logis, edukatif, dan menarik secara sinematografi.

2. Penambahan audio narasi

Setelah struktur visual dasar terbentuk, penulis memasukkan file audio narasi yang telah diproduksi menggunakan teknologi ElevenLabs AI Voice Reader. Proses ini melibatkan sinkronisasi yang ketat antara durasi suara narator dengan cuplikan gambar yang tampil di layar agar informasi yang disampaikan selaras dengan visualisasinya. Penulis melakukan pemotongan audio pada bagian jeda yang terlalu lama untuk menjaga tempo video tetap dinamis.



Gambar 4. 6 Trek audio narasi

Sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 4.6. Kesesuaian antara narasi verbal dan tampilan visual sangat krusial dalam video edukasi sejarah ini agar pesan mengenai peristiwa Rumoh Geudong dapat diterima dengan jelas oleh audiens. Pengaturan volume audio narasi ditempatkan pada trek utama agar suaranya terdengar dominan, jernih, dan profesional. Hal ini memastikan bahwa informasi sejarah yang bersifat faktual dapat dipahami secara mendalam tanpa terdistraksi oleh elemen audio pendukung lainnya di latar belakang.

3. Penyesuaian musik latar

Musik latar berjudul "Pieces of the Puzzle" karya Adam Dib diintegrasikan ke dalam trek audio pendukung untuk membangun suasana emosional yang diinginkan. Penulis melakukan teknik audio mixing dengan mengatur tingkat volume agar musik tetap terdengar jelas namun tidak menutupi kejelasan narasi utama. Transisi audio seperti Constant Power digunakan pada awal dan akhir fragmen musik untuk menghindari perubahan suara yang mengejutkan audiens.

Penyesuaian irama musik dilakukan secara selaras dengan pergantian adegan, di mana musik dengan nada yang lebih berat ditempatkan pada adegan *flashback* sejarah, sedangkan musik yang lebih tenang digunakan pada adegan reflektif di masjid. Penempatan musik yang tepat bertujuan untuk memperkuat keterlibatan emosional audiens, sehingga mereka dapat merasakan perbedaan suasana antara memori kelam masa lalu dan pesan perdamaian masa kini melalui dimensi pendengaran.

4. Color grading

Tahap akhir dalam pembuatan video adalah melakukan koreksi dan tingkatan warna (*color grading*) menggunakan fitur Lumetri Color di Adobe Premiere Pro. Penulis menerapkan Grading LUTs (*Look-Up Tables*) secara spesifik untuk menciptakan identitas visual yang berbeda antar fragmen waktu. Pada bagian rekaman sejarah, saturasi warna diturunkan secara signifikan untuk menciptakan kesan melankolis, sementara pada adegan Masjid Silaturahmi, warna dibuat lebih cerah guna menyimbolkan harapan dan kedamaian.



Gambar 4. 7 Sebelum Grading Luts



Gambar 4. 8 Sesudah Grading Luts

Sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 4.7 dan 4.8. Pengaturan variabel warna meliputi aspek *exposure*, *contrast*, *highlights*, dan *shadows* untuk memastikan kualitas visual yang konsisten di seluruh durasi video. Proses ini bukan sekadar upaya mempercantik estetika visual, melainkan berfungsi sebagai

bahasa simbolik yang membantu audiens membedakan secara instan antara realitas masa lalu dan kondisi masa kini. Dengan demikian, *color grading* berperan penting dalam memperkuat narasi rekonstruksi memori yang menjadi inti dari penelitian ini.

4.3.5 Testing (Pengujian)

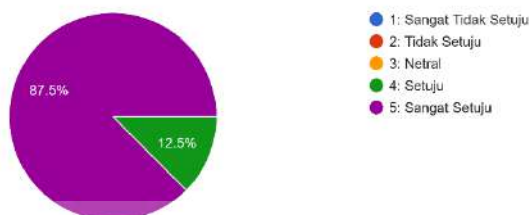
Tahap pengujian merupakan fase krusial untuk memvalidasi apakah produk multimedia yang dihasilkan telah mencapai tujuan fungsional dan edukasi sejarah yang dirancang. Peneliti melakukan pengujian melalui penyebaran kuesioner daring kepada 15 orang responden yang terdiri dari mahasiswa Program Studi Teknologi Informasi UIN Ar-Raniry dan pemuda asal Kabupaten Pidie. Penggunaan kelompok responden ini bertujuan untuk mendapatkan umpan balik yang objektif dari target audiens utama yang memiliki literasi digital tinggi serta keterikatan geografis dengan lokasi Rumoh Geudong.

Prosedur pengujian dilakukan secara sistematis dengan meminta responden untuk menyaksikan video dokumenter secara utuh terlebih dahulu sebelum memberikan penilaian. Parameter pengujian difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu kejelasan informasi, kualitas visual, dan dampak emosional, guna memastikan pesan rekonstruksi memori dapat diterima dengan baik. Berikut adalah penjabaran detail mengenai hasil pengujian pada masing-masing parameter:

1. Kejelasan informasi

Pengujian kejelasan informasi dilakukan untuk mengukur efektivitas struktur narasi dalam menyampaikan fakta sejarah mengenai situs Rumoh Geudong kepada audiens. Peneliti mengevaluasi sejauh mana responden dapat memahami alur cerita yang menghubungkan peristiwa masa lalu hingga transformasi lokasi menjadi Masjid Silaturrahmi pada tahun 2023. Fokus pengujian terletak pada penggunaan diksi dalam naskah dan kejelasan suara narasi (*voice over*) yang dihasilkan melalui teknologi *ElevenLabs AI*.

Alur cerita dalam video mudah dipahami dari awal hingga akhir.
16 responses



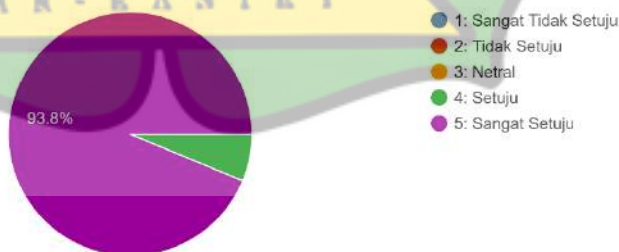
Gambar 4. 9 Diagram Lingkaran Hasil Kuesioner Kualitas Visual

Sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 4.9 hasil pengujian, mayoritas responden memberikan penilaian positif terhadap kemudahan dalam menangkap pesan sejarah yang disampaikan. Peneliti menguji apakah sinkronisasi antara visual dan narasi verbal berhasil meminimalisir ambiguitas informasi. Hasilnya menunjukkan bahwa alur yang kronologis sangat membantu audiens dalam memahami konteks transformasi ruang trauma menjadi ruang doa secara sistematis.

2. Kualitas visual

Parameter kualitas video diuji untuk mengevaluasi aspek teknis sinematografi yang telah dikerjakan pada tahap pembuatan (*assembly*). Peneliti menguji kejernihan gambar (*footage*) yang diambil menggunakan Sony A6400 dan DJI Mavic 3 untuk memastikan visual yang ditampilkan memenuhi standar media digital. Pengujian ini mencakup penilaian terhadap stabilitas rekaman serta keakuratan fokus pada detail-detail fisik situs sejarah.

Kualitas gambar (footage) jernih dan tidak pecah
16 responses



Gambar 4. 10 Diagram Lingkaran Hasil Kuesioner Kualitas Visual

Sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 4.10 Aspek *color grading* juga menjadi poin krusial dalam pengujian kualitas visual ini. Peneliti menguji apakah perbedaan *tone* warna yang diterapkan hitam putih untuk masa lalu dan

warna cerah untuk masa kini berhasil membantu audiens dalam membedakan dimensi waktu secara instan. Responden mengonfirmasi bahwa estetika visual ini tidak hanya mempercantik tampilan video, tetapi juga berfungsi sebagai panduan visual yang memperkuat kedalaman narasi sejarah.

3. Dampak emosional

Pengujian dampak emosional bertujuan untuk mengukur keterlibatan psikologis dan respon reflektif audiens setelah menyaksikan rekonstruksi memori Rumoh Geudong. Peneliti memfokuskan pengujian pada pemilihan musik latar "*Pieces of the Puzzle*" karya Adam Dib yang dirancang untuk membangun suasana kontemplatif. Pengujian ini mengukur sejauh mana perpaduan audio-visual tersebut dapat membangkitkan empati audiens terhadap peristiwa kemanusiaan yang terjadi di lokasi tersebut.



Gambar 4. 11 Diagram Lingkaran Hasil Kuesioner Dampak Emosional

Sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 4.11 pengujian dampak emosional mengevaluasi pesan moral "merawat ingatan" yang disampaikan melalui teknik *direct address* di akhir video. Peneliti mengukur tingkat keterikatan audiens dengan pesan tersebut untuk memastikan bahwa video ini juga berfungsi sebagai penggerak kesadaran sosial. Hasil survei menunjukkan bahwa pesan tersebut sangat menyentuh sisi kemanusiaan responden, yang menandakan bahwa tujuan utama rekonstruksi memori telah terpenuhi. Terakhir, pengujian dampak emosional mengevaluasi pesan moral "merawat ingatan" yang disampaikan melalui teknik *direct address* di akhir video. Peneliti mengukur tingkat keterikatan audiens dengan pesan tersebut untuk memastikan bahwa video ini juga berfungsi sebagai penggerak kesadaran sosial. Hasil survei menunjukkan bahwa pesan tersebut sangat menyentuh sisi kemanusiaan responden, yang

menandakan bahwa tujuan utama rekonstruksi memori telah terpenuhi.

4.3.6 Distribution (Distribusi)

Tahap distribusi merupakan fase akhir dalam siklus hidup produksi multimedia, di mana produk yang telah divalidasi pada tahap pengujian diserahkan secara resmi kepada pemangku kepentingan. Dalam penelitian ini, distribusi dipandang sebagai langkah strategis untuk menyampaikan hasil rekonstruksi sejarah kepada tim penguji dan pembimbing dengan tetap menjaga integritas data. Mengingat materi video ini memuat narasi sejarah yang bersifat krusial dan memiliki nilai sensitivitas tinggi, peneliti menerapkan kebijakan distribusi tertutup guna menjamin etika penelitian dan keamanan informasi.

Peneliti memilih platform Google Drive sebagai media distribusi utama melalui fitur berbagi tautan (*link sharing*). Pemilihan Google Drive didasarkan pada kemampuan platform dalam menjaga kualitas asli file (*lossless*) tanpa adanya kompresi otomatis yang sering terjadi pada platform media sosial atau berbagi video publik lainnya. Dengan menggunakan tautan privat, peneliti memiliki otoritas penuh untuk mengatur siapa saja yang dapat mengakses, melihat, atau mengunduh video tersebut, sehingga penyebaran informasi tetap berada dalam koridor akademis yang terkontrol.

Penerapan distribusi melalui Google Drive ini secara khusus mempertimbangkan aspek perlindungan terhadap konten sejarah Rumoh Geudong yang memiliki dimensi trauma kolektif bagi masyarakat Aceh. Peneliti menyadari bahwa publikasi secara terbuka di platform seperti YouTube berisiko memicu persepsi yang beragam atau bahkan ketidaksenangan dari pihak-pihak tertentu di ruang publik. Oleh karena itu, keputusan untuk tidak mempublikasikan video secara masif adalah bentuk tanggung jawab etis peneliti untuk menghargai sensitivitas sejarah dan menjaga agar karya ini hanya digunakan sebagai instrumen edukasi internal di lingkungan universitas.

Secara teknis, video didistribusikan dalam format MP4 dengan *codec* H.264 pada resolusi 1080p (Full HD) untuk memastikan detail visual tetap tajam saat ditinjau oleh tim penguji. Penggunaan Google Drive memudahkan proses pemutaran video secara langsung (*preview*) maupun pengunduhan file mentah jika diperlukan untuk kebutuhan pengarsipan digital di Program Studi Teknologi Informasi. Peneliti memastikan bahwa akses tautan telah diatur sedemikian rupa agar dapat dibuka secara instan oleh dosen pembimbing dan penguji tanpa memerlukan permintaan akses manual yang dapat menghambat proses penilaian.

Tahap distribusi terbatas ini juga berfungsi untuk melindungi hak kekayaan intelektual atas aset digital yang telah dirancang, termasuk penggunaan foto arsip sejarah dan narasi reflektif yang telah disusun. Dengan menyimpan dan membagikan video melalui ekosistem *cloud storage* yang privat, peneliti dapat meminimalisir risiko klaim sepihak atau penyalahgunaan konten oleh pihak luar. Tahap ini menutup seluruh rangkaian pengembangan media edukasi digital Rumoh Geudong, menandai kesiapan produk untuk dipresentasikan dalam sidang akhir sebagai kontribusi ilmiah bagi pelestarian sejarah lokal melalui media multimedia.

4.4 Hasil Implementasi Video

Implementasi konten video merupakan tahap realisasi dari naskah dan storyboard ke dalam bentuk audio-visual yang utuh. Berikut adalah penjabaran detail mengenai empat fragmen utama dalam video dokumenter "Rekonstruksi Sejarah Rumoh Geudong":

1. Fragmen Pembukaan: Flashback Sejarah melalui Arsip Berita

Adegan pembukaan dirancang untuk memberikan landasan fakta sejarah yang kuat kepada audiens. Isian yang ditampilkan berupa potongan video berita (archive footage) dari siaran televisi nasional masa lalu yang mendokumentasikan kondisi Rumoh Geudong pada era konflik. Secara visual, penulis memberikan efek old film atau noise serta menurunkan saturasi warna menjadi hitam-putih untuk menciptakan perbedaan dimensi waktu yang jelas antara masa lalu dan masa kini. Audio pada bagian ini memadukan suara asli berita yang samar dengan narasi puitis: "Di balik rekaman usang ini, tersimpan jerit kepedihan sebuah nama yang menjerat luka terdalam di Aceh." Penggunaan pembukaan ini bertujuan untuk menarik perhatian emosional audiens sekaligus memberikan bukti autentik mengenai peristiwa yang dibahas.

2. Fragmen Transisi: Transformasi Situs dan Judul Utama

Adegan kedua merupakan transisi visual dari memori kelam menuju realitas masa kini yang penuh kedamaian. Visual menampilkan teks judul "Rekonstruksi Sejarah Rumoh Geudong" yang muncul secara perlahan di atas pemandangan megah Masjid Silaturrahmi yang diambil menggunakan teknik drone bird eye view. Pengambilan gambar ini memperlihatkan lokasi spesifik di Desa Bilie, Kecamatan Glumpang Tiga, Kabupaten Pidie. Narasi pada bagian ini menjelaskan fakta bahwa di lokasi puing duka tersebut, kini telah berdiri sebuah

masjid sebagai simbol pemulihan yang dibangun pada tahun 2023 di masa pemerintahan Presiden Jokowi. Kontras visual antara rekaman usang di awal dengan kejernihan warna masjid pada adegan ini melambangkan proses pemulihan sejarah (healing process) yang menjadi inti dari pesan video ini.

3. Fragmen Spiritual: Aktivitas Ibadah dan Refleksi Diri

Adegan ketiga menampilkan penulis yang berjalan memasuki area halaman hingga ke bagian dalam masjid untuk melihat detail interior yang agung. Aktivitas yang ditampilkan meliputi proses penulis melakukan wudhu dan melaksanakan ibadah shalat. Secara teknis, penulis menggunakan teknik pengambilan gambar close up pada kucuran air wudhu untuk menyimbolkan pembersihan sisa-sisa trauma sejarah secara spiritual. Narasi menjelaskan bahwa di dalam dinding Masjid Silaturrahmi, gema ketakutan masa lalu telah sirna dan digantikan oleh cahaya kedamaian. Adegan ibadah ini bertujuan untuk membangkitkan empati audiens melalui pendekatan kemanusiaan, di mana setiap gerakan shalat dimaknai sebagai pengaliran doa tulus untuk para syuhada yang telah berpulang.

4. Fragmen Penutup: Monumen Ingatan dan Pernyataan Akhir

Adegan penutup berfokus pada objek fisik yang sengaja dipertahankan di area masjid, yaitu tugu monumen Pintu Aceh dan sisa anak tangga asli Rumoh Aceh. Visual menyoroti tekstur anak tangga tua sebagai bukti nyata bahwa peristiwa kelam tersebut benar adanya dan tidak akan terhapus oleh waktu. Video diakhiri dengan penulis yang berjalan ke arah kamera dan melakukan direct address (berbicara langsung menghadap kamera) untuk memberikan pesan moral penutup. Penulis menyatakan bahwa Rumoh Geudong bukan sekadar bangunan fisik, melainkan sebuah ingatan kolektif yang harus dirawat oleh generasi mendatang agar sejarah kelabu tersebut tidak terulang kembali. Pernyataan ini berfungsi sebagai kesimpulan naratif yang mengajak audiens untuk bersikap reflektif terhadap sejarah lokal mereka.

4.5 Analisis Hasil Pengujian

Data yang disajikan dalam analisis ini merupakan hasil pengolahan data primer yang diperoleh melalui kuesioner daring menggunakan instrumen Google Form. Pengujian ini melibatkan 15 orang responden yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Responden terdiri dari mahasiswa Program Studi Teknologi

Informasi UIN Ar-Raniry serta pemuda yang berdomisili di wilayah Kabupaten Pidie dan sekitarnya. Pemilihan kelompok responden ini didasarkan pada kriteria bahwa mereka merupakan target audiens utama (Generasi Z) yang memiliki tingkat literasi digital tinggi serta memiliki keterikatan emosional maupun geografis terhadap objek sejarah Rumoh Geudong.

Sebagai bukti validitas penelitian, berikut adalah profil ringkas responden yang terlibat dalam pengujian media edukasi digital ini:

Tabel 4. 3 Profil Responden Pengujian Produk

No	Inisial	Usia	Latar Belakang / Domisili	Keterangan
1	Nisa	22 Tahun	Mahasiswa-Banda Aceh	Responden Target
2	Nafisatil	18 Tahun	Mahasiswa-Ulee Gle	Responden Target
3	Sukawati	54 Tahun	Guru-Beureuneun	Responden Lokal
4	Muntazia	25 Tahun	Pemuda-Aceh Besar	Responden Lokal
5	Lady	22 Tahun	Mahasiswa-Sabang	Responden Target

Berdasarkan data yang terkumpul pada tabel 4.3, hasil pengujian dianalisis melalui tiga parameter utama sebagai berikut:

Sebagian besar audiens menyatakan bahwa:

1. Kejelasan Informasi (Edukasi Sejarah) I R Y

Parameter ini mengukur efektivitas narasi dalam menyampaikan transformasi sejarah Rumoh Geudong. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa mayoritas responden memberikan nilai maksimal pada poin pemahaman alur cerita dari masa konflik hingga menjadi Masjid Silaturrahmi. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan narasi kronologis yang didukung oleh teknologi *voice over* reflektif berhasil meminimalisir ambiguitas informasi sejarah bagi audiens. Keberhasilan aspek informasi ini sejalan dengan klasifikasi "Sangat Efektif" yang ditemukan dalam penelitian (Ashadi, 2024) mengenai penggunaan *Adobe Premiere* sebagai media penyampaian informasi yang akurat

2. Kualitas Visual (Teknis Multimedia)

Hasil pengujian visual menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap kejernihan *footage* dan estetika pengambilan gambar menggunakan *drone*. Responden menilai bahwa teknik *color grading* yang membedakan suasana masa lalu dan masa kini sangat membantu dalam membangun imajinasi dimensi waktu. Bukti teknis ini memvalidasi bahwa proses penyuntingan menggunakan *tools* seperti *Selection Tool* dan *Razor Tool* pada *Adobe Premiere Pro 2023* telah dilakukan secara presisi. Kualitas visual yang dihasilkan mampu menjaga atensi audiens sepanjang durasi video, menjadikannya media edukasi yang tidak hanya informatif tetapi juga profesional secara estetika.

3. Dampak Emosional (Respon Reflektif)

Parameter dampak emosional mencatat keterlibatan psikologis responden yang sangat dalam, terutama pada bagian penutup video yang membawa pesan "merawat ingatan". Responden menyatakan bahwa perpaduan antara visual sisa anak tangga dan musik latar reflektif berhasil membangkitkan rasa empati terhadap sejarah kemanusiaan di Aceh. Hasil ini membuktikan bahwa video dokumenter ini telah memenuhi fungsi sosiologisnya sebagai media rekonstruksi memori kolektif. Keterlibatan emosional ini menjadi indikator bahwa pesan damai yang ingin disampaikan peneliti telah diterima dan diinternalisasi oleh audiens sasaran dengan sangat baik.

Secara keseluruhan, integrasi dari ketiga parameter pengujian tersebut membuktikan bahwa video dokumenter rekonstruksi sejarah Rumoh Geudong telah berhasil memenuhi kriteria sebagai media edukasi digital yang sangat efektif dan representatif bagi audiens target. Berdasarkan data empiris yang dikumpulkan dari 15 responden, aspek kejelasan informasi terbukti mampu menjembatani pemahaman sejarah yang kronologis, kualitas visual yang dihasilkan melalui perangkat profesional mampu menyajikan detail teknis yang sinematik, serta dampak emosional yang dirancang secara khusus berhasil membangkitkan empati serta respon reflektif audiens terhadap pelestarian memori kolektif di Aceh. Sinergi antara narasi edukatif yang didukung teknologi AI, estetika multimedia yang presisi, dan kedalaman pesan moral "merawat ingatan" dalam karya ini menunjukkan bahwa inovasi di bidang Teknologi Informasi dapat menjadi solusi strategis untuk menghidupkan kembali nilai-nilai sejarah lokal bagi Generasi Z secara objektif, sistematis, dan mendalam.

4.6 Pembahasan

Sebagai ringkasan akhir, perancangan video dokumenter "Rekonstruksi Sejarah Rumoh Geudong" ini membuktikan bahwa kompetensi bidang Teknologi Informasi dapat menjadi instrumen krusial dalam pelestarian sejarah lokal Aceh. Berdasarkan hasil pengujian terhadap 15 responden, produk multimedia ini mendapatkan klasifikasi sangat efektif dalam parameter kejelasan informasi, kualitas visual, dan dampak emosional yang dihasilkan. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa metode edukasi berbasis digital memiliki daya tarik dan relevansi yang jauh lebih kuat bagi Generasi Z dibandingkan media literasi tekstual konvensional. Dengan demikian, penelitian ini telah berhasil menjawab rumusan masalah dengan menyediakan media yang edukatif, sistematis, dan representatif bagi audiens target.

Secara teknis, penggunaan perangkat lunak Adobe Premiere Pro 2023 memungkinkan peneliti untuk mengolah visual sinematik yang memiliki kedalaman estetika sekaligus kekuatan narasi sejarah. Peneliti berhasil mengimplementasikan berbagai alat penyuntingan profesional seperti Razor Tool dan Selection Tool untuk menciptakan transisi yang halus antara memori masa lalu dan kondisi Masjid Silaturrahmi saat ini. Hal ini sejalan dengan teori mengenai efektivitas aplikasi penyuntingan video profesional dalam menunjang kualitas informasi multimedia yang telah dibahas pada landasan teori. Kualitas visual yang tinggi serta kejernihan footage yang dihasilkan menjadi bukti nyata kompetensi teknis peneliti dalam mengoperasikan perangkat multimedia untuk tujuan akademik yang kompleks.

Dampak emosional yang dirasakan secara signifikan oleh responden menjadi bukti keberhasilan penelitian dalam membangun jembatan antara kecanggihan teknologi dan sisi kemanusiaan. Video ini tidak hanya berfungsi sebagai dokumentasi fisik perubahan lanskap sejarah, tetapi juga sebagai media refleksi yang mampu menyentuh sisi psikologis audiens melalui perpaduan audio-visual yang harmonis. Melalui pesan moral utama untuk "merawat ingatan," peneliti berharap karya ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam upaya penguatan nilai-nilai perdamaian dan pemulihan trauma sejarah di Aceh. Kesadaran kolektif yang terbangun melalui media digital ini merupakan pencapaian utama dalam aspek edukasi sejarah yang menjadi tujuan inti dari penelitian ini.

Terakhir, kebijakan distribusi melalui platform Google Drive diambil sebagai langkah akhir yang paling bijaksana untuk menjaga sensitivitas materi sejarah yang

bersifat krusial. Langkah distribusi tertutup ini menjamin bahwa karya rekonstruksi sejarah ini didistribusikan secara aman dan terbatas hanya bagi kalangan akademisi, yaitu tim pembimbing serta penguji. Meskipun bersifat privat, efisiensi akses yang diberikan melalui teknologi cloud storage tetap memenuhi standar efisiensi distribusi produk multimedia modern bagi mahasiswa Teknik Informatika. Ringkasan hasil ini menutup seluruh rangkaian pembahasan pada Bab IV, sekaligus menandakan kesiapan penelitian untuk dilanjutkan pada tahap penarikan kesimpulan akhir pada bab selanjutnya.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

1. Proses Perancangan dan Pengembangan Media:

Proses rekonstruksi sejarah Rumoh Geudong dilakukan melalui tahapan siklus hidup pengembangan multimedia (*Multimedia Development Life Cycle*) yang sistematis, meliputi tahap *Pre-Production*, *Production*, hingga *Post-Production*. Implementasi perangkat lunak Adobe Premiere Pro 2023 dengan penggunaan *tools* seperti *Razor Tool*, *Selection Tool*, dan *Ripple Edit Tool* terbukti memberikan fleksibilitas tinggi dalam menyusun alur cerita yang padat makna. Peneliti berhasil mengintegrasikan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) melalui *ElevenLabs* untuk narasi suara serta menerapkan teknik *color grading* untuk membedakan dimensi waktu masa lalu (hitam-putih) dan masa kini (berwarna), sehingga menghasilkan produk multimedia yang profesional dan informatif.

2. Tingkat Efektivitas Media Edukasi:

Berdasarkan tahap pengujian yang dilakukan terhadap 15 orang responden (mahasiswa Teknologi Informasi dan pemuda lokal Kabupaten Pidie), video dokumenter ini dinyatakan "Sangat Efektif" sebagai media edukasi digital. Hal ini dibuktikan melalui tiga parameter utama: kejelasan informasi yang sistematis dalam menjelaskan transformasi situs menjadi Masjid Silaturrahmi, kualitas visual yang jernih dan stabil, serta dampak emosional yang kuat dalam menyampaikan pesan moral "merawat ingatan". Responden menilai bahwa perpaduan audio-visual ini jauh lebih efektif dalam membangkitkan empati dan pemahaman sejarah dibandingkan dengan media teks konvensional, sehingga tujuan rekonstruksi memori kolektif dapat dinyatakan berhasil tercapai.

5.2 Saran

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media edukasi sejarah ini ke dalam format yang lebih interaktif, seperti penggunaan teknologi *Augmented Reality* (AR) atau *Virtual Reality* (VR), agar audiens dapat merasakan pengalaman imersif yang lebih nyata saat menjelajahi situs sejarah secara digital. Selain itu,

jangkauan responden dapat diperluas hingga ke lintas generasi untuk mendapatkan perspektif yang lebih beragam mengenai dampak emosional konten sejarah.

2. Bagi Instansi Terkait

Pemerintah daerah maupun lembaga pendidikan diharapkan dapat memanfaatkan media digital seperti video dokumenter ini sebagai instrumen resmi dalam pelestarian sejarah lokal. Penggunaan media digital yang objektif dan sistematis dapat membantu meminimalisir distorsi sejarah sekaligus menjadi sarana edukasi yang menarik bagi generasi muda Aceh dalam memahami identitas dan perdamaian di wilayahnya.

3. Bagi Masyarakat

Masyarakat diharapkan dapat memanfaatkan media ini untuk terus merawat ingatan kolektif mengenai situs sejarah Rumoh Geudong dengan cara yang menyejukkan dan reflektif. Kesadaran akan transformasi situs menjadi ruang ibadah (Masjid Silaturrahmi) tanpa melupakan akar sejarahnya diharapkan dapat memperkuat kerukunan sosial dan menjaga nilai-nilai perdamaian yang telah diraih saat ini.



DAFTAR PUSTAKA

- Adelia, T. (2022). *Modifikasi Multimedia Development Lifecycle Dan Proses Produksi Video Dalam Pembuatan Perangkat Multimedia Untuk Film Dokumenter* : “
- Annisa, B., Putranto, F. A., Shinta, O., Sri, O., & Wahyuni, N. (2025). *Pengembang Video Dokumenter Kampung Batik Laweyan Solo Menggunakan Metode Live Shoot*. 2(2), 87–96.
- Firmansyah. (2024). *Penggunaan Media Pembelajaran Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Di Sekolah Menengah Atas*. 541–548.
- Haryadi, G. E. S. (2021). *Pemanfaatan Film Pendek Dokumenter Sebagai Media Edukasi Pelestarian Kura-Kura Cuora Amboinensis*. 06(01), 148–165. <https://doi.org/10.25124/demandia.v6i1.3465>
- Hendarman, T. (N.D.). *Komponen Multimedia*.
- Iriaji, 1, Prasetyo, A. R., 2, Taufani, A. R., 3, Aruna, A., 4, Surya, E. P., 5, Wijaya, G. A., 6, Marcelliantika, A., & 7. (2024). *Inovasi Pengembangan Film Dokumenter Sinematografi Sebagai Upaya Akselerasi Aset Digital Marketing Industri Tape Desa Banjarsari*. 3, 94–106.
- Jati, R. P. (2021). *Film Dokumenter Sebagai Metode Alternatif Penelitian Komunikasi Documentary Film As An Alternative Method Of Communication Research*. 09(02), 141–155.
- Luther Sutopo, P. S. (2020). *Rancang Bangun Aplikasi Hebi Belajar Informatika (Hbi) Sebagai Media Pembelajaran Informatika Kelas X Di Smkn 3 Bandung*. Mdlc, 19–39.
- Manan, A. (2023). *Post-War Reconstruction (A Case Study Of Violence Tragedy In Rumoh Geudong, North Aceh, Krueng Arakundoe, East Aceh And Jambo Keupok, South Aceh)*. [https://repository.ar-raniry.ac.id/eprint/31561/1/Lp_Ptpn_2020-Abdul Manan.Pdf](https://repository.ar-raniry.ac.id/eprint/31561/1/Lp_Ptpn_2020-Abdul%20Manan.Pdf)
- Santyaputri, L. P. (2025). *Peningkatan Kapasitas Perempuan Dengan Komunitas Dan Film Dokumenter : Studi Kasus Film Mother Of The Sea (2023)*. 3(4), 308–316.
- Saprudin, S., Munaldi, M., Wijoyo, A., & Prasetyo, S. M. (2020). *Pembelajaran Multimedia (Studi Kasus: Smk Indonesia Global)*. 1–12.

Suryaningsih, F., & Khumaira, F. (2025). *Penggunaan Media Digital Untuk Rekonstruksi Peristiwa Sejarah Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Man 2 Mataram*. 1(1), 23–30.

Usman, R. (2025). *Jurnal Sains Informatika Terapan (Jsit)*. 36–41.

Yunelda, D., Fitriisia, T., Fatmiatillah, K., & Apfani, S. (2025). *Metode Storytelling Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Anak Sekolah Dasar : Studi Pustaka*. 2(1), 200–207.



DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran Observasi Rumoh Geudong

Objek : Rumoh Geudong
Lokasi : Kabupaten Pidie, Aceh
Judul Penelitian : Perancangan Media Digital Interaktif untuk Rekonstruksi
Memori dan Edukasi Sejarah Rumoh Geudong di Kabupaten
Aceh Pidie.

a. Identitas Observasi

Nama Peneliti : Mirzan Maulidar
NIM : 220705094
Tanggal Observasi : 12 Oktober 2025
Waktu : 09:00
Cuaca : Baik

b. Deskripsi Umum Lokasi

Rumoh Geudong merupakan salah satu situs sejarah penting yang berada di Kabupaten Pidie, Aceh. Berdasarkan hasil observasi lapangan, kondisi lokasi saat ini telah mengalami perubahan dibandingkan masa lalu. Area sekitar terlihat tertata dengan baik, bersih, dan mudah diakses oleh masyarakat. Lingkungan di sekitar lokasi juga menunjukkan aktivitas sosial yang normal sebagaimana kehidupan masyarakat pada umumnya.

c. Kondisi Fisik Objek

Keberadaan bangunan : Sudah tidak ada dalam bentuk asli (mengalami perubahan/restrukturisasi)

Kondisi lingkungan : Bersih, tertata rapi, dan terawat

Akses lokasi : Mudah dijangkau

Penataan area : Sudah cukup baik namun belum dilengkapi dengan media informasi sejarah yang memadai

d. Aspek Sosial Masyarakat

- Masyarakat sekitar bersikap ramah terhadap pendatang

- Aktivitas masyarakat berjalan normal seperti kehidupan sehari-hari (bekerja, berinteraksi, dll)
- Tidak terdapat aktivitas khusus yang berkaitan langsung dengan pengenalan sejarah Rumoh Geudong
- Tingkat kesadaran sejarah masih terbatas secara visual di lokasi

e. Aspek Edukasi dan Informasi

- Tidak ditemukan papan informasi sejarah yang memadai
- Tidak tersedia media edukasi seperti display digital, QR code, atau panduan visual
- Informasi sejarah tidak tersampaikan secara langsung di lokasi
- Potensi edukasi masih sangat besar jika dikembangkan melalui media digital interaktif

f. Analisis Kebutuhan Media Digital

- Diperlukan rekonstruksi visual untuk menggambarkan kondisi masa lalu
- Perlu adanya media interaktif berbasis digital untuk meningkatkan pemahaman sejarah
- Dibutuhkan integrasi narasi sejarah, visualisasi, dan teknologi interaktif
- Media digital dapat menjadi solusi untuk menghidupkan kembali memori kolektif masyarakat

g. Kesimpulan Observasi

Berdasarkan hasil observasi, kondisi Rumoh Geudong saat ini secara fisik sudah tidak merepresentasikan sejarah masa lalu secara utuh. Meskipun lingkungan terlihat bersih, tertata, dan masyarakat sekitar bersikap ramah serta menjalankan aktivitas sehari-hari secara normal, namun nilai historis belum tersampaikan secara maksimal. Oleh karena itu, diperlukan perancangan media digital interaktif sebagai sarana rekonstruksi memori dan edukasi sejarah.

2. Lampiran Story Board

No	Durasi	Visual / Shot	Angle Kamera	Audio/Dubbing Script	Musik (Jenis & Mood)	Deskripsi
1	0:00–0:23	Flashback moment	-	Audio arsip “keramaian menjadi satu”	Intro - Dramatis Sinematik	Alur flashback Opening
2	0:24–0:48	Drone	Tilt	“Rumoh	Background	Fokus

		mendekat Visual transisi rumah geudong dari masa rekonstruksi sampai tahap selesai dibangun	Down Areal Rotate Zoom in Bird eye view	geudong” di desa bili kec: glumpang tiga pidie masjid silaturrahmi ini menyimpan sejarah lebaran besar bagi aceh dibalik keindahan dan keanggunanya tanah tempat kita berpijak ini pernah jadi puing duka dan isak tangis masa lalu	- Dramatis ringan	objek rumah geudong
3	0:49–0:52	Transisi foto arsip humas	Tracking speed		Ambience natural	Foto arsip
4	0:53–1:05	Close up wajah	Close Up Tracking Pan Medium shot	namun pada tahun 2023, sisa-sisa kepedihan itu perlahan dibasuh, berubah menjadi sebuah masjid yang meneduhkan, mengganti gema ketakutan dengan lantunan kedamaian.	Emosional lembut	Objek rumah gedong lebih dekat dan detail ornamen
5	1:06–1:19	Masuk halaman masjid	Wide Rotate Bird eye view Low angle	Hari ini kita melangkah ke sini bukan untuk membuka kembali luka lama, melainkan untuk merawat ingatan.	Transisi ambience indoor	Peralihan untuk mulai reflektif
6	1:20–1:37	Masuk masjid dan melihat keangungan serta interior yang memanjakan mata	Pan rotating object Eye level gimbal	Di dalam dinding masjid Silaturahim ini, gema ketakutan telah sirna. Ruang yang dulu sarat akan pedih, kini dipenuhi	Religius lembut	Detail

				oleh lantunan doa dan cahaya kedamaian yang menyentuh relung hati.		
7	1:38–1:58	Aktor melihat dalam Mengambil wudhu Melaksanakan salat	Extreme close up Gimbal Framing Static shoot	Seolah membasuh sisa trauma sejarah lewat setiap rukuk dan sujud Doa-doat tulus mengalir untuk para syuhada, menyerahkan segala kegetiran masa lalu kepada sang pemilik semesta.	Religius tenang	Suasana hening Ibadah salat
8	1:59–2:31	Area depan masjid sambil melihat tangga saksi bisu sejarah kelam Dan tersenyum tipis kedamaian sambil memegang plank pesan moral yang ada disana Kemudian melihat tugu monument sejarah	Close Detail Drone zoom in Pan dolly Insert shot Medium close up	Ada jejak yang tak akan terhapus oleh berada di zamannya. Di tanah ini, penghormatan terakhir diberikan bagi mereka yang telah berpulang. Bersama kisah anak tangga yang dibiarkan tegak berdiri, tempat ini menjadi kenang-kenang bahwa memori kelabu pernah ada dan tak untuk diulang.	Natural air + lembut	Reflektif ending
9	2:32–2:45	Berjalan di tangan tugu monument sambil memberikan pesan moral	Drone Bird eye view	Rumoh gedong bukan sekedar bangunan, tapi ia ingatan yang tak boleh dilupakan	Emosional slow reverb	ending

		singkat				
10	2:46–3:05	Final credit	Shade outro	-	Emosional slow reverb	outro
8	1:59–2:31	Area depan masjid sambil melihat tangga saksi bisu sejarah kelam Dan tersenyum tipis kedamaian sambil memegang plank pesan moral yang ada disana Kemudian melihat tugu monument sejarah	Close Detail Drone zoom in Pan dolly Insert shot Medium close up	Ada jejak yang tak akan terhapus oleh berada di zamannya. Di tanah ini, penghormatan terakhir diberikan bagi mereka yang telah berpulang. Bersama kisah anak tangga yang dibiarkan tegak berdiri, tempat ini menjadi kenang-kenang bahwa memori kelabu pernah ada dan tak untuk diulang.	Natural air + lembut	Reflektif ending

3. Lampiran Foto di Lapangan







4. Link G-Form Responden

a. Link: <https://forms.gle/3Zf55yejPSfo1J7R9>

b. Barcode

