

IMPLEMENTASI AUDIO MUSIK LATAR DAN VOICE OVER PADA VIDEO PERMOHONAN PENERBITAN SERTIFIKAT ELEKTRONIK

Yosua Lubis⁽¹⁾, Gendhy Dwi Harlyan⁽²⁾

*Jurusan Teknik Informatika, Politeknik Negeri Batam
Jalan Ahmad Yani, Batam Center, Batam, 19461, Indonesia*

Email: (1) yosualubis20@gmail.com, (2) gendhy@polibatam.ac.id

Abstrak

Audio is a sound that can be heard and seen and has an important role in supporting the delivery of narrative messages and providing atmosphere or mood in an animated video. An electronic certificate is a certificate that is electronic in nature. It contains an electronic signature that shows the identity and status of the legal subject of the parties and electronic transactions. Background music and voice-over were applied to a video about electronic certificate issuance as a medium for conveying information to clarify the content of the video. The video was then shown to employees and officials issuing the electronic certificates. The use of Fruity Loops Studio 20 for background music and voice-over is the main focus. It is expected to create original audio so that the video is informative and meaningful. The method used in the implementation of background music audio and voice-over in the application video for the issuance of electronic certificates is the Villamil-Molina method. And then, alpha testing and beta testing were carried out to determine the role of audio in providing information. The research results obtained are in the form of motion graphics.

Keywords: audio, voice-over, Fruity Loops 20, e-certificate, Villamil-Molina

1. PENDAHULUAN

Dunia teknologi multimedia saat ini telah membawa banyak perubahan dan kemajuan, salah satunya dalam mempermudah pengelolaan pemerintahan, khususnya dalam bidang birokrasi. Sejak 2013, sudah dilakukan terobosan dalam digitalisasi untuk mempermudah data kependudukan dan urusan kenegaraan lainnya. Hal ini adalah upaya dari sistem pemerintah dalam menyederhanakan semua urusan yang berkaitan dengan dokumen kependudukan lainnya, di antaranya e-ktp, e-tilang, dan khususnya e-sertifikat yang berbasis data elektronik (Sholeh, 2021). Sertifikat Elektronik adalah tanda tangan elektronik yang menunjukkan identitas dan status subjek hukum para pihak dalam transaksi elektronik oleh penyelenggara sertifikasi elektronik. Pihak BSRE di bawah Badan Siber Sandi Negara (BSSN) membuat permohonan kepada Dinas Kominfo agar pejabat PTSP (Perizinan Terpadu dalam Satu Pintu) dapat menerbitkan sertifikat elektronik yang diajukan (Kominfo, 2021). Perihal penerbitan Sertifikat Elektronik, Dinas Kominfo melalui Kepala Seksi Persandian diberi tugas untuk

mendampingi Pegawai hingga proses permohonan penerbitan. Pada tahap ini, sertifikat elektronik hanya berbentuk *file softcopy* (ekstensi.p12). Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang No. 25 Tahun 2007 tentang Penanaman Modal, PTSP, selaku Dinas, pertama-tama akan melakukan sosialisasi terkait penerbitan sertifikat elektronik. Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE) menjadi kebutuhan semua layanan publik pada masa pandemi. Tujuan diterbitkannya sertifikat elektronik ini merupakan contoh bagaimana penandatanganan perizinan dilakukan oleh pejabat PTSP yang sedang berada di luar kota atau tidak di tempat serta memastikan informasi elektronik tidak bocor.

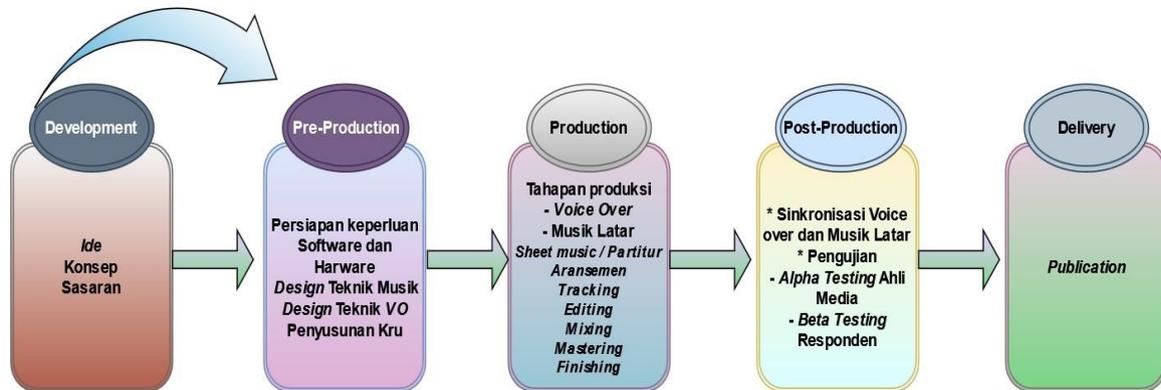
Walaupun sudah ada pendampingan serta penjelasan proses permohonan penerbitan sertifikat elektronik kepada pejabat, masih ada beberapa pejabat PTSP yang belum mengetahui dan memahami mekanisme permohonan dan penerbitan sertifikat elektronik serta belum memahami pentingnya sertifikat elektronik. Hal ini disebabkan oleh sosialisasi kepada staf dan pejabat terkait yang dilakukan secara individu sehingga pesan kurang tersampaikan. Saat ini banyak media yang dapat dipergunakan untuk menyebarluaskan informasi kepada para pegawai dan pejabat, contoh media yang dapat digunakan yaitu media audiovisual yang menjadi media informasi yang mudah dipahami. Media informasi tentang mekanisme permohonan dan penerbitan sertifikat elektronik di PTSP Pemerintah Kota Batam masih kurang sehingga penulis akan membuat video mekanisme permohonan penerbitan sertifikat elektronik. Diharapkan, video ini dapat membantu pegawai dan pejabat PTSP Pemko Batam dalam memberikan informasi dengan mengimplementasikan teknik audio pada *motion graphics*.

Audio berperan dalam sebuah video untuk memberikan petunjuk dan nilai daya tarik kepada penonton sehingga penonton dapat dengan mudah mendapatkan isi dari pada informasi yang disampaikan sebuah video. Dalam hal ini tentunya audio punya tahapan-tahapan yang harus disempurnakan dimulai dari proses pembuatan *voice-over*, diperankan seorang *voice talent* fungsinya untuk mengisi suara sesuai dengan naskah yang dibuat, serta dengan pembuatan *music* yang didukung oleh *software* dapat mengeksekusi suara, nada dan sebagainya, agar proses itu dapat menjadi satu. Pada perancangan ini Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (RnD) dengan pendekatan Villamil-Molina metode ini cukup baik untuk mendukung proses perancangan ini dikarenakan struktur yang jelas dan ideal sehingga memudahkan mendapatkan titik temu yang tepat dalam perancangan.

Penelitian ini berfokus pada pemanfaatan *Fruity Loops Studio 20* dan *voice-over* dalam pembuatan audio untuk video penerbitan sertifikat elektronik, dikarenakan *Software* yang digunakan untuk memproduksi musik yaitu *Fruity Loops Studio 20* sangatlah tepat untuk proses produksi audio. Selain dari pada fitur, *effect* juga *plugins* yang kita isi didalam *Software* sangat mendukung, kualitasnya juga sangat menjamin. Dengan penggunaan *Fruity Loops Studio 20* dalam menciptakan audio baru berkonsep digital, diharapkan karya audio dan video dapat diciptakan dengan orignal dari segi *backsound* atau audio *voice-over* pada video yang dibuat. Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, peneliti menciptakan karya audio pada video permohonan penerbitan sertifikat elektronik yang orignal dan mandiri dengan berinisiatif untuk bekerja sama dengan Margaretha Meilan H Br Sirait mahasiswi animasi sebagai pembuat video animasi permohonan dan penerbitan sertifikat elektronik. Maka dari itu peneliti mengangkat tema penciptaan audio orignal dengan judul *Implementasi Audio Musik Latar dan Voice-Over pada Video Permohonan Penerbitan Sertifikat Elektronik*.

2. METODE

Pada pembuatan audio musik latar dan *voice-over* pada video permohonan penerbitan sertifikat elektronik dengan metode Research and Development (*RnD*) dengan pendekatan Villamil-Molina yang digunakan dan mempunyai 5 tahapan: *development*, *pre-production*, *production*, *post-production*, *delivery*.



Gambar 1 Metode Penelitian

Development

Di dalam tahap ini dengan adanya *brainstorming*, interview, untuk membangun dan menentukan ide serta konsep, selain itu juga menentukan tujuan dan sasaran serta menentukan arah pembuatan audio untuk mendapatkan tujuan serta mencapai yang diinginkan dalam mengatasi permasalahan yang ada. Penentuan ini juga untuk memastikan bahwa ada sesuatu yang layak dirancang dan bahwa peneliti memiliki keahlian untuk berhasil (Julia & Kawan, 2021).

Tabel 1. Ide

Ide	Implementasi audio musik latar dan <i>voice-over</i> pada video permohonan penerbitan sertifikat elektronik.
Konsep	<i>Musik latar dan voice over yang fokus pada 3 aspek yaitu Membuat Musik Latar untuk memperjelas suasana dan mood pada video., serta membuat voice-over untuk dapat memberikan sebuah penjelasan informasi yang ada pada video, formataudio "MAV dan MP3",</i>
Sasaran	<i>Audiens "Pejabat atau Pegawai Dinas PTSP, Ruang lingkup " Dinas PTSP Batam".</i>

teknik pengumpulan data

Dalam pengumpulan data melalui informasi dan komunikasi disuatu proses penelitian survei merupakan salah satu upaya dan pentingnya kegiatan dalam mendapat informasi yang tepat dan sesuai dibutuhkan dengan tujuan penelitian. (Subandi et al., 2017). Tahapan ini penulis melakukan survey dan wawancara kepada pihak dinas PTSP untuk mendapatkan data dan pendampingan penelitian.



Gambar 2 Ruang Dinas PTSP

Pre-production

Setelah tahap diatas dilakukan, maka tahap selanjutnya yaitu mengembangkan ide dan konsep ketahapan *Pre-Production*, dimana tahap awal yang dilakukan penulis adalah dengan menentukan *Software* dan *Hardware* sebagai alat dan keperluan yang digunakan nantinya pada saat produksi. Sebagai berikut:

persiapan keperluan software dan hardware

Tabel 2. Software dan Hardware

Software	<i>(Fruity Loops Studio 20, Windows 11, Audacity, Adobe Premiere Pro CC 2021, Internet.</i>
Hardware	<i>Handphone, Komputer/Laptop, Speaker, Headset, Midi Controller, Mixer, Mic Condenser).</i>

design teknik musik

Pada tahapan perancangan ini penulis mengumpulkan bahan untuk kebutuhan yang dilakukan pada produksi pembuatan musik. Bahan apa saja yang digunakan untuk produksi nantinya, yaitu *VST Plugin Generator* dan *Plugin Effect*. *VST Plugin Generator* adalah sebuah rekaman untuk menyempurnakan proyek audio. Sedangkan *Plugin Effect* adalah teknik mengubah suara dengan cara baru dan menarik. Berikut pengelompokan alat/bahan yang digunakan sebelum proses produksi musik.

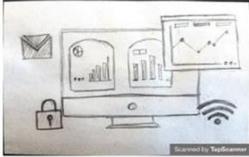
Tabel 3. Design Teknik Musik

No	Instrument	Alat/Bahan	Atmosphere/Mood
1	<i>Sylenth 1</i>	<i>VST Plugin Generator</i>	<i>Strong, Happy</i>
2	<i>Nexus 2</i>	<i>VST Plugin Generator</i>	<i>Slowly, Cheerful</i>
3	<i>Edison</i>	<i>VST Plugin Generator</i>	<i>Medium, Excited</i>
4	<i>Kickstart Romero</i>	<i>Plugin Effect</i>	<i>Strong, Happy</i>
5	<i>Ample Bass P Lite II</i>	<i>Plugin Effect</i>	<i>Slowly, Cheerful</i>
<i>Genre Music</i>			
1	<i>Electro Pop-Future Bass</i>	<i>VST Plugin Generator/Effect</i>	<i>Happy</i>

design teknik voice-over

Tahapan ini menjelaskan *storyboard* yang dibuatkan oleh sumber penulis masih dalam keadaan sketsa gambar. Dengan adanya tahap *Pre-Production* penulis merancang *storyboard* yang masih sketsa dengan mengisi peletakan audio dan waktu pada *storyboard* sebelum tahap *Post-Production* nantinya pada implementasi *voice-over* ke dalam video, (Indovoiceover, 2018). *Storyboard* merupakan proses pembuatan cerita dalam bentuk

gambar sesuai dengan *script* yang sudah dibuat sebelumnya. *Storyboard* inilah nantinya dijadikan acuan untuk pembuatan *Motion Graphic*. Berikut gambar potongan *storyboard* video permohonan penerbitan sertifikat elektronik.

Scene 1	Penggalan 1	Scene 1	Penggalan 2
			
Deskripsi: Pada <i>scene</i> ini akan Sertifikat Elektronik di pembukaan judul		Deskripsi: Pada <i>scene</i> ini akan Muncul ilustrasi PC, email, wifi dan gembok sebagai visualisasi perkembangan teknologi	
Audio: <i>Backsound, Sound Effect dan Voice</i>		Audio: <i>Backsound, Sound Effect dan Voice</i>	
Narasi: Proses permohonan dan penerbitan sertifikat elektronik		Narasi: Perkembangan teknologi mempengaruhi segala aspek kehidupan manusia, dan mempermudah aktivitas sehari hari	
Timing: 00:00 – 00:03 detik		Timing: 00:04 – 00:09 detik	

Gambar 3 Storyboard

(sumber : Margaretha)

penyusunan kru produksi

Dalam proses perancangan tentu dibutuhkan sebuah *team* untuk mengatur setiap produksi. Penyusunan kru produksi menjadi hal yang penting dilakukan untuk melakukan tahapan perancangan serta peranan diantara lain adalah:

Tabel 4. Kru Produksi

Yosua Lubis	Audio Produksi, <i>Editing, Finishing</i>
Margaretha	<i>Storyboard, Scriptwriting, Video Produksi</i>
Melsha	Aktor <i>Voice Talent</i>

Production

Setelah tahapan Pre-Production dilakukan maka selanjutnya memasuki tahapan *Production*, yang mana tahapan ini menjelaskan bagaimana proses pembuatan musik latar dan juga *voice-over*. Musik latar akan menghasilkan audio yang akan menjadi *backsound* pada video serta *voice-over* yang menjadi audio yang menjelaskan isi atau informasi pada video permohonan penerbitan sertifikat elektronik.

implementasi audio musik latar

Teknik audio adalah teknik yang digunakan untuk menghasilkan suara. Menggunakan alat musik, penonton akan lebih mudah memahami video dengan adanya audio, yang menghasilkan suara yang menambah alur naratif dan efek dalam sebuah video, produser belajar dari pengalaman dan mengetahui bagaimana menyajikan suara yang akan dihasilkan, mengarang atau memproduksi sebuah karya musik dengan menambahkan efek suara pada musik, (Laksono, Y. T, 2017). Maka dari pada itu berikut bagaimana proses pembuatan audio menggunakan *Fruity Loops Studio 20*.

pembuatan musik latar

Setelah itu baru dilakukan tahapan produksi musik dengan menggunakan *Software Fruity Loops Studio 20* sebagai berikut :

sheet music/partitur

Sheet Music atau partitur musik merupakan tulisan yang disusun dan digunakan untuk menyampaikan atau menyimpan suatu nada-nada oleh musisi.

arrangement

Dalam sebuah arrangement istilah yang sangat sederhana, dimana aransemen pada sebuah lagu mengacu pada pemilihan instrumen yang dapat dimainkan di setiap bagian – bagian, bagaimana “diatur” – dan bagaimana bagian-bagian itu sendiri ditempatkan digaris waktu lagu yang lebih besar. *Intro – Breakdown-1 – Build up – Drop-1 – Breakdown-2 – Build up-2 – Drop-2 – Outro2.*

tracking

Proses *Tracing* menjelaskan bahwa bagaimana sebuah instrument yang sudah diaransemen kedalam *Fruity Loops Studio 20* diatur menjadi sebuah bagian-bagian dan penamaan didalam produksi. *Tracking* adalah proses pelacakan, pengkombinasian instrument-instrument musik. Secara teknis proses tracking ini tentu memiliki proses yang memerlukan ketelitian karena hasil yang sudah ditracking akan mempengaruhi proses selanjutnya. Elemen – elemen pada proses *Tracking ; Lead 1 & 2, Bass (Ample Bass P Lite II), Kick, Clappy, Hats, Lead 3 & 4, Chord Progression, Rides, Snare 1, dan Lead 5 (Sylenth 1)*

editing

Proses ini adalah proses penggabungan dan pencampuran suara dengan *effect* agar suara lebih berasa dan padat. *Effect – effect* pada *Plugins* akan membantu membantu suara meningkatkan kepadatan pada instrument. Didalam tahap ini akan disebutkan *Plugins* dan *Effect* yang digunakan dalam produksi musik pada *Fruity Loops Studio 20*. Elemen – elemen pada proses *Editing ; (Edison Plugin), (reRX Nexus), WaveShaper, Fruity Compressor1, Reeverb2, Fruity Parametric EQ2, Soundgoodizer, (Kickstart Romero)*

mixing

Hasil setiap *plugins* dan *effect* serta suara akan diatur dalam proses *mixing*, baik itu mengatur nada dan kekuatan volume demi menciptakan suara yang diinginkan terdengar seimbang.

mastering

Mastering adalah proses membuat semua lagu terdengar koheren dan menjadi bagian dari album yang sama.

finishing

Proses ini adalah tahapan terakhir dalam pembuatan musik menggunakan *Fruity Loops Studio 20*. Semua elemen dan bagian sudah disusun dan di tata dengan baik menjadi sebuah musik utuh.

implementasi audio voice-over

Voice-over adalah teknik pengambilan suara yang diperankan oleh seorang *Voice Talent* dan digunakan untuk mengisi suara dengan membaca naskah yang telah dibuat pada bagian *pre-production* (Zaccagnino, 2021).

me-review storyboard

Sebelum melakukan proses *recording voice-over*, penulis tentunya memahami *storyboard* lalu melakukan

diskusi dengan *Voice Talent* untuk mengetahui alur, letak dan bagian suara yang ingin direkam.

pembuatan voice-over

Setelah *storyboard* di *review* pada tahapan ini penulis melakukan proses pembuatan *voice-over* dengan perekaman yang dilakukan secara langsung menggunakan mikrofon kondensor, sambil membaca naskah di *storyboard*, sambil menonton video yang sudah dibuat tetapi masih belum ada suara, tujuan untuk pengatuaran *voice-over* dari segi durasi dengan adegan yang akan di rekam (Kuba et al., 2021).

persiapan alat-alat produksi dan perekam

Proses ini merupakan proses yang paling awal sebelum melakukan produksi rekaman, dimana segala bentuk peralatan yang akan digunakan harus disediakan atau dipersiapkan terlebih dahulu seperti : *Speaker M-Audio AV 40, Headset ISK Audio HP-580, Mic Condenser Rode NT1-A, Mixer C 24, Studio Room*

proses rekaman

Tahapan ini sudah memasukin dalam proses perekaman yang diperankan seorang *actor voice talent* yang akan mengisi suara dan hasil suara tersebut akan di satukan dan disimpan untuk kebutuhan editing video selanjutnya.

proses control rekaman

Proses ini adalah proses yang mengatur atau mengontrol jalannya suatu rekaman yang di lakukan oleh *actor voice talent*, tinggi rendahnya suara dan volume akan disesuaikan atau jika ada kata yang kurang jelas atau pembacaan *script* yang kurang jelas.

proses sampling rekaman

Proses sampling rekaman bertujuan untuk mengatur rekaman jika ada yang *noise* atau kata yang terpotong saat proses rekaman. Dengan adanya proses sampling maka dilakukan rekaman ulang lagi untuk rekaman yang rusak atau yang belum sesuai sampai nanti menghasilkan rekaman yang standar bagus dan berkualitas sesuai yang diinginkan.

proses finishing rekaman

Pada tahapan menjelaskan seluruh proses rekaman yang dilakukan akan dilakukan *finishing* guna untuk memastikan bahwa rekaman benar-benar sempurna dan disini penulis melakukan penyusunan dan pembagian tiap-tiap kata yang direkam diurutkan sesuai urutan naskah pada *scene* video. Setelah diurutkan tentu juga penulis memastikan kualitas suara agar jelas didengar dan mengatur tinggi rendahnya dB pada audio yang direkam.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Post-Production

Sinkronisasi: Pada tahap ini, dilakukan penggabungan beberapa audio yang sudah diperoleh dari perekaman *voice-over* dan dubbing serta musik latar yang dibuat menggunakan *Fruity Loops Studio 20*, kemudian audio digabungkan dengan video menggunakan *Adobe premiere pro CC 2021* menjadi satu produk yang siap diuji.

proses pembuatan produk video

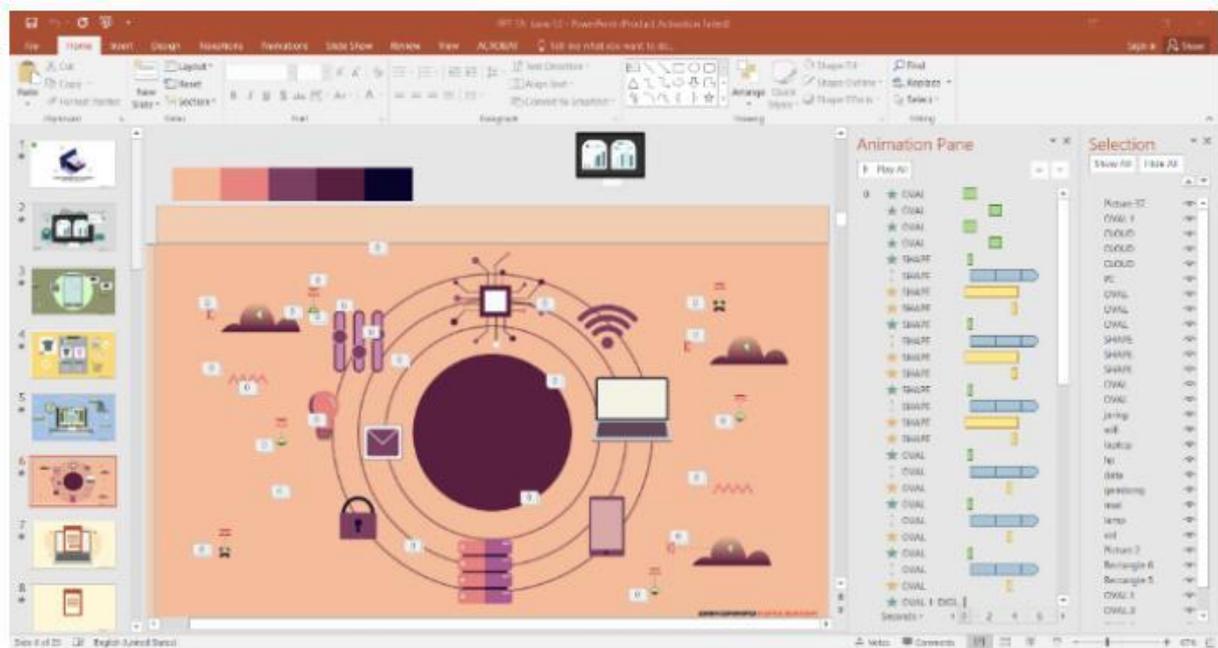
Seiringan produksi musik latar dan *voice-over* berjalan, maka pembuatan video juga akan berjalan. Sebelum melakukan sinkronisasi musik latar dan *voice-over* kedalam video. Sekilas didalam tahapan ini akan dijelaskan bagaimana proses pembuatan video permohonan penerbitan sertifikat elektronik dalam bentuk motion grafis diantara lain sebagai berikut:

1. Pembuatan Vector 2D flat design, menggunakan Adobe Illustrator. Seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 4 Asset Motion Grafis

2. Selanjutnya *Editing*, pada proses ini dilakukan pembuatan motion grafis (Siregar, 2017) berupa video editing menggunakan Microsoft Power Point serta music sound effect editing menggunakan aplikasi *Fruity Loops Studio 20*, dan *Audacity*. Pada tahapan ini yaitu membuat motion grafis, dimana hasil vector yang telah dibuat akan dianimasikan dan penerapan tipografi telah digerakkan berdasarkan rancangan storyboard yang telah dibuat. Pengerjaan ini menggunakan *Microsoft Power Point* . Setelah itu video yang sudah jadi akan disinkronisasikan kedalam musik latar dan *voice-over* melalui *Adobe Premiere Pro CC 2021* (Yusera dan Sembiring, 2021)

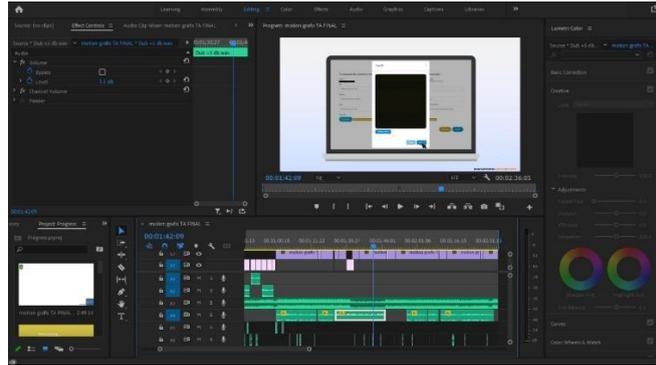


Gambar 5 Video Editing Motion Graphics

sinkronisasi voice-over pada video

Dalam tahap ini, input audio pada *voice-over* yang telah selesai direkam dan disesuaikan dengan adegan video yang perlu direkam.

3. Menyiapkan file *Recording Voice-Over* yang sudah jadi, lalu
4. Di import kedalam *Adobe premiere pro CC 2021*, untuk dilakukan pembagian suara dan disesuaikan berdasarkan *scene*.

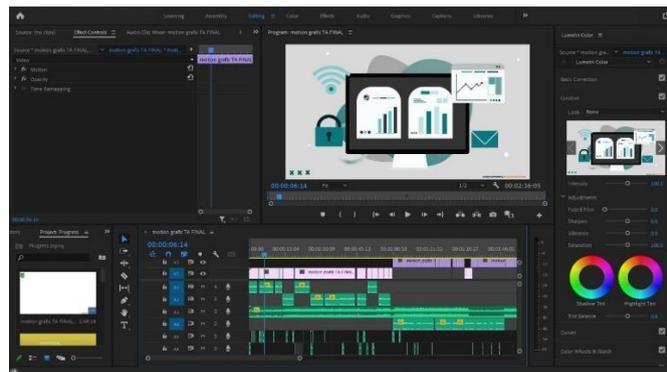


Gambar 6 Sinkronisasi *Voice-Over*

sinkronisasi musik latar pada video

Selanjutnya tahap ini audio musik latar yang sudah selesai diproduksi akan dimasukkan kedalam video, tujuan agar didalam video mempunyai audio yang dapat membangun suasana para penonton.

5. Menyiapkan file audio musik latar yang sudah jadi, lalu
6. Diimport kedalam *Adobe premiere pro CC 2021* lalu disesuaikan kedalam *scene* video.
7. Dilakukan *looping*, untuk menyesuaikan musik jika kelebihan.
8. Durasi video : 02.34 Menit



Gambar 7 Sinkronisasi Musik Latar

pengujian

Uji coba/ pengujian (Testing): Produk yang sudah *direndering* lalu dilakukan pengujian *Alpha* dan *Beta*. Sebelum proses kepada tahap uji *alpha*, video akan dicek terlebih dahulu oleh ahli media dengan melihat aspek-aspek audio, *voice-over*, musik latar, teks dan narasi, suara. Sebelum melakukan pengujian tentu yang dilakukan penulis adalah melakukan proses pengumpulan data untuk diuji dan dianalisis.

wawancara

Tahap ini peneliti melakukan wawancara kepada ahli media dengan memberikan daftar pernyataan tertulis dalam bentuk kuisioner beserta hasil produk yang sudah dibuat oleh peneliti. Setelah itu ahli akan menjawab pertanyaan tersebut, proses wawancara penulis akan membaca pernyataan tersebut lalu ahli akan mengisi dengan sendiri didalam *google form*. Lalu hasil tersebut akan dikumpulkan dan dihitung jumlah skornya.

alpha testing media

Pengujian *alpha testing* media adalah pengujian kepada ahli media yang bertujuan dalam menguji kelayakan video permohonan penerbitan sertifikat elektronik, yang mana implementasi audio musik latar dan *voice-over* apakah nanti layak dipublikasikan dan ditayangkan oleh penonton atau audiens dinas PTSP.

Berikut ahli yang menguji produk di kuisioner *alpha*, seperti pada tabel di bawah:

Tabel 5 Ahli Media

No	Nama	Jabatan
1	Andrias Winarno, S.Mg.	<i>Music Producer, Musician, Arrangement, Sound Engineer</i>

Pengujian *alpha testing* dilakukan oleh ahli media, terdapat hasil pengujiannya pada tabel.

Tabel 6 Alpha Testing Media

No.	Pernyataan	Skor
Audio Musik Latar dan <i>Voice-Over</i>		
1.	Struktur pada audio musik latar (<i>Intro - Breakdown1 - Buildup - Drop1 - Breakdown2 - Buildup - Drop 2 - Outro</i>) sudah sesuai	5
2.	Tempo pada musik latar tidak terlalu cepat	4
3.	Ketukan pada <i>Kick</i> sudah sesuai dengan tempo	4
4.	bunyi <i>Bass</i> kekuatannya seimbang	3
5.	bunyi <i>Lead 1,2,3,4,5</i> sesuai dengan nada	4
6.	bunyi <i>clappy, hats, snare dan rides</i> sesuai dengan tempo dan transisi audio	4
7.	<i>Chord Progression</i> sesuai dengan nada	4
8.	Volume pada audio musik latar tidak terlalu keras	4
9.	<i>Sound effect</i> pada transisi objek sudah sesuai	4
10.	Suara <i>voice-over</i> terdengar dengan jelas	5
11.	Pemilihan kalimat dan kata mudah dipahami di dalam <i>voice-over</i> .	4
12.	<i>Voice-over</i> sudah sesuai dengan <i>scene</i> yang berlangsung.	4
13.	Ketukan penjelasan suara <i>voice-over</i> pada Video Permohonan Penerbitan Sertifikat Elektronik tidak lebih transisi	4
14.	Audio musik latar dan <i>voice-over</i> dapat membantu pemahaman penonton	4
15.	Suara <i>voice-over</i> menambah informasi mengenai penyampaian Permohonan Penerbitan Sertifikat Elektronik.	5
Jumlah		62

Rata-rata	4.1
Keterangan	SS

Setelah data sudah dihitung dan mengetahui skor dan rata-rata dari ahli media, diperoleh rata-rata 8.1 yang masuk dalam kategori (SS) Sangat Setuju. Maka, dapat disimpulkan bahwa implementasi audio musik latar dan *voice-over* pada video permohonan penerbitan sertifikat elektronik sudah layak untuk dipublikasikan.

beta testing kepada responden

Sebelum video dan audio menuju tahapan delivery kedalam sosial media youtube, tentunya yang akan dilakukan terlebih dahulu adalah tahapan pengujian *beta testing*. Tahapan *beta testing* merupakan tahapan pengujian yang akan dilakukan kepada 100 responden dinas PTSP dengan karakteristik, yaitu :

- Pegawai Dinas PTSP Batam.
- Umur (20 – 40).
- Tidak memiliki gangguan pendengaran.

angket (kuesioner)

Teknik ini dilakukan dengan memberi daftar pernyataan tertulis terhadap responden untuk dijawab melalui *google form* kuisisioner, dimana penulis sudah menyediakan daftar pernyataan dan jawaban dapat diberikan secara langsung melalui *google form*/internet. Jenis angket digunakan dengan tertutup dimana responden tinggal memilih jawaban yang sudah tersedia. Hasil angket ini digunakan untuk mendapatkan tentang tingkat pemahaman pegawai dan pejabat dinas PTSP melalui audio yang memberikan penjelasan informasi tentang proses permohonan penerbitan sertifikat elektronik.

Hal ini sesuai pendapat ahli (Sugiyono, 2017) menyatakan ukuran pada sampel yang layak untuk sebuah penelitian adalah 30 responden sampai 500 responden. Berdasarkan kriteria ini, jumlah studi ini dapat dikatakan bahwa persyaratan terpenuhi. Responden akan menayangkan dan mendengar video dan audio produk tugas akhir ini berupa implementasi audio musik latar dan *voice-over* pada video permohonan penerbitan sertifikat elektronik. Dan kemudian akan teruskan dengan lanjut untuk pengisian kuesioner. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik skala likert, Menurut Sugiyono (2017:134) Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan pandangan seseorang atau sekelompok orang didalam suatu peristiwa sosial untuk setiap pertanyaan atau pernyataan yang akan dipilih oleh responden untuk dipilih. Selain sebuah kriteria yang disarankan diatas, responden yang dipilih adalah mereka yang memiliki pengalaman mendengarkan, seperti mereka yang mendengarkan musik hampir setiap hari dan karenanya akan memiliki kepekaan terhadap suara daripada responden yang lain.

Tabel 7 Beta Testing Media

No	Pernyataan	Nilai				
		STS	TS	C	S	SS
1	Musik latar (<i>backsound</i>) dengan tema <i>motion</i> grafis sudah sesuai			3	33	64
2.	Audio musik latar (<i>backsound</i>) lebih ceria dan <i>happy</i> .		2	4	35	59
3.	Volume pada audio tidak terlalu keras.		1	6	41	52
4.	Volume pada audio tidak terlalu pelan.		1	5	35	59
5.	Tempo pada musik latar tidak terlalu cepat.			4	37	59
6.	<i>Sound effects</i> pada transisi objek sudah sesuai.		2	6	35	57
7.	Audio musik latar dan <i>voice-over</i> dapat membantu pemahaman penonton.			3	43	54
8.	Suara <i>voice-over</i> terdengar dengan jelas.			3	40	57
9.	Pemilihan kalimat dan kata mudah dipahami pada <i>voice-over</i> .			5	37	58
10.	<i>Voice-over</i> sudah sesuai dengan adegan yang berlangsung.			4	42	54
11.	Suara <i>voice-over</i> dapat menyampaikan informasi mengenai Permohonan Penerbitan Sertifikat Elektronik.			4	36	60
12.	Suara <i>voice-over</i> pada Video Permohonan Penerbitan Sertifikat Elektronik lebih berkualitas.		1	6	39	54

No	Pernyataan	Nilai				
		STS	TS	C	S	SS
13.	Audio memperjelas informasi saat menonton video permohonan penerbitan sertifikat elektronik.		1	7	29	63
14.	Musik latar dan <i>voice-over</i> sangat mendukung video permohonan penerbitan sertifikat elektronik sehingga mudah dipahami.			7	37	56
15.	Audio menyampaikan informasi, pesan, dan petunjuk yang mudah dimengerti.			7	41	52

analisis

Analisis yang digunakan adalah dengan metode kuantitatif, data yang dihitung adalah data kuantitatif, menurut Sugiyono (2017:13) yang bertujuan mengetahui aspek dan dampak audio musik latar memperjelas suasana dalam video permohonan penerbitan sertifikat elektronik dan aspek dampak *voice-over* memperjelas isi dan informasi video.

Berikut ini adalah aspek dan indikator yang akan diukur dan digunakan dalam analisis. Penggunaan indikator audio dan *voice-over* musik latar pada aplikasi video untuk penerbitan sertifikat elektronik.

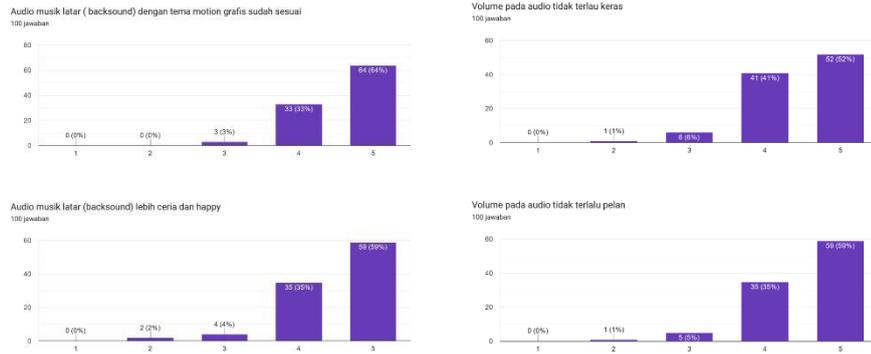
Tabel 8 Jarak Interval Kuesioner

Kriteria	Rata-rata
Sangat Setuju	4,1 – 5,0
Setuju	3,6 – 4,0
Cukup	2,5 – 3,5
Tidak Setuju	2,0 – 2,4
Sangat Tidak Setuju	1,0 – 1,9

Tabel 9 Bobot Nilai Pada Kuisisioner

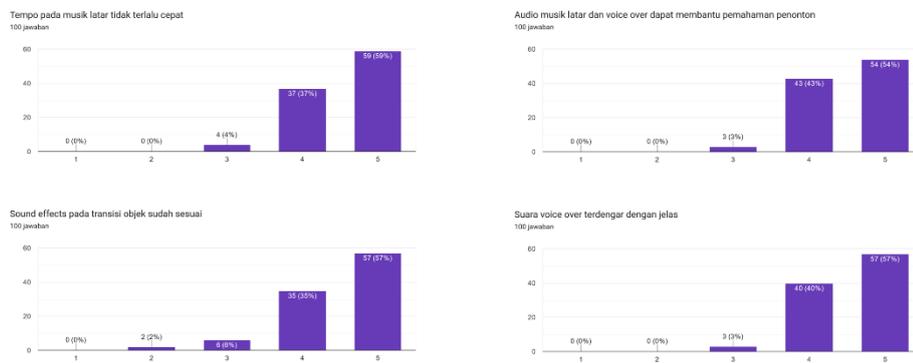
No.	Pernyataan	Bobot
A	<i>Sangat Setuju (SS)</i>	5
B	<i>Setuju (S)</i>	4
C	<i>Cukup (C)</i>	3
D	<i>Tidak Setuju (TS)</i>	2
E	<i>Sangat Tidak Setuju (STS)</i>	1

1.



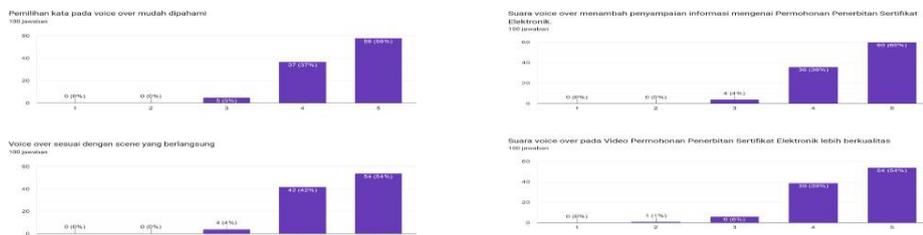
Gambar 8. Demografi persentase kuisisioner

2.



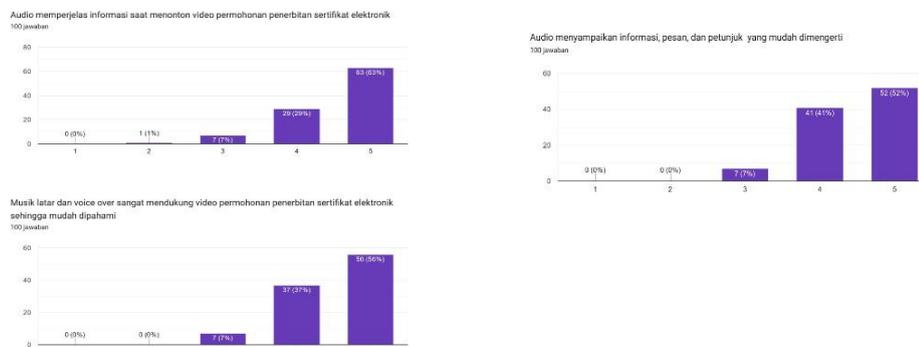
Gambar 9. Demografi persentase kuisisioner

3.



Gambar 10. Demografi persentase kuisisioner

4.



Gambar 11. Demografi persentase kuisisioner

Rumus: $T \times Pn$

T = Total Responden

Pn = Pilihan angka Skor

Total Responden \times Pn (Pilihan angka skor) Rumus Interval

Interval (i) = Total Skor/ 5 (Skala Likert)

Tabel 10 Interval Persentase Kuesioner

No	Kriteria	Nilai
1.	81% - 100%	Sangat Setuju
2.	61% - 80%	Setuju
3.	51% - 60%	Cukup
4.	21% - 50%	Tidak Setuju
5.	0% - 20%	Sangat Tidak Setuju

Tabel 11. Nilai Hasil kuisisioner yang sudah diolah

No	Pernyataan	Total Skor	Interpretasi
<i>Background Music Audio and Voice-Over</i>			
1.	Audio musik latar (<i>backsound</i>) dengan tema motion grafis sudah sesuai	461	92,2%
2.	Audio musik latar (<i>backsound</i>) lebih ceria dan <i>happy</i> .	451	90,2%
3.	Volume pada audio tidak terlalu keras.	444	88,8%
4.	Volume pada audio tidak terlalu pelan.	452	90,4%
5.	Tempo pada musik latar tidak terlalu cepat.	455	91%
6.	Sound effects pada transisi objek sudah sesuai.	447	89,4%
7.	Audio musik latar dan <i>voice-over</i> dapat membantu pemahaman penonton.	451	90,2%
8.	Suara <i>voice-over</i> terdengar dengan jelas.	454	90,8%
9.	Pemilihan kata pada <i>voice-over</i> mudah dipahami.	453	90,6%
10.	<i>Voice-over</i> sesuai dengan <i>scene</i> yang berlangsung.	450	90%
11.	Suara <i>voice-over</i> menambah penyampaian informasi mengenai Permohonan Penerbitan Sertifikat Elektronik.	456	91,2%
12.	Suara <i>voice-over</i> pada Video Permohonan Penerbitan Sertifikat Elektronik lebih berkualitas.	446	89,2%
13.	Audio memperjelas informasi saat menonton video permohonan penerbitan sertifikat elektronik.	454	90,4%
14.	Musik latar dan <i>voice over</i> sangat mendukung video permohonan penerbitan sertifikat elektronik sehingga mudah dipahami.	449	89,8%
15.	Audio menyampaikan informasi, pesan, dan petunjuk yang mudah dimengerti.	445	89%

Total persentase = Total Skor/ Total Bobot 6768/15 = 451.2

451.2/5 = 90.24% (SS) Sangat Setuju

Menurut interval penilaian *skala likert* yang telah ditentukan, diperoleh skor dari responden dengan 15 pertanyaan dengan persentase hasil penilaian responden sebesar 90,24%. Dan berdasarkan perhitungan *skala likert*, Sangat Sesuai (SS), bahwa koresponden sangat setuju dan memahami bahwa penerapan musik latar dan *voice-over* mempengaruhi pelaksanaan pada video permohonan penerbitan sertifikat elektronik. Kuesioner dalam penelitian ini juga menegaskan teori, bahwa dengan hadirnya audio musik latar dapat membangun suasana bagi penonton untuk lebih mudah memahami informasi, dan *voice-over* berguna untuk memberikan informasi tertentu dan pesan yang ditujukan kepada penonton dalam informasi dengan jelas.

Delivery

Pada tahap ini, video aplikasi untuk penerbitan sertifikat elektronik telah diberikan implementasi audio musik latar dan *voice-over* akan didistribusikan melalui online menggunakan media sosial baik youtube dan internal dinas PTSP Batam setelah menyebarkan kuesioner dengan google formulir untuk mendapatkan dan melakukan pengujian terlebih dahulu.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pengujian serta analisis serta analisis yang dilakukan. Maka kesimpulan yang diperoleh adalah:

- 1 Penerapan audio musik latar dapat memberikan suasana/mood kepada penonton sehingga penonton dapat dengan mudah memahami informasi dalam video permohonan penerbitan sertifikat elektronik.
- 2 Implementasi *voice-over* dapat mempermudah dan membantu informasi yang ingin disampaikan kepada responden melalui video permohonan penerbitan sertifikat elektronik.
- 3 Dengan mengimplementasikan audio musik latar dan *voice-over* pada video permohonan penerbitan sertifikat elektronik, dapat membuat khalayak memahami informasi sehingga khalayak khususnya pegawai dan pejabat PTSP jauh lebih terbantu dan lebih mudah dalam mengajukan permohonan penerbitan sertifikat elektronik.

DAFTAR PUSTAKA

- Indovoiceover. (2018). *Dunia Voice Over*. Yogyakarta: Diandra Kreatif.
- Julia, J., & Kawan, D. K. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Musik Berbasis Digital untuk Sekolah Dasar*. CV Caraka Khatulistiwa.
- Kominfo. (2021). *Penyelenggara Sertifikasi Elektronik (PSrE) Indonesia*. <https://tte.kominfo.go.id/apaituLaksono>.
- Kuba, J. T. P., Prasetya, H. Y., & Kinayoman, D. M. S. (2021). Implementasi Teknik Foley dan Voice Over dalam Pembuatan Film Dokumenter Wonderful Batam. *Journal Of Applied Multimedia And Networking*, 5(1), 53-63.
- Laksono, Y. T. (2017). Penerapan Aplikasi Fruity Loops sebagai Media Pembelajaran Penciptaan Komposisi dan Aransemen Tata Suara. *Jurnal Studi Komunikasi*, 1(3), 253-261. <https://doi.org/10.25139/jsk.v1i3.337>
- Nabila, N., Tambun, G. J. P., & Zulfikar, M. H. (2019). Analisis Pemanfaatan Media Visual (Motion Graphic) dalam Sosialisasi Aplikasi Pelayanan Perizinan Terpadu Satu Pintu (PTSP) Online di Batam. *Journal of*

- Applied Multimedia and Networking*, 3(1), 39-44.
- Sholeh, M. C. (2021). Analisis Yuridis Resiko Pemalsuan terhadap Pengadaan Sertifikat Elektronik di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Ilmu Hukum*, 27(10), 1517-1543.
- Siregar, F. (2017). Pembuatan Media Komunikasi Menggunakan Motion Graphic untuk Sosialisasi Job Family pada Bank Indonesia. *Jurnal Desain*, 4(03), 174-183.
- Subandi, S., Anubhakti, D., & Vallendito, B. (2017). Rancang Bangun Kuesioner Survey Berbasis Web. *SENTIA 2017*, 9.
- Sugiyono, P. D. (2017). *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan R&D*, Vol. 225. Bandung, Indonesia: Penerbit CV. Alfabeta.
- Yusera, G. V., & Sembiring, E. B. (2021). E-Promosi Sekolah dalam Bentuk Motion Graphic (Studi Kasus: Sekolah Mondial Batam). *Journal of Digital Education, Communication, and Arts*, 4(1), 37–50.
- Zaccagnino, F. (2021, September 20). *Voice Over Definition: Exploring the Language of Voice Overs*. Bunny Studio Blog. <https://bunnystudio.com/blog/voice-over-definition-exploring-the-language-of-voice-overs/>