

Development Of 3D Live Shoot Video In Preserving The Mebuu-Buu Tradition In Penarukan Village

Pengembangan Video *Live Shoot* 3D Dalam Pelestarian Tradisi *Mebuu-Buu* Di Desa Penarukan

Dewa Ayu Putri Berliani¹, Dewa Gede Hendra Divayana², I Ketut Andika Pradnyana³

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Jurusan Teknik Informatika, Universitas

Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia^{1,2,3}

Email: 1ayu.putri.berliani@student.undiksha.ac.id

*Corresponding Author

Received : 12 February 2026, Revised : 20 Maret 2026, Accepted : 22 April 2026.

ABSTRACT

The low level of understanding among the younger generation regarding the meaning and values of the Mebuu-buu Tradition, due to the lack of engaging informational media, has encouraged the development of a 3D live shoot video as an effort for cultural preservation. This study aims to develop a 3D live shoot video as a medium for preserving the Mebuu-buu Tradition in Penarukan Village and to determine audience responses to the developed media. The background of this study is based on the still limited understanding of the younger generation regarding the meaning and values contained in the Mebuu-buu Tradition, although most are familiar with its existence. This study employs a development method using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) model, which consists of the stages of concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The results indicate that the developed 3D live shoot video is able to present realistic and informative visuals, making it easier for the public to understand the process and meaning of the tradition. Based on expert validation results from content and media experts, the product is declared valid and feasible for use. Furthermore, user response testing shows a very positive category. Therefore, the development of this 3D live shoot video is effective as an educational medium as well as a tool for preserving the cultural heritage of the Mebuu-buu Tradition in Penarukan Village.

Keywords: 3D Live Shoot Video, Cultural Preservation, Mebuu-buu Tradition, MDLC, Learning Media

ABSTRAK

Rendahnya pemahaman generasi muda terhadap makna dan nilai Tradisi *Mebuu-buu* akibat terbatasnya media informasi yang menarik mendorong pengembangan video *live shoot* 3D sebagai upaya pelestarian budaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media berupa video *live shoot* 3D sebagai upaya pelestarian Tradisi *Mebuu-buu* di Desa Penarukan, serta mengetahui respon penonton terhadap media yang dikembangkan. Latar belakang penelitian ini didasari oleh masih rendahnya pemahaman generasi muda mengenai makna dan nilai-nilai yang terkandung dalam Tradisi *Mebuu-buu*, meskipun sebagian besar telah mengetahui keberadaannya. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dengan model *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang meliputi tahapan *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video *live shoot* 3D yang dikembangkan mampu menyajikan visual yang realistis dan informatif sehingga memudahkan pemahaman masyarakat terhadap proses dan makna tradisi. Berdasarkan hasil uji ahli isi dan ahli media, produk dinyatakan valid dan layak digunakan. Selain itu, hasil uji respon pengguna menunjukkan kategori sangat positif. Dengan demikian, pengembangan video *live shoot* 3D ini efektif sebagai media edukasi sekaligus pelestarian budaya Tradisi *Mebuu-buu* di Desa Penarukan.

Kata Kunci: Video *Live Shoot* 3D, Pelestarian Budaya, Tradisi *Mebuu-buu*, MDLC, Media Pembelajaran

1. Pendahuluan

Kebudayaan merupakan pandangan hidup bersama yang diwariskan dari generasi sebelumnya kepada generasi selanjutnya, dimana hal ini dapat berubah-ubah seiring berkembangnya waktu, sebagai warisan dari generasi sebelumnya (Saodat, 2024). Hal ini termasuk pada tradisi, norma-norma yang berlaku, bahasa, dan juga kebiasaan yang diteruskan, tradisi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan karena sudah menjadi bagian dari kebudayaan (Gumuruh & Maulana, 2023). Budaya sudah menjadi jiwa dari masyarakat serta mencerminkan nilai-nilai yang dianut oleh setiap individu, kebudayaan dapat mengatur perilaku individu di dalam masyarakat tersebut agar sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat (Dilnoza, 2023). Kebudayaan memiliki fungsi dan peran yang sangat penting sebagai landasan utama dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Kekayaan budaya tercermin dalam berbagai hasil budaya, contohnya seperti alat musik tradisional, tarian, dan juga adat istiadat yang memiliki ciri khas tersendiri di setiap daerah (Ayuningrum dkk., 2024). Setiap unsur budaya ini tidak hanya menjadi cerminan keindahan estetika, tetapi juga memperkuat kedalaman makna antara masyarakat dengan budaya.

Tradisi merupakan bagian dari kebudayaan yang dibentuk menjadi kebiasaan dan telah berkembang sejak lama, sehingga menjadi bagian dari kepribadian suatu kelompok. Tradisi mengamalkan nilai-nilai kearifan lokal dalam meningkatkan keharmonisan didalam masyarakat (Sudipta dkk., 2023). Oleh karena itu, tradisi dapat diartikan sebagai aturan yang berlaku dalam suatu masyarakat serta mencerminkan ciri khas dari kehidupan masyarakat tersebut (Fadli, 2022). Tradisi juga penting sebagai fondasi untuk memastikan kekayaan budaya tidak punah akibat perubahan zaman. Oleh karena itu, dengan melestarikan tradisi yang telah diwariskan sangat berperan penting dalam menjaga nilai-nilai budaya tetap hidup dan dapat diwariskan kepada generasi mendatang (Sari dkk., 2022).

Salah satunya, Pulau Bali merupakan pulau yang memiliki julukan Pulau Dewata dan Pulau Seribu Pura, yang memiliki beragam budaya dan tradisi yang unik (Apriyanti & Yuwono, 2023). Masyarakat di Pulau Bali dengan memiliki identitas suku bangsa Bali, karakteristik budaya yang dijiwai oleh agama hindu. Pulau Bali memiliki masyarakat yang masih sangat kental dengan tradisi-tradisi keagamaan seperti beragam ritual yang rutin dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari, upacara keagamaan, perayaan hari raya umat Hindu yang dapat memperkuat spiritual dan ikatan sosial dalam bermasyarakat. Tradisi-tradisi tradisional sering menjadi cara dalam masyarakat menghormati para leluhur, menghargai warisan budaya yang telah diciptakan dari pendidikan masa lalu nenek moyang, serta memperingati peristiwa penting (Ugli, 2023).

Desa Penarukan merupakan salah satu desa yang berada di Pulau Bali tepatnya di Kota Singaraja, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng. Meskipun Desa Penarukan berada jauh dari jantung kota namun desa ini memiliki keunikan tersendiri yaitu memiliki Tradisi *Mebuu-buu*. Tradisi *Mebuu-buu* adalah salah satu tradisi turun temurun dari warisan leluhur yang terdapat di Desa Penarukan, yang dimana tradisi ini dilaksanakan pada Anggarkasih Medangsia dan bertepatan pada piodalan Pura Dalem Purwa Di Desa Adat Penarukan atau tepatnya dilaksanakan rutin setiap enam bulan sekali. Dari sore hingga malam hari upacara *piodalan* dilaksanakan di Pura Dalem Purwa, namun sebelum piodalan dilebar pada malam hari Krama Desa Adat Penarukan dan masyarakat Desa Penarukan terlebih dahulu melaksanakan tradisi *Mebuu-buu*. Krama Desa Adat Penarukan *ngayah* secara tulus ikhlas dalam menjalankan serangkaian *pujawali*, tradisi *Mebuu-buu* ini berfungsi untuk menghilangkan rasa kekhawatiran masyarakat terhadap alam yang bersifat *niskala* yang sering mengganggu kehidupan masyarakat, maka dengan adanya tradisi ini dapat berguna untuk menekan pengaruh negatif yang dapat muncul dari alam *niskala*. Selain itu juga dapat mengendalikan diri dalam melawan emosi dan sifat marah yang disebabkan oleh pengaruh luar yang ingin memecah belah.

Berdasarkan hasil wawancara bersama Dewa Ketut Sudjana selaku Ketua Adat Pura Dalem Purwa Desa Adat Penarukan, Tradisi *Mebuu-buu* diawali dengan *mepiuning* oleh banjar

adat yang ada di Desa Penarukan yang dimana memerlukan sarana *upakara* seperti *pejatian*, *daksina*, *ketutupan naga sari*, *pras ajuman*, *ketipat kelanan*, *segehan*, *sayut pajegan teterang*, dan *penebas sanga urip*. Setelah sarana *upakara* sudah disiapkan maka dilakukan persembahyangan bersama untuk memohon keselamatan dalam melaksanakan tradisi *Mebuu-buu*. Selesai persembahyangan, *krama* petang dasa mempersiapkan serabut kelapa yang akan dihidupkan dengan api suci, setelah api dihidupkan lalu *krama* banjar dan masyarakat dibagi menjadi 2 pada bagian Selatan dan Utara yang mencerminkan upaya dalam menjaga keseimbangan saat proses penyucian antara dua hal yang berlawanan seperti baik-buruk, panas-dingin. Lemparan serabut kelapa dari dua arah menunjukkan bahwa energi negatif bisa datang dari segala arah, sehingga perlu untuk disucikan secara menyeluruh oleh seluruh masyarakat. Kemudian untuk mengawali tradisi *Mebuu-buu*, pemangku pura dalem terlebih dahulu melaksanakan *mendak* Ida Bhatara *Susuunan* pada persimpangan jalan dengan sarana *pejati* agar Ida Bhatara hadir menyaksikan tradisi *Mebuu-buu* pada pelaksanaan *piodalan*. Kemudian dilanjutkan dengan memercikkan tirta suci kepada masyarakat yang hadir mengikuti tradisi *Mebuu-buu*, tradisi *Mebuu-buu* pun dimulai, tradisi ini dilaksanakan pada malam hari pukul 21.00 WITA berlangsung di sepanjang jalan raya yang berada tepat di depan Pura Dalem Purwa Desa Adat Penarukan. Pelemparan serabut kelapa yang merah membara dan sudah dihidupkan dengan api suci ditandai sebagai pelemparan pertama yang menandai bahwa tradisi sudah dimulai namun tidak hanya melemparnya tradisi ini juga dilakukan dengan cara ditendang ke daerah utara maupun Selatan. Tidak hanya *krama* desa adat saja yang melaksanakan tradisi ini namun masyarakat yang hadir dalam *piodalan* tersebut pun turut serta, namun tidak diperbolehkan mudah emosi apabila terkena percikan api. Tradisi ini dibarengi dengan sorakan dari *krama* desa adat dan juga masyarakat yang manandai bahwa mereka melaksanakan tradisi ini dengan hati yang tulus ikhlas dan penuh kegembiraan. Proses saling lempar api diakhiri oleh Kelian Desa Adat Penarukan yang akan memberikan isyarat untuk mencukupkan proses pelemparan api tersebut, kemudian dilanjutkan dengan sembahyang bersama di Jaba Tengah Pura Dalem Purwa Desa Adat Penarukan.

Namun, dibalik lancarnya pelaksanaan Tradisi *Mebuu-buu* tersebut masih banyak masyarakat terutama generasi muda yang tidak memahami secara mendalam, ketidakpahaman mengenai Tradisi *Mebuu-buu* ini mencakup berbagai aspek, mulai dari tata cara pelaksanaannya hingga makna serta nilai-nilai yang terkandung selama proses Tradisi *Mebuu-buu* dilaksanakan. Dapat dibuktikan dengan hasil penyebaran angket yang dilakukan guna mengetahui pengetahuan masyarakat mengenai Tradisi *Mebuu-buu*. Berdasarkan penyebaran angket yang dilakukan oleh peneliti dilibatkan 40 orang responden yang merupakan masyarakat Desa Penarukan usia 15 sampai 25 tahun, yang menunjukkan (70%) orang mengetahui Tradisi *Mebuu-buu* sedangkan sisa responden menyatakan belum mengetahui, namun berkaitan dengan makna serta nilai-nilai yang terkandung dalam Tradisi *Mebuu-buu* (95%) orang tidak mengetahui secara mendalam. Dari hasil responden tersebut membuktikan bahwasannya tradisi ini hanya sekedar diketahui oleh generasi muda, namun tidak memahami secara utuh dan mendalam mengenai Tradisi *Mebuu-buu*. Selain itu, didukung dari hasil observasi menunjukkan bahwa 40 orang (100%) responden setuju bahwa Tradisi *Mebuu-buu* perlu dilestarikan. Berdasarkan hasil wawancara bersama Bapak Dewa Ketut Sudjana, menyatakan bahwa masih banyak generasi muda di Desa Penarukan yang hanya mengetahui tradisi *Mebuu-buu* ini sebagai bagian dari kebiasaan turun-temurun tanpa memahami alasan mendasar di balik setiap prosesi yang dilakukan selama tradisi dimulai, baik dari makna dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Minimnya pengetahuan mengenai tradisi *Mebuu-buu* ini dapat disebabkan oleh terbatasnya dokumentasi dan publikasi tradisi *Mebuu-buu* di media digital, ketika tradisi lokal seperti Tradisi *Mebuu-buu* tidak mendapatkan ruang pada di media sosial maka peluang untuk lebih dikenal oleh khalayak luas akan menjadi sangat kecil. Melalui publikasi yang informatif dan menarik, tradisi *Mebuu-buu* tidak hanya dapat dilestarikan, tetapi juga dapat dijadikan sebagai daya tarik budaya yang mendukung pariwisata lokal.

Tradisi *Mebuu-buu* mengandung makna sebagai bentuk penyucian diri dan alam sekitar dari unsur-unsur negatif secara *niskala* (tak kasat mata), api suci yang digunakan dalam serabut kelapa melambangkan kekuatan Dewa Brahma sebagai dewa api yang dipercaya mampu untuk membakar dan membersihkan energi buruk, seperti rasa marah, rasa iri dengki, atau gangguan yang tidak terlihat (Wismayani dkk., 2023). Simbol serabut kelapa yang digunakan dalam Tradisi *Mebuu-buu* diyakini sebagai simbol penyucian, serabut kelapa yang berasal dari pohon kelapa yang dalam kepercayaan masyarakat dianggap sebagai pohon suci atau pohon kehidupan. Serabut dianggap murni, tidak tercemar, dan layak untuk upacara sakral, sehingga serabut kelapa digunakan sebagai simbol dari Tradisi *Mebuu-buu* yang telah digunakan dan berlangsung secara turun temurun. Kemudian, api dari serabut kelapa dipercaya mampu dalam membakar unsur-unsur negatif yang ada pada diri manusia, seperti penyakit, gangguan tak kasat mata, atau energi buruk (*niskala*). Serabut kelapa yang menimbulkan percikan api dan asap yang dipercaya dapat mengusir energi negatif secara *niskala*, serta berperan sebagai sarana untuk menyucikan diri maupun lingkungan sekitar.

Tradisi *Mebuu-buu* memiliki nilai-nilai kearifan lokal yang dapat memperkuat identitas budaya serta mempererat hubungan sosial di masyarakat. Jika generasi muda tidak diberikan pemahaman yang cukup mengenai tradisi *Mebuu-buu* ini, dikhawatirkan di masa mendatang tradisi *Mebuu-buu* akan semakin tergerus dan bahkan terlupakan. Oleh karena itu, diperlukan upaya konkret untuk melestarikan dan mengenalkan kembali nilai-nilai Tradisi *Mebuu-buu*, dengan menyediakan sebuah media yang dapat memfasilitasi penyebaran informasi kepada seluruh masyarakat Desa Penarukan, bahkan kepada masyarakat luas mengenai Tradisi *Mebuu-buu*, media ini akan dikemas dalam bentuk Video *Live Shoot* 3D agar masyarakat merasakan keterlibatan langsung dan mengetahui bagaimana kenyataan dalam proses pelaksanaan Tradisi *Mebuu-buu*, sehingga masyarakat akan lebih mudah dalam memahami bagaimana proses tradisi *Mebuu-buu* ini dilaksanakan dan nilai-nilai yang terkandung dalam dilaksanakannya tradisi ini. Tradisi *Mebuu-buu* ini harus dipahami dengan sungguh-sungguh terutama oleh Masyarakat Desa Penarukan. Hal ini menjadi sangat penting karena hingga saat ini belum terdapat buku Sejarah tertulis yang dapat diwariskan kepada generasi berikutnya. Konsep 3D atau tiga dimensi menggambarkan suatu objek atau ruang yang memiliki tiga aspek utama, yaitu kedalaman, lebar, dan tinggi, serta digunakan untuk menciptakan model, animasi, dan simulasi yang menyerupai bentuk asli objek di dunia nyata, di mana dalam proses pembuatannya terdapat dua belas prinsip dasar animasi yang digunakan pada video *live shoot* 3D tradisi *Mebuu-buu* (Purnomo dkk., 2024; Juniarta dkk., 2024). Oleh sebab itu, dengan memanfaatkan teknologi melalui implementasi Video *Live Shoot* 3D mengenai Tradisi *Mebuu-buu* termasuk sarana yang digunakan dan cara melaksanakannya menjadi suatu bentuk pelestarian agar Tradisi *Mebuu-buu* dapat diwariskan secara berkelanjutan kepada generasi penerus.

Penelitian yang dilakukan oleh Kristanto (2025) menunjukkan bahwa penggabungan teknik *live shoot* dan 3D animasi mampu menghadirkan tampilan visual yang tampak lebih hidup dan terlihat nyata hingga mendekati wujud aslinya. Kemudian, menurut Azmi dan Islam (2024), Video *Live Shoot* 3D digunakan karena mampu menyajikan visual yang lebih realistis, sehingga penonton akan merasakan keterlibatan langsung dalam prosesi tradisi yang ditampilkan. Sementara itu, menurut Rohman dan Widhiyanti (2025) menekankan bahwa animasi 3D mampu menampilkan visualisasi yang lebih rinci terhadap perlengkapan upacara yang akan digunakan pada prosesi ritual, dengan merekonstruksi objek secara digital, 3D mampu menampilkan setiap detail dari alat-alat upacara, sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai makna simbolis dan fungsi dari setiap alat-alat upacara dalam ritual tersebut. Selain itu, 3D dapat merekam ekspresi emosional para pelaksana ritual secara lebih hidup dan mendalam seperti tatapan mata, gerakan tangan, dan perubahan raut wajah yang dapat menyampaikan pesan yang lebih kuat dari pada ucapan, 3D juga diterapkan sebagai solusi alat promosi dan edukasi budaya kepada generasi muda (Widnyana dkk., 2025). Dengan demikian, kombinasi antara *live shoot* dan 3D mampu memberikan gambaran nyata mengenai jalannya prosesi tanpa banyak memanipulasi visual, sehingga keaslian tradisi akan tetap terjaga. Dengan

mengkombinasikan *live shoot* dan 3D maka informasi akan tersampaikan secara mendalam, serta menciptakan pengalaman imersif bagi penonton, seolah-olah mereka hadir langsung dalam peristiwa yang direkam.

Penyajian pengenalan Tradisi *Mebuu-buu* di Desa Penarukan dalam bentuk Video *Live Shoot* 3D akan lebih optimal dalam menampilkan keseluruhan prosesi secara mendalam dibandingkan hanya melihat informasi sejarah yang ada melalui internet. Sasaran dari pengembangan video *live shoot* 3D ini adalah lebih mengutamakan ke generasi muda agar mereka dapat memiliki pengetahuan secara mendetail terkait Tradisi *Mebuu-buu*, sehingga dengan adanya penyajian visual yang lebih nyata, akan membangkitkan rasa kepedulian serta kesadaran akan pentingnya melestarikan warisan budaya. Berdasarkan pemaparan tersebut maka peneliti tertarik untuk mengangkat cerita tentang Pengenalan Tradisi *Mebuu-buu* yang dikemas dalam sebuah Video *Live Shoot* 3D yang berjudul “Pengembangan Video *Live Shoot* 3D Dalam Pelestarian Tradisi *Mebuu-buu* Di Desa Penarukan”.

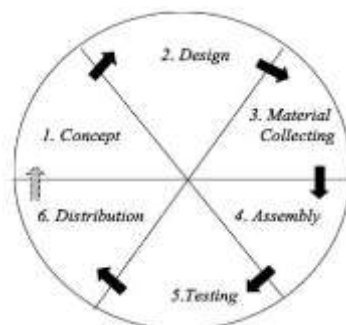
2. Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan pengembangan dari metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan menghasilkan produk serta menguji efektivitasnya dalam memenuhi kebutuhan pengguna (Yunita dkk., 2023). Produk yang dikembangkan berupa video *live shoot* 3D sebagai media pelestarian tradisi *Mebuu-buu* di Desa Penarukan.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari enam tahapan, yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution* (Utama dkk., 2024; Pamungkas dkk., 2024) . Metode ini dipilih karena mampu mengakomodasi keterbatasan waktu pelaksanaan tradisi yang hanya berlangsung setiap enam bulan sekali, sehingga proses pengembangan dapat dilakukan secara sistematis, efisien, dan terencana.



Gambar 1. Tahapan MDLC
Nugroho dan Krisbiantoro (2022)

1. Concept

Tahap *concept* berfokus pada penentuan tujuan, sasaran pengguna, serta analisis media (Pradnyana dkk., 2025) . Video *live shoot* 3D dipilih karena mampu memberikan pengalaman visual yang lebih realistis dan imersif dibandingkan media lain, serta membantu memperjelas simbol dan nilai dalam tradisi *Mebuu-buu*. Sasaran utama media ini adalah generasi muda Desa Penarukan agar lebih memahami makna dan nilai budaya yang terkandung dalam tradisi tersebut.

2. Design

Tahap design meliputi perancangan ide cerita, karakter, gambar pendukung, sinopsis, *storyboard*, dan *flowchart*. Ide cerita dikembangkan berdasarkan rendahnya pemahaman masyarakat terhadap tradisi *Mebuu-buu*. Perancangan karakter difokuskan pada karakter *Pecalang* sebagai representasi budaya, serta karakter pendukung lainnya. *Storyboard* digunakan untuk menggambarkan alur visual secara sistematis dan menjadi panduan dalam produksi (Akbar dkk., 2025).

3. Material Collecting

Tahap ini meliputi pengumpulan bahan berupa video, audio, dan data pendukung melalui observasi langsung serta wawancara dengan tokoh adat. Proses pengambilan video dilakukan di lokasi tradisi dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu pelaksanaan dan kondisi pencahayaan. Selain itu, dilakukan koordinasi dengan pihak desa serta persiapan teknis untuk memastikan kelengkapan data sebelum proses produksi dimulai.

4. Assembly

Tahap *assembly* mencakup proses produksi dan pasca produksi. Pada tahap produksi dilakukan pembuatan elemen 3D melalui proses *modelling*, *texturing*, *rigging*, *skinning*, dan *animation* menggunakan perangkat lunak *Blender*. Selanjutnya dilakukan rendering untuk menggabungkan animasi dengan video *live shoot*. Pada tahap pasca produksi dilakukan penggabungan seluruh elemen menjadi satu kesatuan video yang utuh.

5. Testing

Tahap *testing* bertujuan untuk memastikan kualitas dan kelayakan produk melalui tiga jenis pengujian, yaitu uji ahli isi, uji ahli media, dan uji respon pengguna. Uji ahli dilakukan oleh pakar untuk menilai kesesuaian konten dan kualitas teknis media, sedangkan validitas instrumen dianalisis menggunakan rumus Gregory (Divayana dkk., 2022; Pujana dkk., 2023) . Uji respon pengguna melibatkan 30 responden dengan skala Likert untuk mengukur tingkat pemahaman dan penerimaan terhadap media.

6. Distribution

Tahap *distribution* merupakan tahap akhir berupa penyebaran produk dalam format MP4 melalui *platform* digital seperti YouTube serta penyimpanan sebagai arsip desa dalam bentuk DVD dan *QR code*. Tahap ini juga berfungsi sebagai evaluasi akhir untuk meningkatkan kualitas produk dan memperluas jangkauan pelestarian budaya.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Pembuatan video *live shoot* 3D tradisi *Mebuu-buu* menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dengan model penelitian MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). MDLC terdiri dari 6 tahapan, yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*.

1. Hasil Tahap *Concept* (Pengonsepan)

Tahap *concept* menghasilkan video berjudul “Tradisi *Mebuu-buu*: Percik Api, Percik Doa” yang merepresentasikan simbol serabut kelapa sebagai media penyucian diri dari unsur negatif (niskala). Konsep ini menekankan penyampaian makna dan nilai tradisi kepada generasi muda yang selama ini hanya mengetahui secara umum tanpa memahami secara mendalam.

Tabel. 1 Tahap Pengonsepan

No	Konsep	Keterangan
1	Judul	Tradisi <i>Mebuu-buu</i> : Percik Api, Percik Doa

2	Sasaran	Masyarakat Desa Penarukan, khususnya generasi muda
3	Tujuan	Memberikan pemahaman nilai dan makna tradisi serta mendukung pelestarian budaya
4	Jenis Media	Video <i>live shoot</i> 3D
5	Pedoman Isi	Wawancara tokoh adat (Dewa Ketut Sudjana)
6	Audio	Format .mp3 (rekaman & sumber lain)
7	Video	Format .mp4 (<i>Blender, Premiere Pro, Audition</i>)
8	Output	YouTube, DVD, dan QR code sebagai arsip desa

2. Hasil Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap *design* merupakan implementasi dari konsep melalui perancangan visual dan alur cerita. Perancangan meliputi karakter *Pecalang* dan Gede sebagai representasi budaya, serta elemen pendukung seperti serabut kelapa. Selain itu, *storyboard* digunakan sebagai panduan visual untuk memastikan alur cerita tersusun sistematis dan mudah dipahami dalam proses produksi.

3. Hasil Tahap *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Tahap ini meliputi pengumpulan bahan berupa video, audio, serta perangkat pendukung. Perekaman dilakukan langsung saat pelaksanaan tradisi di Pura Dalem Purwa menggunakan kamera Sony A74, termasuk dokumentasi tradisi dan wawancara tokoh adat.



Gambar 2. Pengumpulan Bahan Video Tradisi *Mebuu-buu*, Wawancara Narasumber, dan Pengisian Suara Karakter 3D

Pengisian suara karakter dilakukan oleh pemuda lokal menggunakan *Adobe Audition*. Proses pengembangan didukung perangkat keras (Ryzen 5 5600H, RAM 8 GB, SSD/HDD, NVIDIA GPU) dan perangkat lunak (*Blender, Adobe Premiere Pro, Adobe Audition*). Output video dihasilkan dalam resolusi HD (1920×1080).

4. Hasil Tahap *Assembly* (Pembuatan)

Tahap *assembly* merupakan proses penyusunan video berdasarkan desain yang telah dirancang, meliputi tahap produksi dan pasca produksi. Pada tahap produksi dilakukan proses *modelling, texturing, lip syncing, rigging, animation*, dan *rendering* untuk menghasilkan animasi 3D yang terintegrasi dengan video *live shoot*. Selanjutnya, pada tahap pasca produksi dilakukan penggabungan seluruh elemen seperti video, audio, *background, sound effect*, dan teks hingga menjadi video akhir dalam format MP4.



Gambar 3. *Modelling*



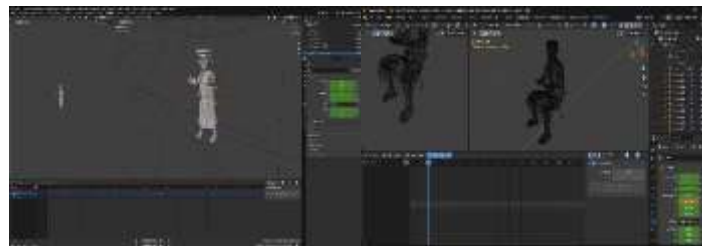
Gambar 4. *Texturing*



Gambar 5. *Lip Syncing*



Gambar 6. *Rigging*

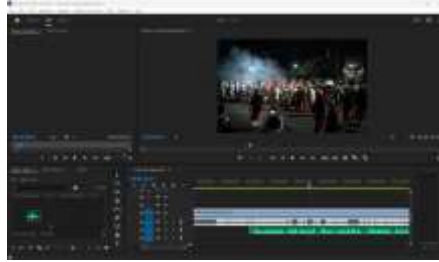


Gambar 7. *Animation*



Gambar 8. *Rendering*

Selanjutnya, pada tahap pasca produksi dilakukan penggabungan seluruh elemen seperti video, audio, *background*, *sound effect*, dan teks hingga menjadi video akhir dalam format MP4.



Gambar 8. Tahap Editing Video

5. Hasil Tahap *Testing* (Pengujian)

Pengujian terhadap video *live shoot* 3D tradisi *Mebuu-buu* dilakukan untuk memastikan tingkat kelayakan, kualitas, dan efektivitas media yang dikembangkan sebelum didistribusikan kepada masyarakat. Proses pengujian melibatkan tiga aspek utama, yaitu uji ahli isi, uji ahli media, dan uji respon pengguna, yang masing-masing bertujuan menilai kesesuaian konten, kualitas teknis, serta penerimaan pengguna (Divayana dkk., 2021). Hasil pengujian ini menjadi dasar dalam menentukan validitas dan kelayakan media sebagai sarana edukasi serta pelestarian budaya, sehingga dapat memberikan manfaat yang optimal bagi masyarakat, khususnya generasi muda.

Tabel 2. Uji Ahli Isi

Aspek	Hasil
Indikator	Informasi, pembahasan, dan alur cerita
Penilaian	Seluruh item “Sangat Relevan”
Validitas	1,00
Kategori	Sangat Tinggi

Tabel 3. Uji Ahli Media

Aspek	Hasil
Indikator	Visual, audio, dan alur cerita
Tahap 1	Ada revisi (karakter, subtitle, audio, credits)
Tahap 2	Seluruh item “Sangat Relevan”
Validitas	1,00
Kategori	Sangat Tinggi

Tabel 3. Uji Responden

Aspek	Hasil
Jumlah Responden	30
Total Skor	1.454
Rata-rata (\bar{x})	48,5
Kategori	Sangat Positif
Kualifikasi	Sangat Baik

Tahap *testing* dilakukan untuk memastikan kualitas dan kelayakan produk melalui uji ahli isi, uji ahli media, dan uji respon pengguna. Hasil uji ahli isi menunjukkan seluruh indikator berada pada kategori “sangat relevan” dengan nilai validitas 1,00 (sangat tinggi). Uji ahli media tahap pertama menghasilkan beberapa revisi, seperti penyesuaian karakter, penambahan *subtitle*, pengaturan audio, dan perbaikan *credits*. Setelah revisi, uji tahap kedua menunjukkan seluruh indikator berada pada kategori “sangat relevan” dengan validitas 1,00 sehingga media dinyatakan sangat layak. Uji respon pengguna melibatkan 30 responden dengan total skor 1.454 dan rata-rata (\bar{x}) sebesar 48,5. Hasil ini berada pada kategori “sangat positif” dengan kualifikasi “sangat baik”, yang menunjukkan bahwa video mampu meningkatkan pemahaman, ketertarikan, serta penerimaan penonton terhadap nilai-nilai tradisi *Mebuu-buu*.

6. Tahap *Distribution*

Pada tahap akhir *Distribution*, video *live shoot* 3D tradisi *Mebuu-buu* akan didistribusikan ke dalam *platform* digital yaitu Youtube, dan akan berupa DVD serta dilengkapi dengan *barcode* (QR code) yang dapat discan sehingga langsung menampilkan video *live shoot* 3D tradisi *Mebuu-buu* sebagai inventaris media informasi kepada masyarakat mengenai tradisi di Desa Penarukan yaitu tradisi *Mebuu-buu*.

Pembahasan

Pengembangan Video *Live Shoot* 3D

Pengembangan video *live shoot* 3D tradisi *Mebuu-buu* dilakukan karena masih rendahnya pemahaman masyarakat, khususnya generasi muda, terhadap makna dan nilai-nilai yang terkandung dalam tradisi tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* dengan model *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari enam tahapan, yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution* (Sarawati dkk., 2026). Pada tahap *concept*, peneliti menentukan tujuan dan konsep melalui wawancara dengan tokoh adat, yang menjelaskan bahwa tradisi *Mebuu-buu* dilaksanakan setiap *Anggarkasih Medangsia* bertepatan dengan piodalan di Pura Dalem Purwa, dengan ciri khas pelemparan serabut kelapa berapi. Video dikembangkan dalam bentuk dokumenter yang memuat penjelasan tradisi, wawancara, serta nilai moral yang dapat diterapkan dalam kehidupan. Tahap *design* meliputi perancangan karakter (*pecalang* dan *gede*), *storyboard*, serta elemen visual seperti serabut kelapa sebagai simbol tradisi.

Tahap *material collecting* dilakukan dengan mengumpulkan video, audio, serta perangkat pendukung melalui observasi langsung, dengan penggunaan perangkat lunak seperti *Blender*, *Adobe Premiere Pro*, dan *Adobe Audition*. Selanjutnya pada tahap *assembly*, dilakukan proses produksi dan pasca produksi melalui tahapan *modelling*, *texturing*, *lip syncing*, *rigging*, *animation*, dan *rendering*, serta penggabungan seluruh elemen multimedia. Tahap *testing* meliputi uji ahli isi, uji ahli media, dan uji respon pengguna dengan hasil “sangat relevan” dan “sangat baik”, yang menunjukkan bahwa produk layak digunakan. Uji respon pengguna melibatkan 30 responden usia 15–25 tahun dengan hasil kategori “sangat positif”. Tahap akhir, yaitu *distribution*, dilakukan melalui platform YouTube serta dalam bentuk DVD dan QR code sebagai media informasi dan arsip bagi Desa Penarukan.

Respon Penonton Terhadap Video *Live Shoot* 3D

Respon penonton terhadap video *live shoot* 3D tradisi *Mebuu-buu* diukur melalui kuesioner skala Likert setelah responden menonton video melalui YouTube, untuk menilai tingkat pemahaman, ketertarikan, manfaat, dan dampak media. Hasil uji respon pengguna menunjukkan skor tinggi pada seluruh butir pernyataan (S1–S10), yang berada pada kategori sangat positif (setuju hingga sangat setuju), sehingga menunjukkan bahwa video dinilai sangat baik dan layak digunakan sebagai media edukasi (Santosa dkk., 2025). Secara khusus, aspek alur cerita, makna, dan nilai-nilai budaya (S1–S3) memperoleh skor tinggi, yang mengindikasikan bahwa video mampu menyampaikan informasi secara jelas dan mudah dipahami. Hal ini berdampak pada meningkatnya pemahaman generasi muda yang sebelumnya hanya mengetahui tradisi secara umum, menjadi lebih memahami makna dan nilai yang terkandung di dalamnya, sehingga video efektif sebagai sarana edukasi budaya.

Penelitian ini memfokuskan responden pada generasi muda usia 15–25 tahun karena kelompok ini berada pada fase transisi dengan perkembangan kognitif, sosial, dan peran sebagai agen perubahan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kombinasi video nyata dengan animasi 3D, penggunaan bahasa yang sederhana, serta penyajian visual yang menarik mampu meningkatkan ketertarikan dan pemahaman penonton, sehingga pesan budaya dapat diterima dengan sangat baik (Pranata dkk., 2025). Namun, dalam proses pengembangan terdapat beberapa kendala, seperti keterbatasan waktu perekaman karena durasi tradisi yang singkat (± 5 menit), pelaksanaan yang hanya enam bulan sekali, serta proses *rendering* yang kompleks akibat

penggabungan animasi dan video nyata.

4. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan video *live shoot* 3D dalam pelestarian Tradisi *Mebuu-buu* di Desa Penarukan telah berhasil dilaksanakan dengan menggunakan model *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari enam tahapan, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Produk yang dihasilkan memiliki tingkat kevalidan sangat tinggi dari uji ahli isi dan ahli media, serta memperoleh respon pengguna dalam kategori sangat positif. Video yang dikembangkan mampu menyajikan visual yang realistis dan informatif sehingga meningkatkan pemahaman masyarakat, khususnya generasi muda, terhadap tata cara pelaksanaan, makna, dan nilai-nilai dalam Tradisi *Mebuu-buu*, serta efektif sebagai media edukasi dan pelestarian budaya.

Penelitian ini memberikan beberapa saran bagi pengembangan selanjutnya, yaitu perlunya perhatian lebih pada aspek teknis animasi khususnya pada tahap *rigging* agar pergerakan karakter, terutama bagian tangan, terlihat lebih natural dan tidak menampilkan struktur tulang yang tidak diinginkan. Selain itu, variasi gerakan karakter 3D perlu ditingkatkan agar lebih interaktif dan ekspresif sehingga tidak terkesan monoton dan mampu meningkatkan kualitas visual serta daya tarik video. Penggunaan lebih dari satu kamera juga disarankan untuk menghasilkan variasi footage yang lebih beragam sehingga video menjadi lebih dinamis dan optimal.

Daftar Rujukan

- Akbar, J., Fahmi, H., & Murniati, W. (2025). Multi Label Klasifikasi Genre Film Berdasarkan Sinopsis Menggunakan Metode Long Short-Term Memory (Lstm). *Jurnal Manajemen Informatika Dan Sistem Informasi*, 8(1), 110-119.
- Apriyanti, P. S., & Yuwono, E. S. (2023). Gambaran Motivasi Pelaku Tajen: Sebuah Tradisi Sabung Ayam Di Bali. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(5), 2191-2206.
- Ayuningrum, A., Firdaus, A., & Rosmilawati, I. (2024). Nilai-Nilai Tradisi Kesenian Terbang Gembrung Kampung Naga Dan Marawis Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Seni Musik Di Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 1112-1118.
- Azmi, L. N., & Islam, M. A. (2023). Perancangan Video Profil Sebagai Media Promosi Pada Pengelolaan Informasi Majapahit (Pim). *Barik-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 5(2), 275-285.
- Dilnoza, Y. (2023). Sports, Culture And Society. *American Journal Of Social Sciences And Humanity Research*, 152-160.
- Divayana, D. G. H., Suyasa, P. W. A., & Widiartini, N. K. (2021). An Innovative Model As Evaluation Model For Information Technology-Based Learning At ICT Vocational School. *Heliyon*, 7(2), e06347.
- Divayana, D. G. H., Widiartini, N. K., & Ratnaya, I. G. (2022). Qualitative Data Requirements in the Divayana Evaluation Model. *International Journal of Qualitative Methods*, 21, 16094069221134801.
- Fadli, R. V. (2022). Nilai-Nilai Multikulturalisme Tradisi Kupatan Di Desa Plosoarang Kecamatan Sanankulon Kabupaten Blitar. *Almaarief*, 12-20.
- Gumuruh1, A. R. (2023). Peran Pemerintah Kelurahan Boyolangu Dalam Melaksanakan Tradisi. *Volume 3, Nomor 1, April 2023*, 29-48.
- Juniarta, G., Sindu, I. G. P., & Suyasa, P. W. A. Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Pengenalan Tradisi Nyepi Desa Adat Di Desa Adat Banyuning.
- Kristanto, J. (2025). Pembuatan Film Dengan Penggabungan Unsur Live Shoot 3d Animasi Dalam Aspek Produksi Berjudul "Dark Daylight".

- Nugroho, A. A., & Krisbiantoro, D. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Alfabet Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc): Studi Kasus: Tk Tunas Rimba Balapulang. *Journal Of Information System Management (Joism)*, 4(1), 22-26.
- Ugli, O.H.S. (2023). The Role Of Folklore And Ethnographic Communities Of The Uzbek Intangible Cultural Heritage In The Musical Art. *International Journal On Integrated Education*, 6(1), 114-117.
- Pamungkas, A. F., Ramadhan, A. B., & Purnomo, J. T. (2024). Rancang Bangun Multimedia Interaktif Bela Diri Modern Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jupiter: Jurnal Penelitian Ilmu Dan Teknologi Komputer*, 16(2), 503-514.
- Pradnyana, I. K. A., Mertayasa, I. N. E., & Subawa, I. G. B. (2025). Pengembangan Multimedia Gamifikasi Kolaboratif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 14(2), 274-282.
- Pranata, G. A., Suyasa, P. W. A., & Mertayasa, I. N. E. (2025). Pengembangan 3D Liveshoot Sebagai Pengenalan Olahraga Pickleball. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 14(3), 326-338.
- Pujana, G., Pradnyana, I. M. A., & Artha, I. K. R. (2023). Analisis Kepuasan Pengguna E-Rapor Menggunakan Metode End-User Computing Satisfaction (Eucs) Di Smp Negeri 1 Sukasada. *Karmapati (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 12(1), 57-66.
- Purnomo, P. E. A., Sindu, I. G. P., & Suyasa, P. W. A. (2024). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Pengenalan Tradisi Mengarak Sokok Di Desa Pegayaman. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 13(1), 9-20.
- Rohman, M. A., & Widhiyanti, K. (2025). Penerapan Inverse Kinematic Pada Rigging Karakter Pandawa Arts Tersaji Dalam Pose Augmented Reality. *Jurnal Senirupa Warna*, 13(1), 61-77.
- Santosa, Y. K., Suyasa, P. W. A., & Mertayasa, I. N. E. (2025). Pengembangan Video Edukasi Animasi 3d Liveshoot Permainan Olahraga Handball Di Sma Negeri 3 Singaraja. *Karmapati (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 14(2), 135-144.
- Saodat, A. (2024). Linguistic And Cultural Characteristics Of The Translation. *International Scientific Journal*, 3, 98-101.
- Sarawati, M. A., Sindu, I. G. P., & Andayani, M. S. L. (2026). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Animasi 3 Dimensi Live Shoot pada Mata Kuliah Kuliner Asia Materi Kuliner Arab. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 15(1), 175-187.
- Sari, T. Y., Kurnia, H., Khasanah, I. L., & Ningtyas, D. N. (2022). Membangun Identitas Lokal Dalam Era Globalisasi Untuk Melestarikan Budaya Dan Tradisi Yang Terancam Punah. *Academy Of Social Science And Global Citizenship Journal*, 2(2), 76-84.
- Sudipta, M. A., Divayana, D. G. H., & Sindu, I. G. P. (2023). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Tradisi Megebeg-Gebegan di Desa Tukadmungga. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 12(2), 107-117.
- Utama, I., IGB Subawa., & INI Wiradika (2025). *Pengembangan Video Animasi 3d Live Shoot Tradisi Siat Sambuk* (Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Widnyana, I. M. B. D., Sindu, I. G. P., & Mertayasa, I. N. E. (2025). Pengembangan Video Animasi 3 Dimensi Informasi Layanan Konseling di Universitas Pendidikan Ganesha. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 14(3), 382-394.
- Wismayani, D. K., Untara, I. M. G. S., & Dewi, N. P. Y. (2023). Kajian Filosofis Tradisi Mabuubuu Pada Piodalan Di Pura Dalem Purwa Kelurahan Penarukan Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng. *Vidya Darsan: Jurnal Mahasiswa Filsafat Hindu*, 4(2), 1-11.

Yunita, N., Wijaya, E. T., & Marlina, S. (2023). Desain Ui/Ux Biaya Pengiriman Barang Depo Bangunan Tangerang Selatan Menggunakan R&D Model. *Jurnal Digit: Digital Of Information Technology, 13(1)*, 9-20.