

## ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk memproduksi “Produksi konten berita *feature* berbasis *virtual reality* (pembuatan virtual tour video 360° museum monumen perjuangan rakyat Jawa Barat)”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seluruh proses pembuatan konten seperti Pra Produksi, Produksi, Pasca Produksi dan untuk mengetahui hambatan yang dialami Ketika proses produksi di museum monumen perjuangan rakyat Jawa Barat.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan adalah dengan observasi langsung ke lokasi penelitian, melakukan wawancara kepada informan kunci, dan melakukan dokumentasi selama proses penelitian. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data dan verifikasi data. Teknik keabsahan data yang digunakan adalah meningkatkan ketekunan, triangulasi, dan menggunakan bahan referensi. Dalam penelitian ini koordinator *tour guide* museum monumen perjuangan rakyat Jawa Barat menjadi informan kunci.

Hasil dari penelitian ini adalah (1) proses pra produksi meliputi mengobservasi lokasi yang akan diteliti, mewawancarai informan kunci untuk dijadikan *script* dalam video, mempersiapkan peralatan yang akan digunakan nanti Ketika tahap Produksi. (2) Proses produksi meliputi memposisikan *lighting* di tempat yang kekurangan Cahaya. Mempersiapkan kamera 360, merekam keseluruhan isi museum, memindahkan *file* video dari kamera ke laptop menggunakan *memory card reader*, merekam audio untuk nanti dijadikan *voice over* di dalam video (3) proses Pasca Produksi meliputi *capturing, logging, editing picture, editing sound, final cut* dan publikasi ke media sosial youtube dan bisa dinikmati menggunakan *virtual reality headset* (4) hambatan yang dialami Ketika proses produksi adalah kurangnya pencahayaan di dalam museum yang mengakibatkan timbulnya *noise* di dalam video & banyak nya stopkontak yang tidak berfungsi di dalam museum.

**Kata Kunci :** Produksi, Konten, video 360, museum, *feature*

## ABSTRACT

This research was conducted to produce "Content Production of Virtual Reality-based Feature News (Creating 360° Virtual Tour Videos of the West Java People's Struggle Monument Museum)". The aim of this research is to understand the entire content production process, including Pre-Production, Production, Post-Production, and to identify the challenges experienced during the production process at the West Java People's Struggle Monument Museum.

This study utilized a qualitative method with a descriptive approach. Data collection techniques included direct observation at the research location, conducting interviews with key informants, and documenting the process throughout the research. Data analysis techniques involved data reduction, data presentation, and data verification. Data validity was ensured through perseverance, triangulation, and the use of reference materials. The key informant in this study was the coordinator of the tour guides at the West Java People's Struggle Monument Museum.

The results of this research are as follows: (1) The pre-production process involves observing the location to be studied, interviewing key informants to create the video script, and preparing the equipment to be used during the Production phase. (2) The Production process includes positioning lighting in poorly lit areas, setting up a 360-degree camera, recording the entire content of the museum, transferring video files from the camera to a laptop using a memory card reader, and recording audio for later use as voice-over in the video. (3) The Post-Production process includes capturing, logging, picture editing, sound editing, final cut, and publication on social media platforms such as YouTube, where it can be enjoyed using virtual reality headsets. (4) The challenges experienced during the production process include insufficient lighting inside the museum, resulting in noise in the video, and numerous non-functional electrical outlets within the museum.

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