

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membuka berbagai peluang bagi Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) untuk meningkatkan efektivitas pemasaran dan memperluas jangkauan pasar. Salah satu metode yang efektif dalam strategi pemasaran digital adalah melalui konten video yang menarik dan profesional. Video dapat menyampaikan pesan, menunjukkan produk, dan membangun hubungan dengan konsumen secara lebih interaktif dan mendalam.

UMKM Minuman Boba "*The Tempting Cow*" adalah salah satu usaha yang berpotensi besar untuk memanfaatkan media video sebagai alat pemasaran. Namun, tantangan utama yang dihadapi adalah keterbatasan dalam keterampilan dan pengetahuan mengenai editing video yang profesional. Sebagian besar pemilik dan karyawan UMKM mungkin tidak memiliki latar belakang dalam bidang ini, sehingga diperlukan panduan yang mudah diakses dan dipahami untuk mempelajari teknik editing video.

Adobe Premiere Pro adalah salah satu software editing video yang sangat populer dan digunakan secara luas oleh profesional di industri kreatif. Namun, bagi pemula, menguasai Adobe Premiere Pro bisa menjadi tantangan tersendiri karena kompleksitas dan banyaknya fitur yang ditawarkan. Oleh karena itu, diperlukan sebuah panduan tutorial interaktif yang dirancang khusus untuk pemula, agar mereka dapat belajar dengan cepat dan efektif.

Rancang bangun multimedia interaktif ini akan membantu UMKM "*The Tempting Cow*" untuk memahami dasar-dasar editing video menggunakan Adobe Premiere Pro. Dengan demikian, mereka dapat membuat konten video yang menarik dan profesional untuk mempromosikan produk minuman boba mereka, meningkatkan brand awareness, dan menarik lebih banyak pelanggan.

Dengan latar belakang inilah, panduan tutorial interaktif ini dikembangkan, sebagai salah satu solusi praktis untuk mendukung pertumbuhan dan keberhasilan UMKM "*The Tempting Cow*" melalui konten video yang kreatif dan profesional.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara mengembangkan video pembelajaran yang efektif dalam editing video menggunakan Adobe Premiere Pro berbantu Discord, khususnya bagi UMKM Minuman Boba "*The Tempting Cow*", agar mereka dapat mengatasi kesulitan teknis, meningkatkan keterampilan editing, dan menghasilkan konten video yang menarik untuk pemasaran produk?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam judul ini meliputi:

a. Target Audiens

Panduan ini khusus ditujukan untuk UMKM minuman boba *The Tempting Cow* yang belum memiliki pengalaman sebelumnya dalam editing video dan panduan ini dirancang untuk pemula yang baru pertama kali menggunakan Adobe Premiere Pro.

b. Keterbatasan fitur yang dibahas

Tutorial akan fokus pada fitur-fitur dasar dan esensial dari Adobe Premiere Pro yang paling relevan dan berguna untuk keperluan pemasaran UMKM "*The Tempting Cow*". Fitur-fitur seperti impor media, pemotongan dan penggabungan klip, penambahan teks, transisi sederhana, dan *export*.

c. Konteks UMKM Minuman Boba

Studi kasus dalam tutorial akan spesifik pada kebutuhan pemasaran UMKM minuman boba "*The Tempting Cow*", seperti pembuatan video promosi produk.

d. Perangkat Lunak Editing

Panduan tutorial akan dibatasi untuk penggunaan perangkat lunak editing video yaitu menggunakan *software* Adobe Premiere Pro. Batasan ini akan memungkinkan pengembangan konten tutorial yang lebih terfokus.

e. Media Pembelajaran

Aplikasi Discord dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang efektif untuk para pemula dalam bidang editing video, karena menyediakan fitur-fitur seperti berbagi layar, *voice chat*, dan channel diskusi yang memungkinkan interaksi *real-time* antara pengajar dan peserta.

1.4 Tujuan Penulisan

Saya berharap tugas akhir ini dapat membantu saya mengembangkan keterampilan, termasuk kemampuan dalam merumuskan masalah, menentukan metode yang tepat, dan meningkatkan pemahaman saya terhadap topik penelitian serta memperkuat keterampilan komunikasi tertulis.

1.5 Manfaat Penulisan

Manfaat penelitian menjelaskan luaran hasil penelitian bagi masyarakat/ lingkungan yang terpengaruh. Contoh di bawah ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan penulis.

1.5.1 Bagi Penulis

- a. Penulis dapat memperdalam tentang Adobe Premiere Pro dan teknik editing video, memperluas keterampilan dalam penggunaan *software* editing video.
- b. Membantu UMKM untuk lebih mandiri dalam pembuatan konten video, mengurangi ketergantungan pada pihak luar.

1.5.2 Bagi STMIK Amikom Surakarta

- a. Menyediakan materi yang relevan untuk program studi terkait media, komunikasi, atau pemasaran, dengan fokus pada penerapan keterampilan editing video dalam konteks nyata UMKM.
- b. Menambah koleksi sumber daya edukatif yang dapat digunakan oleh mahasiswa dan dosen untuk memahami lebih dalam mengenai editing video dan aplikasinya dalam dunia nyata.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir ini mengandung uraian tentang metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. Contoh di bawah silakan disesuaikan dengan kebutuhan penulis.

1.6.1 Metode Wawancara

Melakukan wawancara dengan ibu Diena selaku pemilik *The Tempting Cow* dan karyawan yaitu Hanaan, Farah, dan Faiz untuk mendapatkan wawasan lebih dalam tentang masalah yang mereka hadapi dalam editing video dan harapan mereka terhadap panduan tutorial.

1.6.2 Metode Studi Pustaka

Meneliti panduan tutorial dan metode pembelajaran yang efektif dalam konteks *software* editing video, khususnya Adobe Premiere Pro, untuk memahami praktik terbaik yang dapat diterapkan.

1.6.3 Metode Umpan Balik

Mengumpulkan umpan balik tentang metode pembelajaran yang paling efektif dan fitur apa yang mereka anggap penting dalam panduan tutorial.

1.7 Teori Yang Digunakan

1.7.1 Media Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses sistematis dan terencana dimana tiap komponen saling berpengaruh bagi keberhasilan pemula dalam proses pembelajaran, maka dari itu para pemula perlu mengenal beberapa sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Usaha untuk meningkatkan pembelajaran

yang efisien dan efektif dan menumbuhkan motivasi belajar secara mandiri diperlukan berbagai sumber yang dapat digunakan dan dimanfaatkan untuk meningkatkan bobot dari pembelajaran itu sendiri (Dewi et al., 2021).

1.7.2 Media Video Pembelajaran

Pembelajaran dengan menggunakan media video mampu menjadi solusi yang dapat membantu pemula dalam meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan hasil penelitian, media video pembelajaran dapat mengubah perilaku pemula karena dapat memotivasi dan menciptakan rasa keberhasilan serta meningkatkan rasa semangat. Video pembelajaran adalah suatu paling efektif secara medium yang dipakai untuk menolong proses pembelajaran, baik dalam pembelajaran berkelompok maupun individu (Hua et al., 2020).

1.7.3 Metode Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif

Metode pembelajaran yang melibatkan penggunaan teknologi digital untuk meningkatkan proses pembelajaran dengan memungkinkan interaksi langsung antara pengguna dan konten pembelajaran. Contohnya seperti metode pembelajaran adaptif, yang menyajikan konten pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman individu pengguna. memungkinkan pemula untuk belajar dalam ritme mereka sendiri dan fokus pada area-area yang memerlukan pemahaman lebih.

Untuk membuat video dalam rangka pembelajaran, tentunya berbeda dengan video untuk keperluan pribadi. Langkah-langkah pembuatan video untuk pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Menentukan Ide

Ide yang baik biasanya timbul dari masalah yang dirasakan. Masalah sendiri dapat didefinisikan sebagai kesenjangan antara kenyataan yang ada dengan apa yang diharapkan.

2. Merumuskan Tujuan

Rumusan mengenai kompetensi seperti apa yang diharapkan, sehingga setelah menonton video pembelajaran interaktif ini pemula dapat menguasai kompetensi yang telah kita tentukan.

3. Melakukan Survei atau Mengumpulkan Bahan Materi

Mengumpulkan informasi dan bahan-bahan yang dapat mendukung video pembelajaran interaktif yang akan dibuat.

4. Membuat *Storyboard*

Di dalam *storyboard* memuat unsur-unsur visual maupun audio juga istilah-istilah yang terdapat di dalam video. Pada bagian visual kita gambarkan visualisasi berupa simbol komunikasi, baik berupa sketsa, grafis, verbal, atau gabungan semuanya. Pada bagian audio kita cantumkan narasi yang akan menyertai visualisasi tadi.

5. Membacakan Naskah

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penulisan naskah, yaitu:

- a. Menggunakan gaya bahasa sehari-hari, bukan gaya bahasa sastra.
- b. Kalimat harus jelas, singkat, dan informatif.
- c. Menggunakan kata yang sesuai dengan latar belakang audiens.

1.7.4 Editing Video

Editing video adalah sebuah proses audit terhadap klip-klip video hasil dari proses *shooting*, dimana pada proses ini seorang editor memilih ataupun menyunting sebuah gambar dalam bentuk video tersebut, dengan cara memotong klip-klip video *cut to cut* kemudian menggabungkan potongan-potongan video tersebut menjadi sebuah video yang utuh untuk kemudian menjadi sebuah video yang baik untuk ditonton.

Namun untuk menambahkan kesan yang lebih estetik seorang editor akan menambahkan berbagai efek dan menyiapkan beberapa transisi, sehingga video yang akan dilihat dapat memberikan kesan yang indah saat dilihat (Manesah et al. 2022).

1.7.5 Aplikasi Editing Menggunakan Adobe Premiere Pro

Kenapa memakai aplikasi atau *software* Adobe Premiere Pro? Karena, Adobe Premiere Pro adalah salah satu *software* video editing yang populer dan banyak digunakan oleh pemula hingga profesional. Aplikasi ini memungkinkan untuk para pemula untuk membuat dan mengedit video dengan berbagai fitur yang lengkap. Adobe Premiere Pro jika disimpulkan berdasarkan pendapat para ahli adalah merupakan aplikasi editing video yang digunakan untuk menghasilkan sebuah media yang berupa audio visual atau video (Pendidikan et al., n.d.).

1.7.5.1 Fitur Fitur Utamadari Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro memiliki beberapa fitur yang utama, yang berupa:

1. *Interface*

Halaman awal yang membantu pemula memulai proyek baru atau membuka proyek yang sudah ada dan *workspace* yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, termasuk layout yang berbeda untuk editing.

2. Pengeditan Video

Import file dari berbagai sumber dan format. Mengelola dan mengatur semua media, *sequences*, dan *assets* dalam satu tempat.

3. *Timeline*

Pengguna dapat mengatur klip video dan audio dalam urutan yang diinginkan tanpa merusak file aslinya. Menambahkan mengelola *multiple tracks* untuk video dan audio.

4. *Tools* Editing Dasar

- a. *Selection Tools*: memilih dan memindahkan klip di *timeline*.
- b. *Razor Tool*: memotong klip video atau audio di *timeline*.
- c. *Text*: menambahkan teks pada klip video.

5. *Export*

- a. Menyediakan berbagai pilihan *export* untuk berbagai format dan *platform*, termasuk preset untuk YouTube.
- b. Menyimpan video dalam format dan resolusi yang diinginkan, serta mengatur pengaturan seperti *bitrate* dan *codec*.

1.7.6 Aplikasi/*Software* Discord

Aplikasi Discord adalah *platform* komunikasi yang awalnya diciptakan untuk komunitas *gaming*, namun kini telah berkembang menjadi alat serbaguna yang digunakan oleh berbagai komunitas, termasuk pendidikan. Dengan fitur-fitur yang mendukung komunikasi *real-time* dan kolaborasi, Discord dapat menjadi media pembelajaran interaktif yang efektif. Terdapat beberapa penjelasan tentang Discord dan bagaimana aplikasi ini dapat digunakan untuk pembelajaran interaktif (Abdiyan et al. 2021).

1. Fitur Aplikasi Discord

a. Server dan Saluran (*Channels*)

Discord memungkinkan pengguna membuat server, yang merupakan ruang virtual untuk komunitas tertentu. Discord memiliki beberapa saluran seperti:

- 1) Saluran teks (*text channels*) yang menjadi tempat untuk mengirim teks, berbagi link, file, dan dokumen.
- 2) Saluran suara (*voice channels*) yang menjadi ruang untuk obrolan suara, memungkinkan komunikasi langsung dan rapat kelompok.
- 3) Saluran video (*video channels*) yang menjadi ruang untuk panggilan video, presentasi langsung, dan diskusi tatap muka.

b. *Screen Sharing*

Pengguna dapat berbagi layar mereka dengan anggota lain dalam saluran suara atau video, memungkinkan presentasi, demonstrasi langsung, dan kolaborasi pada dokumen atau proyek.

c. Integrasi dengan aplikasi lain

Discord dapat diintegrasikan dengan berbagai aplikasi lain seperti Google drive, dan YouTube, Memudahkan berbagi materi dan koordinasi tugas.

2. Manfaat Menggunakan Discord untuk pembelajaran interaktif

a. Komunikasi *Real-Time*

Memungkinkan siswa dan pengajar berkomunikasi secara langsung melalui teks, suara, dan video untuk meningkatkan interaksi dan kolaborasi.

b. Pembelajaran Kolaboratif

Saluran teks dan suara dapat digunakan untuk diskusi kelompok, kerja sama pada proyek, dan studi bersama.

c. Akses Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran termasuk dokumen, *link*, dan video dapat dengan mudah dibagikan dan diakses oleh semua anggota di saluran teks.

d. Pembelajaran Terstruktur

Server dapat diorganisir dengan saluran yang berbeda untuk topik, mata pelajaran, atau kelompok belajar untuk dapat membantu siswa tetap terorganisir.

e. Keterlibatan dan Partisipasi

Fitur interaktif seperti polling, kuis, dan kegiatan yang dikelola oleh bot dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik.

1.7.7 Perancangan Multimedia

Berikut Perancangan multimedia yang digunakan:

1. Pendahuluan

UMKM "*The Tempting Cow*" menghadapi tantangan dalam membuat konten video yang menarik dan profesional untuk mempromosikan produk minuman boba mereka. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan sebuah solusi multimedia interaktif yang dapat memfasilitasi pemahaman dan keterampilan editing video menggunakan Adobe Premiere Pro. Pendekatan berbantuan Discord dipilih untuk memberikan dukungan interaktif dan kolaboratif selama proses belajar.

2. Tujuan

- a. Membantu karyawan UMKM *The Tempting Cow* menguasai dasar-dasar editing video dengan Adobe Premiere Pro.
- b. Memanfaatkan *platform* Discord untuk menyediakan bimbingan dan dukungan interaktif selama proses pembelajaran.
- c. Meningkatkan kemampuan pembuatan konten video promosi yang kreatif dan *professional*.

d. Memberikan panduan yang mudah diakses dan dipahami oleh pemula

3. Komponen Multimedia Interaktif

a. Modul Tutorial Video

- 1) Pengantar Adobe Premiere Pro: Menjelaskan antarmuka, tools dasar, dan fitur utama.
- 2) *Import* dan Manajemen Media: Cara mengimpor video, audio, dan gambar ke dalam proyek.
- 3) Editing Dasar: Memotong, menyusun, dan menggabungkan klip video.
- 4) Penambahan Teks dan Grafik: Membuat dan menambahkan teks serta grafik dengan *Essential Graphics Panel*.
- 5) Penerapan Efek dan Transisi: Menggunakan efek visual dan transisi untuk memperbagus video.
- 6) *Export Video*: Cara mengekspor video dalam format dan kualitas yang diinginkan.

b. Platform Discord

Membuat server Discord khusus untuk pelatihan, dan menggunakan fitur untuk berbagi layar selama sesi bimbingan untuk demonstrasi langsung.

c. Tugas dan Penilaian

Memberikan tugas pembuatan video yang dinilai oleh instruktur untuk *feedback*.

4. Metode Pembelajaran

Sesi bimbingan langsung melalui Discord untuk mendiskusikan masalah spesifik atau memberikan demonstrasi.

1.8 Perangkat Keras (*Hardware*) dan Perangkat Lunak (*Software*) Yang Digunakan

Bagian ini menjelaskan tentang perangkat yang digunakan. Format penulisan yang digunakan boleh disebutkan menggunakan numbering ataupun tabel.

1.8.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Hardware atau perangkat keras yang digunakan untuk pembuatan panduan video tutorial interaktif tentang editing video untuk pemula yaitu:

Tabel 1.1 Perangkat Keras

Nama	Merek & Type	Spesifikasi
Laptop	Lenovo Legion	<ul style="list-style-type: none"> • Intel Core i5-7300HQ • RAM 8GB • HDD 1000GB • VGA NVIDIA GEFORCE GTX
Mouse	Acome AM200	<ul style="list-style-type: none"> • 2.4 Ghz wireless • Silent Click • Port USB

1.8.2 Perangkat Lunak (*Software*)

Software atau perangkat lunak dalam perangkat komputer yang dibutuhkan untuk membuat panduan video tutorial interaktif tentang editing video untuk pemula yaitu:

a. Adobe Premiere Pro

Adalah aplikasi editing video yang digunakan untuk desktop dan untuk bahan materi pembuatan tutorial editing video (Pendidikan et al., n.d.).

b. Discord

Aplikasi atau *software platform* komunikasi dengan fitur-fitur yang mendukung komunikasi *real-time* dan kolaborasi, Discord menjadi media pembelajaran interaktif yang efektif (Abdiyan et al. 2021).

1.9 Sistematika Penulisan

Berisi paparan garis besar setiap bab yang ada di tugas akhir.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, metode pengumpulan data, teori yang digunakan, perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan, sistematika penulisan, jadwal kegiatan.

BAB II GAMBARAN UMUM

Bab ini merupakan uraian gambaran umum objek yaitu perusahaan yang terdapat pada objek penulisan, diantaranya sejarah berdirinya, struktur organisasi dan aturan-aturan yang berjalan.

BAB III PEMBAHASAN

Pada bab ini dipaparkan dari hasil tahapan penulisan.

BAB IV PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang mana kesimpulan itu diperoleh dari bukti. Bukti yang ada setelah menjawab pertanyaan yang ada pada rumusan masalah. Sedangkan untuk saran berisi bagaimana penulis menyampaikan jalan keluar yang ada untuk mengatasi masalah dan tidak terlepas dari ruang lingkup penulis.

1.10 Jadwal Kegiatan

Untuk menyelesaikan tugas akhir ini penulis telah menyiapkan jadwal kegiatan yang berfungsi agar semua kegiatan penelitian dapat berjalan sesuai dengan yang penulis harapkan dan selesai dengan tepat waktu.

Tabel 1. 2 Jadwal Kegiatan

Kegiatan	Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Observasi	■																							
Proposal					■																			
Ujian Pra Pendaran													■											
Penyusunan BAB I																	■							
Penyusunan BAB II																	■							
Penyusunan BAB III																	■							
Penyusunan BAB IV																	■							
Ujian Pendaran																	■							