

PERANCANGAN KONTEN VIDEO MOTION SEBAGAI MEDIA EDUKASI KREATIF HNS STUDIO BALI

Putu Prama Satya Naraya¹, Ni Ketut Rini Astuti², I Wayan Swandi³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar, JL. Nusa Indah, Sumerta, Kec. Denpasar Timur, Kota Denpasar, 80235, Indonesia

E-mail : pramasatyaa14@gmail.com

Abstrak

Perancangan konten video sebagai media edukasi kreatif ini bertujuan sebagai sarana untuk memberi edukasi kepada audien. Yang dirancang oleh Hope Never Sleep Studio yang bergerak di bidang jasa ilustrasi, konsultan desain, serta animasi. Video edukasi ini dipasarkan melalui platform video Youtube serta dipromosikan melalui platform media sosial seperti Instagram Reels, TikTok, serta Youtube Shorts. Adapun tujuan lain perancangan ini bagi penulis adalah untuk mempelajari dan mengetahui tahapan-tahapan dalam perancangan konten video. Pada saat proses perancangan berlangsung, penulis perlu memperhatikan elemen-elemen dasar dalam video editing untuk menghasilkan konten video yang baik, yang terdiri dari informasi, komposisi, audio, *angle* kamera, serta kesinambungan. Elemen-elemen ini berfungsi menyampaikan pesan dan membentuk persepsi audien. Metode yang digunakan dalam perancangan konten video ini adalah metode deskriptif kualitatif yang meliputi pemahaman brief proyek yang diberikan perusahaan, menentukan riset pasar untuk mengetahui target pasar yang sedang trending. Dalam perancangan konten video penulis diberikan bimbingan asistensi dalam proses pengerjaan proyek ini oleh pihak perusahaan Hope Never Sleep Studio. Yang dimana hasil akhir dari konten video edukasi ini akan diunggah pada platform video dan media sosial Hope Never Sleep Studio. Langkah-langkah dalam perancangan konten video promosi dimulai dengan membuat konsep video dengan cara brainstorming, yang dilanjutkan dengan membuat storyboard, proses pengambilan gambar, proses pengerjaan aset ilustrasi animasi, lalu dilanjutkan dengan proses *motion* yang diakhiri dengan proses editing, yang hasil akhirnya siap diunggah pada platform video youtube serta dipromosikan pada media sosial Hope Never Sleep Studio yang diantaranya ada Instagram Reels, TikTok, serta Youtube Shorts.

Kata Kunci: Konten Video, Video Edukasi, Animasi, Hope Never Sleep Studio.

Abstract

The design of video content as creative educational media aims to educate the audience. Designed by Hope Never Sleep Studio which is engaged in illustration services, design consultants, and animation. This educational video is marketed through Youtube video platform and promoted through social media platforms as Instagram Reels, TikTok, and Youtube Shorts. Another purpose of this design for the author is to learn and know the stages in designing video content. During the design process, the author need to pay attention to the basic elements in video editing to produce good video content, which consists of information, composition, audio, camera angle, and continuity. These elements serve to convey messages audience perceptions. The method used in designing this video content is qualitative descriptive method which includes understanding the project brief given by the company, determining market research to find out the trending target market. In designing video content, the author is given assistance guidance in the process of working on this project by Hope Never Sleep Studio. Where the final result of this educational video content will be uploaded on the Hope Never Sleep Studio video platform and social media. Steps in designing promotional video content begin with creating a video concept by brainstorming, followed by creating a storyboard, shooting process, made animated illustration assets, continuing with the motion process which ends with the editing process, the final result of which is ready to uploaded on the video platform YouTube promoted on Hope Never Sleep Studio social media, including Instagram Reels, TikTok, and Youtube Shorts.

Keywords: Video Content, Educational Video, Animation, Hope Never Sleep Studio.

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan teknologi yang sangat pesat, maka semakin berkembang juga media yang digunakan untuk memberi edukasi kepada audien. Salah satu media yang sedang populer adalah video edukasi yang dapat diunggah pada platform video seperti youtube, serta media sosial seperti Instagram dan Tiktok. Pada dasarnya, media video edukasi adalah sebuah alat yang digunakan untuk menampilkan sebuah materi pembelajaran yang dikemas dalam sebuah video. Hal tersebut didukung oleh Putra, dkk (2017) yang menyebutkan bahwa media video pembelajaran merupakan suatu media yang menggunakan audio dan visual yang terdiri dari beberapa gambar dan suara tentang sebuah materi pembelajaran yang dimana ditampilkan melalui media yaitu projector, hal tersebut merupakan sebuah usaha yang dilakukan untuk mewujudkan pembelajaran yang tidak monoton dan menyenangkan.

Perkembangan teknologi yang begitu pesat saat ini membawa dunia masuk kedalam era digitalisasi. Munculnya berbagai platform media sosial menjadi wadah berkembangnya informasi yang dapat diakses secara mudah oleh masyarakat luas. Mudahnya penyebaran informasi ini membawa banyak informasi palsu atau *hoax* yang menyebar pada masyarakat luas, hal ini mendorong Hope Never Sleep Studio menyediakan video edukasi yang dikemas dengan kreatif agar menjadi informasi yang tidak menyesatkan masyarakat.

Tingginya pengguna internet diimbangi dengan meningkatnya pelaku industri kreatif digital, mengakibatkan persaingan yang sangat ketat. Industri kreatif digital membutuhkan banyak konten-konten visual yang kreatif, untuk setiap harinya dihadirkan dalam transaksi, promosi, edukasi sampai hiburan. Karenanya kreator – kreator yang bekerja dalam industri ini selalu dituntut untuk menciptakan konten kreatif dengan cepat. Fenomena ini yang tak jarang menjadi sebuah akar munculnya fenomena latah sosial pada kreator-creator di industri kreatif digital.

Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM) merupakan sebuah program baru yang dibentuk oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) dimana program ini diberlakukan pada akhir Bulan Januari 2021. Adapun tujuan dari diberlakukannya program ialah mendorong mahasiswa untuk menguasai berbagai keilmuan yang berguna pada saat memasuki dunia kerja.

Dalam pelaksanaan program MBKM Penulis mengangkat program magang/praktik kerja di sebuah perusahaan bernama *Hope Never Sleep* (HNS) *Creative Studio* yang bergerak dibidang ilustrasi, desain grafis dan animasi. HNS *Creative Studio* sudah memiliki lebih beberapa cabang usaha diantaranya ialah HNS *Studio*, *Mytees*, HNS *Invasion*, dan HNS *Academy*.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana manajemen dalam merancang suatu konten video edukasi kreatif di HNS Studio Bali?
2. Bagaimana proses perancangan konten video edukasi kreatif di HNS Studio Bali?

METODE

Teknik pelaksanaan kegiatan magang/praktik kerja MBKM di HNS Studio, dilakukan dengan model *project based learning*. Dalam proses pengerjaan ataupun perancangannya, media tersebut akan dibimbing secara langsung oleh tim senior di HNS Studio. Pelaksanaan magang/praktik kerja MBKM ini dilakukan secara luring (luar jaringan) di HNS Studio. Selama menjalankan program magang/praktik kerja MBKM di HNS Studio, penulis mengambil beberapa proyek seperti foto produk, mengerjakan asset ilustrasi serta syuting video. Dalam perancangan konten video ini diawali dengan *brainstorming* bersama mengumpulkan konsep video. Setelah mendapatkan konsep yang matang, mahasiswa dapat melanjutkan ketahap proses pengambilan gambar, dan akan dilanjutkan Kembali di proses editing. Setelah konten video ini selesai dikerjakan akan dipublikasikan pada akun *YouTube*, *Instagram*, dan *TikTok* HNS Studio Bali.

Tujuan edukasi yang dilakukan oleh HNS Studio adalah dapat menginformasikan tentang beberapa materi yang tidak atau belum diketahui sehingga masyarakat mengetahui ilmu yang telah diberikan oleh HNS Studio. Adapun strategi yang digunakan adalah menggunakan media sosial sebagai media untuk membagikan edukasi. Media edukasi yang dirancang diperoleh melalui eksplorasi visual dan komunikasi visual sehingga media promosi mampu menggambarkan dan

menginformasikan materi yang telah dirancang oleh HNS Studio.

Perancangan konten video sebagai media edukasi kreatif HNS Studio bali menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian untuk memahami fenomena-fenomena manusia atau sosial dengan menciptakan gambaran yang menyeluruh dan kompleks yang dapat disajikan dengan kata-kata, melaporkan pandangan terinci yang diperoleh dari sumber informan, serta dilakukan dalam latar yang alamiah (Fadli, 2021). Adapun beberapa metode proses pengumpulan data, yaitu dengan metode partisipasi dimana ada keterlibatan orang atau masyarakat dengan cara memberikan tenaga, pikiran ataupun materi. Yang kedua adalah metode observasi dimana metode ini dilakukan dengan pengamatan secara langsung di lapangan. Yang ketiga adalah metode dokumentasi dimana metode ini dilakukan dengan menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, notulen rapat, dan sebagainya. Dalam tahapan ini penulis melakukan pencatatan melalui hasil wawancara, mendokumentasikan data yang didapat, dan memahami alur kerja yang sudah ditetapkan di tempat magang/praktik kerja. Dengan Mengikuti alur kerja ini proyek yang diberikan penulis dapat terselesaikan dengan baik.

Video edukasi kreatif dipilih menjadi media edukasi yang digunakan oleh HNS Studio karena dinilai sesuai dengan kebutuhan perusahaan karena melalui video edukasi HNS Studio dapat menginformasikan tentang pengalaman perusahaan dalam menggarap proyek dan kemampuan yang dimiliki perusahaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Notoatmodjo (2007), pengetahuan adalah merupakan hasil dari tahu dan ini setelah orang melakukan penginderaan terhadap obyek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia, yakni indera penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga. Jadi pengetahuan adalah berbagai macam hal yang diperoleh oleh seseorang melalui panca indera. Alih pengetahuan menjelaskan tentang hasil magang/praktik kerja dari sudut pandang

penerapan pengetahuan dari proses pembelajaran kognitif di kampus dan kebaruan pengetahuan saat kegiatan magang/praktik kerja di HNS Studio.

1. Manajemen HNS Studio

Manajemen adalah suatu upaya pemberian bimbingan dan pengarahan melalui perencanaan, koordinasi, pengintegrasian, pembagian tugas secara profesional dan proporsional, pengorganisasian, pengendalian dan pemanfaatan sumber daya yang ada untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan bersama (Rohman 2018). Saat melaksanakan magang/praktik kerja di HNS Studio, penulis mempelajari tentang sistem kerja bagi setiap anggota tim dan juga manajemen dalam penerimaan order. HNS Studio memiliki dua cara dalam menerima order. Order merupakan langkah yang harus dilakukan oleh calon klien saat ingin memesan desain. Cara yang pertama ialah secara *online* melalui media sosial, *website* dan *fiverr*. Cara yang kedua yaitu klien datang langsung ke studio.

2. Alih Keterampilan

Keterampilan (*skill*) merupakan kemampuan untuk mengoperasikan pekerjaan secara mudah dan cermat (Sri Widiastuti, 2010:49). Alih keterampilan dalam hal ini adalah berbagai bentuk keterampilan baru yang didapatkan selama pelaksanaan magang/kerja praktik MBKM di HNS Studio. Mahasiswa mampu mempelajari tentang proses perancangan atau pembuatan dari sebuah konten video dengan beberapa tahap yaitu menentukan konsep dari proyek konten video promosi, membuat *storyboard* dari konsep yang telah dirancang, kemudian eksekusi dalam pengambilan gambar, bagaimana proses merancang asset animasi, proses motion dari asset animasi tersebut, dan editing video. Adapun keterampilan yang didapat oleh mahasiswa selama melakukan MBKM di HNS Studio adalah membuat asset ilustrasi, pembuatan foto produk untuk diunggah di Instagram, pembuatan video Reels Instagram dan yang lainnya.

3. Alih Teknologi

Alih teknologi dalam hal ini menjelaskan mengenai beberapa sudut pandang kebaruan teknologi yang diperoleh penulis dalam penguasaan alat yang berkaitan

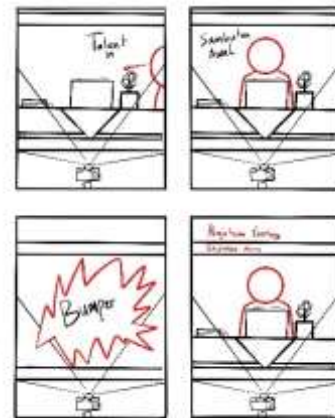
pengembangan mahasiswa. Kebaruan teknologi yang didapat saat melaksanakan magang di HNS Studio terutama saat mengerjakan proyek animasi yang diberikan ialah *color grading*. *Color Grading* merupakan sebuah proses mengubah warna baik pada media foto ataupun video. Proses koreksi warna ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, mulai dari *shoot matching*, *shape mask*, *removing objects*, dan lain lain. Dengan *color grading* dapat memberikan kesan warna semakin sesuai dengan *mood* yang dibawakan dalam sebuah video.



Gambar 1. Proses *color Grading*
(Dokumentasi pribadi)

4. Proses Pengerjaan

Adapun proses pembuatan konten video terdiri dari beberapa tahap, yaitu tahap pra produksi, produksi, dan yang terakhir pasca produksi. Pada tahap pra produksi dibagi lagi menjadi beberapa tahap yang dimulai dengan membuat ide dan konsep, membuat storyboard (Gambar 2), proses pengambilan gambar (Gambar 3), dan proses pengerjaan motion (Gambar 4). Setelah tahap pra produksi selesai, maka dilanjutkan dengan proses produksi yang meliputi tahap pengerjaan video dengan *software* Adobe Premiere, kemudian pengerjaan animasi dengan *software* Adobe After Effect, kemudian dilanjutkan dengan penambahan audio seperti *background* dan *sound effect* lalu dilanjutkan dengan tahap rendering (Gambar 5). Hasil akhir dari konten video ini telah disetujui dan dipublikasikan melalui akun media sosial HNS Studio diantaranya Youtube, Instagram Reels, Tiktok, serta Youtube Shorts.



Gambar 2. Panel Satu Storyboard
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3. Proses pengambilan gambar
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 4. Proses pengerjaan *motion*
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 5. Proses *rendering*
(Dokumentasi pribadi)

Berdasarkan proses pengerjaan konten yang dimulai dengan pembuatan ide dan konsep, proses pengambilan gambar hingga *editing*. konten video HNS Studio menggunakan format mp4 dengan

ukuran 1920 x 1080 (*landscape*) dan 1080 x 1920 px (*portrait*).

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan laporan MBKM di atas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Manajemen adalah suatu upaya pemberian bimbingan dan pengarahan melalui perencanaan, koordinasi, pengintegrasian, pembagian tugas secara profesional dan proporsional, pengorganisasian, pengendalian dan pemanfaatan sumber daya yang ada untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan Bersama. Saat melaksanakan magang/praktik kerja di HNS Studio, penulis mempelajari tentang sistem kerja bagi setiap anggota tim dan juga manajemen dalam penerimaan order. Pengerjaan *order* yang masuk ke HNS Studio, secara umum alurnya mulai dari menerima *brief* desain yang dijelaskan oleh klien. Dalam mengerjakan suatu proyek desain, selain mengatur *timeline* pengerjaan juga dibutuhkan komunikasi yang baik. Selama kegiatan magang, penulis diajarkan untuk membuat asset ilustrasi, pembuatan foto produk & video yang nantinya akan diunggah ke sosial media.
2. Adapun proses perancangan konten video sebagai media edukasi kreatif HNS Studio Bali dimulai dengan pra produksi yang meliputi pembuatan ide dan konsep, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *storyboard* dan dilanjutkan dengan proses pengambilan gambar dan pengerjaan aset ilustrasi. Proses berikutnya adalah proses produksi yang meliputi tahap pengerjaan atau pengeditan video, pengerjaan motion animasi, pemberian *sound* pendukung, kemudian tahap rendering akhir dan hasil akhir video telah siap untuk diunggah di media sosial Youtube, Youtube Short, Reels Instagram, dan Tiktok.

DAFTAR RUJUKAN

- Dwi K J P, Sarjani N K P, 2022, Fenomena Latah Sosial Dalam Pembuatan Konten Visual di Era Industri Kreatif Digital, *Jurnal Amarasi : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, Vol. 3 No. 1 Hal. 9-15
- Anggriani G, Arie S P T, Prestiliano J, 2023, Perancangan Board Game “Fuitvege Missions” Dengan Mekanik Pattern Movement Sebagai Media Edukasi

Pencegahan Malnutrisi Untuk Usia 10-11 Tahun, *Jurnal Amarasi : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, Vol.4 No. 2 Hal. 132-144

- Fadli M R, 2021, Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif, *Jurnal Humanika Universitas Negeri Yogyakarta*, Vol.21 No.01, 2021 Yogyakarta.
- Notoatmoko S, 2007, *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*, PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Putra, I. G. H., Kanca, I. N., dan Suwiwa, I. G. (2017). Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model ADDIE pada Materi Passing Bola Voli. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Undiksha*. Vol 7 (1).
- Rohman A, 2018, *Dasar – Dasar Manajemen Publik*, Empatdua, Malang.
- Sri W, Rohmah N M, 2010, Peningkatan Motivasi dan Keterampilan Menggiring Bola Dalam pembelajaran Sepakbola Melalui Kucing Tikus Pada Siswa Kelas 4 SD Glagahombo 2 Tempel, *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Vol. 07 No. 01, Hal. 47 – 49.