

PEMBUATAN VIDEO *LIVE SHOOT* PENGENALAN PRODI TEKNIK MULTIMEDIA DAN JARINGAN POLIBATAM

Arta Uly Siahaan, S.Pd, M.Pd¹, Puspoadi Nugroho Pratama²

* Prodi Teknik Multimedia dan Jaringan, Politeknik Negeri Batam

**Jurusan Teknik Informatika, Politeknik Negeri Batam

artauly@polibatam.ac.id¹, puspoadipra@gmail.com²

Article Info

Article history:

Received Jun 12th, 2023

Revised Jun 20th, 2023

Accepted Jul 26th, 2023

Keyword:

Live Shoot

Multimedia Jaringan

Video

Pengenalan Prodi

Villamil Molina

ABSTRACT (10 PT)

Batam State Polytechnic is one of the public educational institutions in Batam, Riau Islands. It has several departments and study programs. One of them is the Informatics Engineering Department, which consists of Informatics Engineering, Multimedia and Networking, Animation, and Cyber Security Engineering. However, based on a 2017 survey by Indonesian Career Center Network (ICCN), 85% of students choose the wrong major. To overcome this problem, "Video Introduction to Polibatam Multimedia and Network Study Program using Live Shoot Method" was made. This video is analyzed through 3 stages, Content Reviewers, Multimedia Reviewers and Testing to the Target Audience. Content Reviewers to assess aspects of video content, multimedia reviewers assess visual and audio aspects, while testing to the target audience assess visual, audio, content, language and writing aspects. The results obtained through testing to the target audience, the visual aspect were 85% this video is attractive and the quality of the images is good to see. The audio aspect is 84.3%, meaning that the audio is audible by the audience, and is comfortable to listen to. The content aspect, 88%, meaning that the content of this video provides new knowledge about the study program and the information can be understood properly. In the aspect of language and writing, 85.3%, which means that the subtitles are appropriate and readable, articulation in conveying information is clear and understandable.

1. PENDAHULUAN

Politeknik Negeri Batam merupakan salah satu tempat perkuliahan negeri di Batam Kepulauan Riau. Di tempat ini memiliki beberapa jurusan dan prodi. Salah satunya adalah jurusan Informatika yang terdiri dari prodi Teknik Informatika, Teknik Multimedia dan Jaringan, Animasi, dan Teknik Rekayasa Keamanan Siber. Walaupun kampus menyediakan jurusan dan prodi yang sesuai untuk calon mahasiswa baru. Namun menurut survei Indonesia Career Center Network (ICCN) pada tahun 2017 sebanyak 85 persen mahasiswa salah dalam memilih jurusan [1]. Hal yang membuat salah dalam memilih prodi disebabkan oleh beberapa faktor antara lain pengaruh orang penting (orang dekat), persiapan yang tidak memadai untuk ujian masuk perkuliahan, kurangnya pemahaman dan pengenalan di kampus (khususnya jurusan yang diinginkan) kepada lulusan SMA, pertimbangan untuk jenjang karir, serta menghindari kebosanan setelah lulus SMA [2]. Selain itu, menurut [3] bahwa dukungan sosial orang tua juga memiliki dampak yang signifikan dalam menentukan pengambilan keputusan.

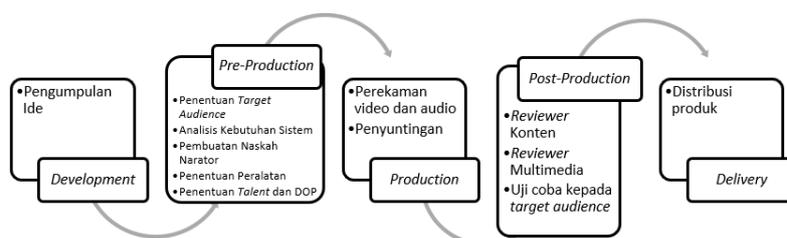
Untuk mengatasi permasalahan ini, maka dibuatlah "Video Pengenalan Prodi Teknik Multimedia dan Jaringan Polibatam menggunakan metode Live Shoot". Video ini membicarakan tentang prodi multimedia jaringan baik dari hal yang dipelajari selama perkuliahan hingga fasilitas ruangan seperti laboratorium yang digunakan oleh mahasiswa di pada prodi ini. Alasan mempertimbangkan untuk pembuatan video live shoot karena adanya perubahan sistem perkuliahan yang berbasis project based learning (PBL) hingga adanya fasilitas dan gedung baru yang digunakan oleh mahasiswa prodi Teknik Multimedia dan Jaringan seperti ruangan VR di Gedung Technopark. Karena sudah banyak perubahan yang terjadi selama ini di prodi Teknik Multimedia dan Jaringan. Pada video yang dibuat oleh [4] sudah kurang relevan untuk menggambarkan situasi prodi Teknik Multimedia dan Jaringan terkini. Sehingga perlu membuat video dengan metode live shoot yang dapat merekam kondisi secara visual perkembangan maupun perubahan yang terjadi prodi ini berdasarkan keadaan yang terjadi di kampus saat ini.

Oleh karena itu, pada video “Pembuatan Video Live Shoot Pengenalan Prodi Multimedia Jaringan” ini memberikan informasi secara informal agar calon mahasiswa baru termotivasi dan tidak ragu untuk memilih prodi Teknik Multimedia dan Jaringan melalui video ini. Selain itu, informasi yang disampaikan secara komunikatif dengan menggunakan bahasa Indonesia dan ditambahkan teks *subtitle* bahasa Inggris agar mudah dipahami oleh penonton asing. Perpaduan *angle* kamera yang berbeda diterapkan pada video ini agar lebih menarik. Sehingga video ini tidak hanya dapat menarik masyarakat yang berasal dari dalam negeri tetapi juga penonton dari luar negeri juga memahami informasi mengenai prodi ini dengan baik.

“Kebiasaan Hidup New Normal” juga membuat perubahan cara kita mengakses informasi. Sekarang setiap orang lebih tertarik untuk mengakses informasi dengan mudah dan cepat menggunakan *smartphone*. Akibatnya Penggunaan media daring seperti *Youtube* lebih banyak diakses daripada menonton televisi [5]. Pengguna *Youtube* di Indonesia secara keseluruhan sebanyak 93% masyarakat Indonesia mengaksesnya [6]. Sehingga dengan menggunakan media *Youtube* video ini tidak hanya dapat diakses oleh calon mahasiswa tetapi juga dapat diakses oleh masyarakat umum dengan mudah. Rumusan masalah yang disusun dalam penelitian ini adalah bagaimana menyajikan informasi melalui video pengenalan prodi Teknik Multimedia dan Jaringan Polibatam dengan menggunakan *live shoot*. Selanjutnya yang kedua adalah, bagaimana video yang dihasilkan dapat dipahami serta meyakinkan bagi calon mahasiswa baru untuk memilih prodi Teknik Multimedia dan Jaringan.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode Villamil Molina berdasarkan Binanto di dalam [7], mengatakan bahwa metode ini merupakan metode pengembangan multimedia yang ditemukan pada tahun 1997. Metode ini memiliki 5 tahapan yaitu *Development* (pengumpulan ide), *Pre-Production* (penentuan *target audience*, analisis kebutuhan sistem, pembuatan naskah narator, penentuan peralatan), *Production* (perekaman video dan audio, penyuntingan), *Post-Production* (*reviewer* konten, *reviewer* multimedia, uji coba kepada *target audience*), dan *Delivery* (distribusi produk). Pada Gambar 3.1 disajikan tahapan pembuatan video berdasarkan metode Villamil Molina.



Gambar 1. Tahapan Pembuatan Video Didalam Metode Villamil Molina

2.1. Development

Development adalah tahapan awal agar menentukan dasar-dasar dari produk multimedia yang akan dibuat. salah satu tahapan ini adalah pengumpulan ide. Tujuannya adalah agar sebagai pedoman untuk merancang video melalui ide yang kemudian dilanjutkan pada proses *Pre-Production*. Tahapan pengumpulan ide merupakan tahapan awal dalam pembuatan video untuk menentukan ide video yang akan dibuat. Seperti penentuan judul video, referensi video, maupun tujuan video.

2.2. Pre-Production

Tahapan ini merupakan rancangan sebelum memproduksi video. Beberapa hal yang dilakukan pada tahapan praproduksi diantaranya adalah penentuan target *audience*, pembuatan naskah narator, pembuatan *storyboard*, penentuan peralatan dan penentuan *talent* dan DOP.

1. Penentuan Target Audience

Target *audience* ditujukan untuk calon mahasiswa baru. Agar memberi informasi yang sesuai melalui produk yang dibuat dibutuhkan cara atau strategi agar produk dapat dipahami dan disampaikan kepada calon mahasiswa baru. Oleh karena itu diperlukan sasaran yang tepat agar penyampaian dapat tertuju langsung kepada calon mahasiswa baru. Untuk memenuhi sasaran tersebut ada beberapa kriteria yang harus ditentukan.

2. Pembuatan Naskah Narator

Naskah ini bertujuan untuk mengenalkan hal-hal yang terkait dengan prodi multimedia jaringan dan ruangan yang dipakai selama perkuliahan, terutama pada saat praktikum. Naskah ini menggunakan Bahasa Indonesia yang komunikatif untuk menjelaskan informasi yang akan

disampaikan dalam video. Naskah ini nantinya digunakan sebagai panduan dalam proses perekaman suara (*dubbing*) untuk menyampaikan informasi terkait video yang dibuat.

3. Pembuatan *Storyboard*

Pada tahap ini, diperlukan rencana awal untuk menentukan lokasi Digital of Photography (DOP) dalam rekaman video. Seperti menentukan posisi kamera, pergerakan kamera, jenis perekaman, dan lokasi perekaman yang akan digunakan. Ini membuatnya lebih sistematis dan memaksimalkan tingkat produksi.

4. Penentuan Peralatan

Pada tahapan ini persiapan dalam menggunakan peralatan sangat penting agar perekaman berjalan maksimal. Perangkat yang dipakai untuk pembuatan video ini seperti, kamera lumix GH5, stabilizer Moza air, clip on mic BOYA WM RXD wireless, tripod Takara rover 66, Asus TUF 504GE, Davinci Resolve studio dan Adobe Photoshop 2021.

5. Penentuan Talent dan DOP

Penentuan talent dan DOP (Director of Photography) ini berguna agar dapat mengetahui peran yang dijalankan pada video yang akan dibuat. Pada video ini talent dan DOP yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

- Narator/ Aktor: Puspoadi Nugroho Pratama
- Figuran: Mahasiswa PBL polibatam di ruangan masing-masing
- DOP: Insanul Hakim

2.3. Production

Tahapan Produksi merupakan proses pembuatan video dengan mengikuti arahan dari *storyboard* yang dirancang pada tahapan pra produksi. Ada 2 tahapan dalam produksi yaitu:

1. Perekaman Video dan Audio

Tahapan ini merupakan proses perekaman yang berdasarkan dari perancangan pra produksi yang telah dipersiapkan sebelumnya. Proses perekaman menggunakan live shoot yang dilakukan di beberapa lokasi seperti di Gedung Utama Polibatam, Teaching Factory dan Gedung Technopark. Tidak hanya rekaman di dalam ruangan perekaman juga dilakukan di luar ruangan agar dapat menggambarkan suasana di polibatam dengan baik. Perekaman dilakukan baik video maupun audio dengan menggunakan peralatan yang telah ditentukan.

2. Penyuntingan

Dalam proses ini, kita mengumpulkan semua *footage* video dan akan dilakukan proses penyatuan video dengan cara penyuntingan (*editing*) menggunakan software *Davinci Resolve Studio*. Mulai dari pemilihan *footage* video, warna yang digunakan, penentuan transisi video, hingga intensitas volume suara narator maupun jenis musik yang akan digunakan sebagai *background* pada video ini.

2.4. Post-Production

Pada tahapan *Post-Production* merupakan tahapan pengujian produk yang telah dibuat. Video yang telah dibuat harus diuji sebelum disebarkan melalui media internet. Berdasarkan [8] tahapan ini dilakukan melalui 3 penguji yakni, *reviewer* konten, *reviewer* multimedia dan uji coba kepada target audience.

1. Reviewer Konten

Reviewer konten merupakan pengujian yang dilakukan oleh seorang ahli untuk menilai kesesuaian konten video. Pengujian ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian konten yang sesuai dengan apa yang akan dimasukkan ke dalam video [9]. *Reviewer* konten akan dinilai oleh KPS Prodi Teknik Multimedia dan Jaringan. Pengujian dilakukan secara wawancara dan direkam menggunakan alat perekam. Aspek yang diuji pada konten adalah aspek isi yang terdapat pada video [10]. Hasil dari wawancara dituliskan dan menjadi data di laporan ini. Jika terdapat revisi dari penguji, maka harus diselesaikan terlebih dahulu. Kemudian catatan revisi ditambahkan di dalam laporan.

2. Reviewer Multimedia

Reviewer konten merupakan pengujian yang dilakukan oleh seorang ahli teknik pembuatan video. Pengujian ini bertujuan untuk memperoleh penilaian dan masukkan dari pengemasan materi, desain maupun teknis didalam penggunaan media video [9]. *Reviewer* konten dinilai oleh dosen informatika yang ahli pada bidang videografi. Menurut Kriswanto, Komari dan Andriyani pada tahun 2014 menyatakan bahwa video dapat dinilai dengan menggunakan 2 aspek, yakni: visual dan audio [11]. Aspek visual yang dinilai pada video ini seperti kualitas gambar, tulisan, warna gambar, dan teknik pengambilan gambar. Aspek Audio yang dinilai didalam video

ini seperti kualitas audio yang dihasilkan dan perpaduan suara antara narrator dengan musik yang digunakan. Pengujian dilakukan secara wawancara dan direkam menggunakan alat perekam. Hasil dari wawancara dituliskan dan menjadi data di laporan ini. Jika terdapat revisi dari pengujian, maka harus diselesaikan terlebih dahulu. Kemudian catatan revisi ditambahkan di dalam laporan.

3. Uji coba kepada Target Audience

Uji coba kepada Target *audience* ini diperlukan untuk menilai apakah informasi yang diberikan dipahami oleh siswa-siswi SMA/SMK di Batam. Proses penilaian ini dilakukan melalui kuisisioner google form yang diberikan kepada siswa-siswi kelas 12 SMA/SMK di kota Batam yang merupakan calon mahasiswa berjumlah 30 responden. Tahapan uji coba kepada target audience ini dinilai melalui 4 aspek yakni visual, audio, isi, bahasa dan tulisan [10]. Hal ini sesuai dengan pendapat Singarimbun dan Effendi (1995) yang mengatakan bahwa jumlah minimal sampel sebanyak 30 orang [12]. Skala likert dipakai dalam mengukur sikap, persepsi, serta pendapat perorangan maupun kelompok yang berkaitan dengan fenomena sosial [13]. Adapun skala likert sebagai pilihan jawaban dari responden serta skor masing-masing pilihan dapat dilihat dari Tabel 1.

Tabel 1. Skala likert

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Cukup	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Untuk menghitung total skor berdasarkan pilihan tersebut, dapat dilakukan dengan rumus berikut:

$$\text{Rumus Pilihan Skor} = T \times Pn$$

Dimana T merupakan jumlah responden yang memilih dan Pn adalah skor dari pilihan jawaban. Total skor akan didapatkan dari penjumlahan masing-masing pilihan skor yang telah didapatkan hasilnya menggunakan rumus pilihan skor. Adapun untuk mengetahui hasil interpretasi, menggunakan rumus berikut :

$$Y = \text{Skor Tertinggi Likert} \times \text{Jumlah Responden}$$

$$X = \text{Skor Terendah Likert} \times \text{Jumlah Responden}$$

Hasil total skor dan nilai Y yang telah didapatkan dari proses sebelumnya, akan diproses kembali untuk mendapatkan hasil dalam bentuk persentase. Untuk mencari index menggunakan persentase, perlu menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Indeks \%} = \frac{\text{Total skor}}{Y} \times 100$$

Untuk mengetahui tingkat penilaian dari hasil perhitungan rumus index persen, maka dilakukan interpretasi skor terlebih dahulu menggunakan rumus interval (I) berikut:

$$I = \frac{100}{\text{Jumlah Skor(Likert)}}$$

Interval didapatkan dari perhitungan 100 dibagi dengan jumlah skor Likert yang berjumlah lima pilihan jawaban yaitu sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, sangat tidak setuju. Maka akan didapatkan hasil interval yaitu 20. Dengan menggunakan interval ini dapat menentukan hasil akhir penilaian dari interpretasi responden terhadap sebuah pernyataan dengan menggunakan rumus index%. Hasil interval dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Interval jawaban responden dalam persentase

Persentase	Jawaban
81% - 100%	Sangat setuju
61% - 80%	Setuju
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Tidak setuju
0% - 20%	Sangat tidak setuju

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahapan ini akan menjelaskan hasil dari produksi video hingga analisis pengujian yang telah dirancang pada tahapan sebelumnya.

3.1. Production

Dalam tahapan produksi terdapat 2 tahapan yang dilakukan, yaitu perekaman video dan audio dan penyuntingan.

1. Perekaman Video dan Audio

Proses perekaman dengan cara *live shoot* dilakukan di beberapa ruangan yang ada di polibatam baik di Gedung utama Polibatam, Gedung Teaching Factory dan Gedung Technopark. Beberapa rekaman juga dilakukan di luar ruangan untuk dapat menggambarkan Polibatam dengan baik. Proses perekaman dilakukan 2 kali, yakni pada saat produksi dan setelah melakukan perbaikan yang diberikan oleh *reviewer* konten dan *reviewer* multimedia. Scene yang direkam secara live shoot seperti scene outdoor depan Gedung utama setelah scene opening, di ruangan 601 gedung utama, rooftop technopark, lantai 1 dan lantai 2 outdoor technopark. Sedangkan untuk menjelaskan suatu konteks maupun kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa dilakukan perekaman *cinematic*. Penggunaan *cinematic* ini dilakukan di ruangan VR di Technopark, ruangan Broadcast di Gedung Teaching Factory dan *workspace area* di gedung Technopark.

2. Proses Penyuntingan

Pada bagian ini dilakukan baik pemotongan dan penggabungan beberapa scene dari video yang telah direkam. Aplikasi yang digunakan dalam pengerjaan ini dengan menggunakan aplikasi *davinci resolve 17*. Transisi yang digunakan untuk perpindahan scene menggunakan *dip color dissolve* dan *cut to*. Didalam video ini juga menggunakan text untuk judul video dan teks *subtitle* untuk menjelaskan isi dari video. Selain itu dilakukan proses normalisasi suara baik dari audio narrator dan *music background* agar audio dapat didengar dengan jelas kepada *audience*.



Gambar 2. Proses Penyuntingan Menggunakan Aplikasi Davinci Resolve

3.2. Post-Production

Pada *Post-production* terdapat 3 tahapan pengujian yang dilakukan baik *reviewer* konten, *reviewer* multimedia dan uji coba kepada *target audience*.

1. Reviewer Konten

Pada tahapan ini video akan dinilai terlebih dahulu oleh KPS Prodi Teknik Multimedia Jaringan. Proses pengujian yang dilakukan kepada *reviewer* konten dengan menggunakan wawancara. Untuk hasil wawancara dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Jawaban Reviewer Konten

No.	Aspek	Jawaban	Keterangan
1.	Isi	Sudah mendeskripsikan dengan baik namun ada beberapa hal yang harus diperbaiki baik pada konsep video dan <i>editing</i>	Belum sesuai
2.		Isi pada video ini secara umum sudah menggambarkan Prodi Teknik multimedia jaringan	Sudah Sesuai
3.		Perlu ditambahkan informasi tambahan tentang prodi seperti prestasi yang diraih melalui video ini	Belum sesuai
4.		Cukup komunikatif, namun kurang jelas yang disampaikan oleh narrator karena suaranya tumpang tindih	Belum sesuai
5.		<i>Voice over</i> dan penjelasan yang tumpang tindih, beberapa scene yang gelap dan pada penulisan informasi kompetensi perlu diperbaiki tata cara penulisannya yang benar	Belum sesuai

Setelah melakukan wawancara, hasil wawancara diubah ke dalam bentuk transkrip dan dilakukan analisa dari jawaban yang diberikan. Pada pertanyaan nomor 1,3,4 dan 5 menyatakan bahwa video belum sesuai. Sedangkan pertanyaan nomor 2 sudah sesuai. Hasil rata-rata yang didapatkan dari kelima pertanyaan tersebut, menyatakan bahwa video masih belum sesuai dengan yang diharapkan oleh reviewer konten.

Oleh karena itu, video perlu dilakukan revisi terlebih dahulu sesuai dengan saran yang diberikan kepada *reviewer* konten. Revisi yang dilakukan pada video ini seperti memperbaiki *scene* yang gelap dengan proses *color grading* yang sesuai, teks deskripsi yang diubah sesuai kaidah penulisan yang benar, dan penyeselarasan antara musik yang digunakan dengan suara narrator agar dapat didengar dengan jelas. Setelah melakukan revisi yang diminta oleh reviewer konten. Maka dilanjutkan ke pengujian *reviewer* multimedia.

2. *Reviewer* Multimedia

Pada tahapan ini video akan diujikan kepada *Reviewer* multimedia akan dinilai oleh dosen dari jurusan Informatika yang ahli pada bidang videografi. Proses pengujian yang diberikan kepada reviewer multimedia dengan menggunakan wawancara. Aspek yang dinilai pada video ini meliputi 2 bagian yakni: visual dan audio. Untuk hasil wawancara dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Jawaban *Reviewer* Multimedia

No.	Aspek	Jawaban	Keterangan
1.	Visual	Ada scene dimana gambar terlihat miring dan penggunaan warna video yang kurang <i>balance</i>	Belum sesuai
2.		Ada scene yang kurang menggambarkan prodi ini pada saat <i>scene</i> di <i>broadcasting</i> , dan harus di take ulang	Belum sesuai
3.		Teks yang digunakan pada video ini sudah bagus, mudah untuk terbaca.	Sudah sesuai
4.		Ada scene yang terlalu <i>over iso</i> sehingga video sehingga dapat mengganggu mata ketika melihat objek berwarna hitam di dalam <i>scene</i> . Kemudian pada <i>scene</i> outdoor pada pembukaan ini terlihat <i>overexpose</i> yang dapat dilihat pada muka aktor yang diakibatkan oleh cahaya matahari. Seharusnya hal ini dapat dihindari dengan menggunakan peralatan <i>diffuser</i> atau dengan merekam di waktu <i>golden hour</i> .	Belum sesuai
5.		Ada perbedaan warna di beberapa <i>scene</i> , seperti di <i>scene</i> di awal cenderung biru sedangkan pada <i>scene</i> di ruangan cenderung mengarah ke warna kuning.	Belum sesuai
6.		Video ini memungkinkan untuk dapat dipahami oleh mahasiswa	Sudah sesuai
7.	Audio	Penggunaan <i>music background</i> sudah sesuai.	Sudah sesuai
8.		Suara narrator bergema, perlu penyesuaian kembali agar enak untuk didengar	Belum sesuai

Setelah melakukan wawancara, hasil wawancara diubah ke dalam bentuk transkrip dan dilakukan analisa dari jawaban yang diberikan. Pada pertanyaan 1, 2, 4, 5, dan 8 menyatakan bahwa video masih belum sesuai. Sedangkan pada pertanyaan 3, 6, dan 7 sudah sesuai. Hasil rata-rata yang didapatkan dari delapan pertanyaan tersebut, menyatakan bahwa video masih belum sesuai dengan yang diharapkan oleh reviewer multimedia.

Oleh karena itu, revisi perlu dilakukan sesuai dengan saran yang diberikan kepada reviewer multimedia. Proses perekaman kembali dilakukan pada beberapa *scene* yang diminta oleh reviewer multimedia. Revisi pada bagian penyuntingan yang dilakukan pada video ini seperti memperbaiki *scene* yang gelap dengan proses *color grading* yang sesuai, teks deskripsi yang diubah sesuai kaidah penulisan yang benar, dan penyelarasan antara musik yang digunakan dengan suara narator agar dapat didengar dengan jelas. Setelah melakukan revisi dengan reviewer konten dan reviewer multimedia. Maka dilanjutkan uji coba kepada target *audience*.

3. Uji Coba kepada Target Audience

Pada tahapan ini dilakukan pengujian produk dilakukan kepada target *audience* yang merupakan siswa-siswi SMA dan SMK yang ada di Batam sebanyak 30 siswa. Berdasarkan Singarimbun dan Effendi (1995) mengatakan bahwa jumlah minimal sampel sebanyak 30 orang [12]. Kemudian hasil dari pengujian ini dapat dilihat pada berikut ini. Jawaban dari masing-masing pernyataan ini terdiri dari 5 pilihan yakni: sangat tidak setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Cukup (C), Setuju (S) dan Sangat Tidak Setuju (STS). Untuk menentukan interval dari persentase indeks yang telah didapatkan bisa dilihat pada tabel 2.

A. Visual

Pada aspek ini terdapat 2 pernyataan yang akan dilakukan perhitungan. Hasil dari perhitungan ini dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil dari Aspek Visual

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban					Total Skor	Index %
		STS	TS	C	S	SS		
1	Informasi yang ditampilkan melalui video ini secara visual menarik untuk dilihat.	0	1	6	7	16	$(1*0) + (2*1) + (3*6) + (4*7) + (5*16) = 128$	$(128/150) * 100 = 85,3$
2	Kualitas gambar yang dihasilkan pada video ini tidak pecah dan nyaman untuk dilihat.	1	0	5	9	15	$(1*1) + (2*0) + (3*5) + (4*9) + (5*15) = 127$	$(127/150) * 100 = 84,7$

Pada pernyataan 1 didapatkan total skor dengan nilai 128 dan index % yang didapatkan sebesar 85,3% yang menyatakan "Sangat Setuju" tentang informasi yang ditampilkan secara visual menarik untuk dilihat. Kemudian pada pernyataan ke 2 didapatkan hasil perhitungan dengan nilai 127 dan index % yang didapatkan sebesar 84,7% yang menyatakan "Sangat Setuju" dengan kualitas gambar yang dihasilkan pada video ini tidak pecah dan nyaman untuk dilihat. Setelah itu kedua perhitungan diatas dicari rata-ratanya yaitu sebesar 85%. Maka secara visual video ini menarik untuk dilihat dan kualitas gambar yang dihasilkan baik dan nyaman untuk dilihat.

B. Audio

Pada aspek ini terdapat 2 pernyataan yang akan dilakukan perhitungan. Hasil dari perhitungan ini dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil dari Aspek Audio

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban					Total Skor	Index %
		STS	TS	C	S	SS		
3	Suara narator dalam menyampaikan informasi pada video ini sudah terdengar dengan jelas.	1	0	5	9	15	$(1*1) + (2*0) + (3*5) + (4*9) + (5*15) = 127$	$(127/150) * 100 = 84,7$
4	Kualitas audio yang dihasilkan pada video ini tidak pecah dan nyaman untuk didengar.	1	1	4	9	15	$(1*1) + (2*1) + (3*4) + (4*9) + (5*15) = 126$	$(126/150) * 100 = 84,0$

Pada pernyataan yang ke 3 didapatkan total skor dengan nilai 127 dan index % yang didapatkan sebesar 84,7% yang menyatakan "Sangat Setuju" dengan suara narator dalam menyampaikan informasi sudah terdengar dengan jelas. Kemudian pada pernyataan ke 4

didapatkan hasil perhitungan dengan nilai 126 dan index % yang didapatkan sebesar 84,0% yang menyatakan “Sangat Setuju” dengan kualitas audio yang dihasilkan tidak pecah dan nyaman untuk didengar. Setelah itu kedua perhitungan diatas dicari rata-ratanya yaitu sebesar 84,3%. Maka suara yang dihasilkan pada video dapat didengar oleh audiens dengan jelas, tidak pecah dan nyaman untuk didengar.

C. Isi

Pada aspek ini terdapat 2 pertanyaan yang akan dilakukan perhitungan. Hasil dari perhitungan ini dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil dari Aspek Isi

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban					Total Skor	Index %
		STS	TS	C	S	SS		
5	Informasi yang disampaikan melalui video ini dapat dipahami	0	0	6	8	16	$(1*0) + (2*0) + (3*6) + (4*8) + (5*16) = 130$	$(130/150) * 100 = 86,7$
6	Setelah saya menonton video, saya mendapatkan pengetahuan baru tentang Prodi Teknik Multimedia dan Jaringan	1	0	3	7	19	$(1*1) + (2*0) + (3*3) + (4*7) + (5*19) = 133$	$(133/150) * 100 = 88,7$

Pada pernyataan nomor 5 didapatkan total skor dengan nilai 130 dan index % yang didapatkan sebesar 86,7% yang menyatakan “Sangat Setuju” dengan informasi pada video ini dapat dipahami. Kemudian pada pernyataan nomor 6 didapatkan hasil perhitungan dengan nilai 133 dan index % yang didapatkan sebesar 88,7% yang menyatakan “Sangat Setuju” dengan menonton video ini, mendapatkan pengetahuan baru mengenai Prodi Teknik Multimedia dan Jaringan. Setelah itu kedua perhitungan diatas dicari rata-ratanya yaitu sebesar 88%. Maka isi dari video ini memberikan pengetahuan baru tentang Prodi Teknik Multimedia dan Jaringan, dan informasi yang didapatkan pada video dapat dipahami dengan baik

D. Bahasa dan Tulisan

Pada aspek ini terdapat 2 pernyataan yang akan dilakukan perhitungan. Hasil dari perhitungan ini dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8 Hasil dari Aspek Bahasa dan Tulisan

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban					Total Skor	Index %
		STS	TS	C	S	SS		
7	Penggunaan subtitle/ tulisan pada video ini mudah untuk dibaca.	1	0	4	7	18	$(1*1) + (2*0) + (3*4) + (4*7) + (5*18) = 131$	$(131/150) * 100 = 87,3$
8	Artikulasi bahasa yang disampaikan oleh narator untuk memberikan informasi sudah jelas dan dapat dipahami.	1	1	6	6	16	$(1*1) + (2*1) + (3*6) + (4*6) + (5*16) = 125$	$(125/150) * 100 = 83,3$

Pada pernyataan ke 7 didapatkan total skor dengan nilai 131 dan index % yang didapatkan sebesar 87,3% yang menyatakan “Sangat Setuju” dengan penggunaan subtitle/tulisan pada video ini mudah untuk dibaca. Juga pada pernyataan ke 8 didapatkan hasil perhitungan dengan nilai 125 dan index % yang didapatkan sebesar 83,3% yang menyatakan “Sangat Setuju” dengan artikulasi bahasa yang disampaikan oleh narator dalam memberikan informasi sudah jelas dan dapat dipahami. Setelah itu kedua perhitungan diatas dicari rata-ratanya yaitu sebesar 85,3%. Maka baik bahasa dan tulisan yang ditampilkan pada video seperti penggunaan subtitle mudah untuk dibaca, artikulasi dalam menyampaikan informasi sudah jelas dan dapat dipahami.

3.3. Delivery

Setelah video mengalami proses penyuntingan dan proses render video yang telah dibuat. Hasil akhir video dengan resolusi 1920x1080 50 fps, kemudian akan dipublikasikan ke publik melalui media digital Youtube. Agar dapat diakses baik masyarakat, mahasiswa Politeknik Negeri Batam, maupun bagi yang ingin menempuh pendidikan di Prodi Multimedia Jaringan Polibatam.

4. Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan tentang pembuatan video live shoot pengenalan prodi Teknik Multimedia dan Jaringan dengan menggunakan metode villamil Molina, maka dapat diambil kesimpulan berupa:

1. Video Pengenalan Prodi Teknik Multimedia Jaringan dengan menggunakan *live shoot* itu dapat memberikan pemahaman dan sekaligus menjadi sarana promosi kepada calon mahasiswa baru untuk memilih prodi ini. Pada tahapan produksi perekaman video dan audio dilakukan secara live shoot yang berpedoman pada tahapan pra produksi. Kemudian proses penyuntingan yang dijalankan mulai dari pemotongan video, penyesuaian *scene* dengan *color grading*, penambahan teks *subtitle* pada video, hingga penyesuaian audio baik musik dengan suara narrator. Setelah menjalankan tahapan produksi, hasil yang didapatkan berupa video dengan resolusi 1920x1080 50fps dan durasi 2 menit 47 detik.
2. Berdasarkan hasil yang didapatkan melalui uji coba kepada target *audience* menggunakan kuesioner kepada calon mahasiswa baru didapatkan hasil aspek visual sebesar 85% artinya secara visual video ini menarik untuk dilihat dan kualitas gambar yang dihasilkan baik dan nyaman untuk dilihat. Aspek audio didapatkan hasil sebesar 84,3% artinya audio yang dihasilkan pada video ini dapat terdengar oleh audiens dengan jelas, tidak pecah dan nyaman untuk didengar. Pada aspek isi didapatkan hasil sebesar 88% artinya isi video ini memberikan pengetahuan baru tentang Prodi Teknik Multimedia Jaringan dan informasi yang didapatkan pada video dapat dipahami dengan baik. Pada aspek bahasa dan tulisan didapatkan hasil sebesar 85,3% yang artinya bahasa dan tulisan yang ditampilkan pada video seperti penggunaan subtitle sudah sesuai dan mudah untuk dibaca, dan artikulasi dalam menyampaikan informasi sudah jelas dan dapat dipahami. Dengan ini calon mahasiswa baru dapat memahami Prodi Teknik Multimedia Jaringan dengan baik dan dengan video ini dapat meyakinkan calon mahasiswa baru dalam memilih program studi.

REFERENSI

- [1] G. Awaliyah and D. Murdaningsih, "87 Persen Mahasiswa Mengaku Salah Pilih Jurusan," 2019. <https://republika.co.id/berita/pmjuhw368/87-persen-mahasiswa-mengaku-salah-pilih-jurusan> (accessed Feb. 09, 2022).
- [2] F. Saragih and G. Symbolon, "Apakah Faktor Internal Masih Relevan Dalam Menentukan Jurusan Kuliah?," 2022.
- [3] Dahani and S. Muliati Abdullah, "PENGAMBILAN KEPUTUSAN JURUSAN DITINJAU DARI DUKUNGAN SOSIAL ORANGTUA PADA MAHASISWA," *Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian Pada Masyarakat*, pp. 386–391, 2020, Accessed: Sep. 15, 2022. [Online]. Available: <https://semnaslppm.ump.ac.id/index.php/semnaslppm/article/view/178>
- [4] Klowor AP D, "Profile Politeknik Negeri Batam Program Studi Teknik Multimedia dan Jaringan," Feb. 08, 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=jPx91eatu0k&t=23s> (accessed May 23, 2022).
- [5] R. Haqqu and F. A. Eryad, "EKSISTENSI MEDIA TELEVISI ERA DIGITAL DIKALANGAN REMAJA," *Dinamika Sosial Budaya*, vol. 22, no. 1, pp. 38–44, 2020, [Online]. Available: <http://journals.usm.ac.id/index.php/jdsb>
- [6] A. D. Riyanto, "Hootsuite (We are Social): Indonesian Digital Report 2021," *Hootsuite*, 2021. <https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2021/> (accessed Sep. 09, 2022).
- [7] S. Ade Akbar *et al.*, "Pembuatan Motion Graphic Sebagai Media Informasi Bagi Pengunjung Di PT Pembangunan Jaya Ancol (The Production Of Motion Graphics As An Information Media For Visitors At PT Pembangunan Jaya Ancol)," 2019.
- [8] M. Calvin Ali and A. Uly Siahaan, "Media Promosi Gudnyus.id Berbasis Motion Graphic," 2021. [Online]. Available: <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAMN>
- [9] M. Putra and Sulistiowati, "PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI DEBAT KELAS X DI SMA NEGERI 19 SURABAYA," *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, vol. 11, no. 4, 2021.
- [10] G. P. P. Hapsari and Z. Zulherman, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 4, pp. 2384–2394, Jul. 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i4.1237.
- [11] T. Widya Hastuti and E. Br Sembiring, "Company Profile KPKNL Batam dalam Bentuk Video," 2020. [Online]. Available: <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAMN>
- [12] Shafira Albari and Idola Perdini Putri, "Pengaruh Penggunaan Sistem Isyarat dalam Program Berita Seputar inews Siang RCTI terhadap Tingkat Pemahaman pada Penyandang Tunarungu Di GerkatIn

- Kota Bandung,” *Jurnal Komunikasi Pembangunan*, vol. 19, no. 02, pp. 73–82, May 2021, doi: 10.46937/19202131155.
- [13] Sugiyono, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA, 2018.