

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keraton Kasepuhan Cirebon merupakan keraton yang telah berdiri selama lebih dari lima abad. Keraton Kasepuhan menjadi peninggalan bersejarah dengan nilai budaya luar biasa yang dipengaruhi oleh berbagai unsur kebudayaan. Keraton ini juga memiliki museum serta koleksi benda pusaka yang perlu dilestarikan. Sayangnya, pengelolaan wisata di keraton ini masih kurang maksimal, ditambah dengan banyaknya peninggalan yang mengalami kerusakan. Jumlah kunjungan harian ke keraton ini relatif rendah, dan minat wisatawan terhadap wisata sejarah pun menurun, sehingga mengancam keberlangsungan pelestarian warisan budaya keraton.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan inovasi dan pendekatan baru yang mampu mengenalkan sejarah keraton secara efektif dan memberikan pengalaman yang mengesankan. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah teknologi *Cave Automatic Virtual Environment* (CAVE), sebuah sistem proyeksi video yang imersif. Teknologi ini akan mengusung konsep “Lorong Waktu Sejarah” atau LOTUS, yang dirancang sebagai wisata modern berbasis teknologi. LOTUS menghadirkan karya seni bernilai sejarah yang dihasilkan dengan bantuan *Artificial Intelligence* (AI), memungkinkan pengunjung untuk merasakan pengalaman yang edukatif serta imersif.

Dalam upaya menghadirkan pengalaman sejarah baru, LOTUS dikembangkan sebagai solusi berbasis teknologi yang memadukan unsur seni, budaya, dan imersi visual melalui sistem CAVE. Pengembangan konten sejarah digital ini melibatkan berbagai peran, salah satunya adalah penyunting video yang bertugas menyusun narasi visual. Penulis terlibat dalam proses tersebut sebagai bagian dari tim produksi konten digital LOTUS, dengan tanggung jawab pada bagian penyuntingan video sejarah agar sesuai dengan konsep dan tujuan edukatif proyek.

1.2 Rumusan Masalah dan Solusi

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah bagaimana upaya yang dapat dilakukan dalam produksi konten digital CAVE LOTUS melalui program SiLOTUS untuk melestarikan sejarah Keraton Kasepuhan Cirebon?

Berdasarkan rumusan masalah, maka solusi yang diterapkan adalah melakukan penyuntingan konten video sejarah digital untuk teknologi CAVE LOTUS dalam program SiLOTUS.

1.3 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari pengerjaan proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan konten video sejarah digital untuk CAVE LOTUS
2. Berkontribusi dalam pengembangan konten edukatif berbasis teknologi multimedia.

1.4 Batasan Masalah

Berikut batasan masalah dari proyek akhir ini:

1. Penyuntingan dalam proyek ini berfokus pada tiga episode video sejarah digital yang mengisahkan tentang Sultan Matangaji untuk Keraton Kasepuhan Cirebon.
2. Proyek akhir ini menggunakan perangkat lunak penyuntingan video tertentu seperti Adobe Premiere Pro dan Handbrake.

1.5 Penjadwalan Kerja

Jadwal kerja penulis selama magang, yang terbagi menjadi lima tahap. Tahap pertama adalah pra-produksi konten, di mana penulis melakukan riset, perencanaan, dan desain konten. Tahap kedua adalah produksi konten, di mana penulis membuat konten berupa teks, gambar, video, dan audio. Tahap ketiga adalah instalasi CAVE, di mana penulis menghubungkan konten penulis dengan sistem. Tahap keempat adalah publikasi konten, di mana penulis membantu proses publikasi. Jadwal kerja penulis selama proses magang berjalan adalah sekitar sembilan belas minggu. Jadwal Pelaksanaan dalam satuan waktu minggu ditunjukkan pada Tabel 1.1 sampai dengan 1.3 .

Tabel 1. 1 Tabel Pelaksanaan Kerja

Deskripsi Kerja	Agustus				September				Oktober				November				Desember			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pra – Produksi																				
Produksi																				
Pasca Produksi																				
Implement dan Instalasi																				
Publikasi																				
Admin																				