



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Pada bab ini, berisi tentang posisi penulis dan alur koordinasi antara pembimbing lapangan dengan penulis saat mengerjakan proyek-proyek pembuatan video pembelajaran. Berikut penjabarannya.

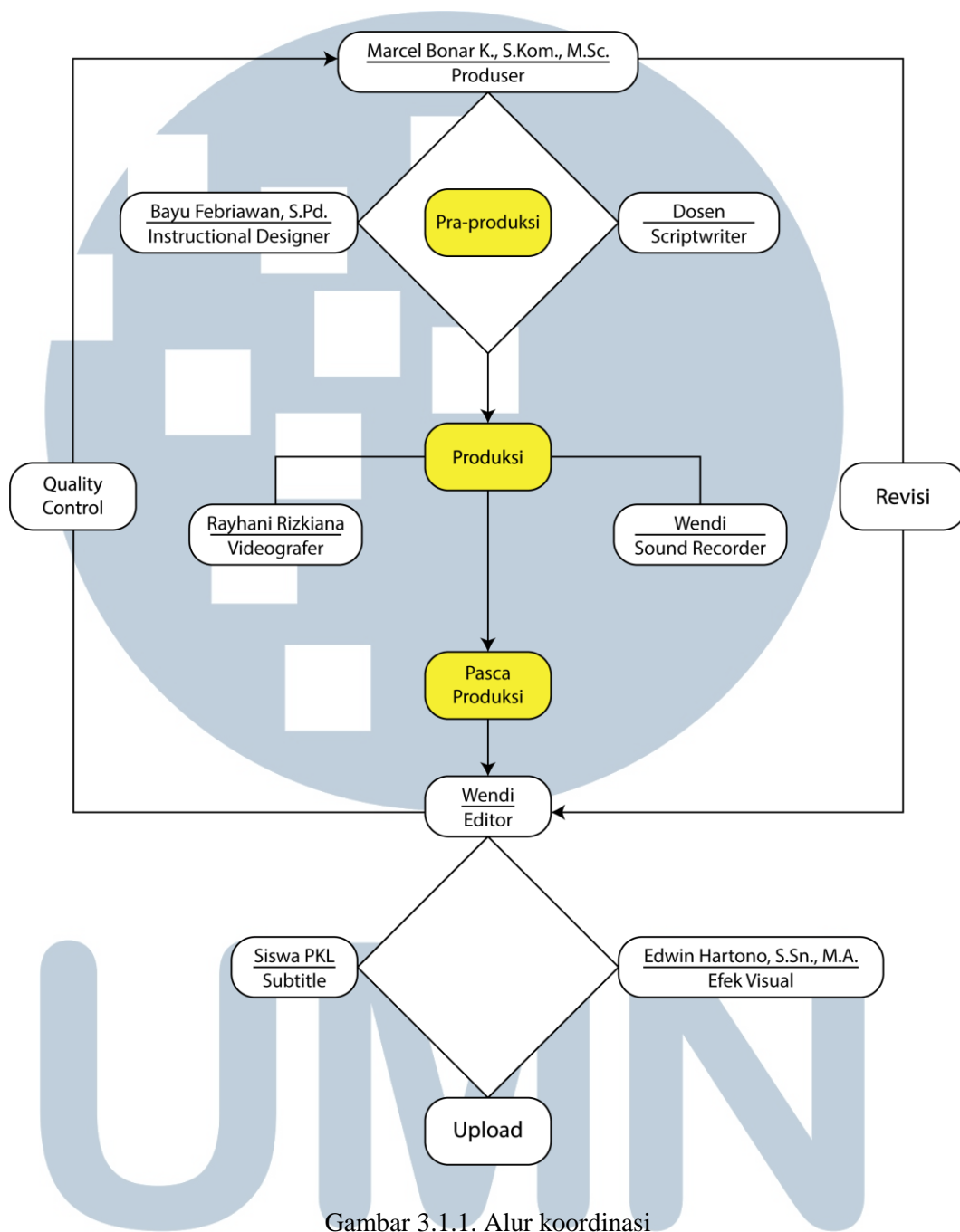
1. Kedudukan

Penulis berkedudukan sebagai editor pada dua minggu pertama magang. Mulai memasuki masa perkuliahan, makin banyak dosen yang ingin melakukan video pembelajaran, selain sebagai editor, penulis juga merangkap sebagai videografer dan *sound recorder*. Terdapat dua jenis video pembelajaran yang diproduksi dalam e-learning UMN, yaitu dengan menggunakan *tab* dan merekam dosen mengajar.

Untuk video pembelajaran dengan *tab*, pembimbing lapangan selaku produser melakukan proses rekaman bersama. Untuk pembuatan video pembelajaran selanjutnya, penulis melakukan proses produksi sendiri bersama dengan penulis naskah atau materi yang ingin disampaikan, yaitu dosen. Untuk video yang memerlukan visual dosen mengajar, penulis berperan sebagai *sound recorder*, bersama dengan *instructional designer*, dosen, dan seorang videografer. Dalam proyek video yang lain, penulis juga berperan sebagai videografer.

2. Koordinasi

Berikut merupakan alur koordinasi yang dijalankan penulis selama melaksanakan magang di E-Learning UMN dari tanggal 17 Agustus. Alur koordinasi ini dapat dilihat dalam bagan alur kerja berikut.



Gambar 3.1.1. Alur koordinasi
(Dokumentasi pribadi)

Pada saat pra-produksi, produser, *instructional designer*, dan *scriptwriter* bertemu untuk membicarakan jadwal produksi. Permasalahan pengambilan gambar dan materi yang akan disampaikan oleh dosen, yang merupakan *scriptwriter*, akan disusun oleh *instructional designer*. Konten materi diserahkan sepenuhnya kepada dosen bersangkutan.

Memasuki masa produksi, dosen akan dipandu oleh instructional designer untuk menentukan bagaimana proses produksi akan berjalan. Penulis berperan sebagai *sound recorder*. Tugasnya adalah untuk merekam suara selama proses produksi berlangsung. Kamera dikendalikan oleh seorang videografer yang bertugas untuk mengikutsertakan dosen selama berada di depan kamera pada saat proses produksi berlangsung. Produser yang juga merupakan dosen tetap hanya memastikan kesiapan dari tim produksi beberapa hari sebelum proses pengambilan gambar dimulai dan mengingatkan kembali kepada dosen yang akan menjadi subjek rekaman.

Tahap terakhir adalah pasca produksi. Penulis berperan sebagai editor. Tugasnya adalah untuk menyimpan data-data selama masa produksi dan menyuntingnya menjadi satu kesatuan antara video dan suara. Terkadang, editor juga menambahkan *motion graphic*. *Instructional designer* pada masa ini berperan untuk memandu editor untuk membagi durasi video menjadi beberapa pecahan. Hal ini telah dibicarakan sebelumnya antara dosen dengan *instructional designer*. Potongan-potongan yang sudah selesai akan diserahkan kepada produser yang berperan sebagai *quality control*. Jika ada kesalahan editor, maka akan segera direvisi oleh editor berdasarkan catatan yang ditinggalkan produser. Jika terdapat kesalahan dari dosen, maka akan dilakukan *retake*.

Setelah produser menyatakan video sudah baik, maka akan dibagi dua. Video pertama diserahkan kepada siswa PKL untuk membuat *subtitle*, kedua, akan diserahkan kepada efek visual untuk disatukan dengan *bumper-in* dan *bumper-out*. *Subtitle* yang telah selesai akan diperiksa oleh penulis yang juga berperan sebagai editor. Video yang sudah lengkap akan diperiksa sekali lagi oleh *instructional designer* sebelum akhirnya diunggah ke Youtube.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Berisi tabel hal-hal yang penulis lakukan selama magang.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1	Video Kalkulus 1 dan 2	<i>Editing</i> video dan suara, revisi.

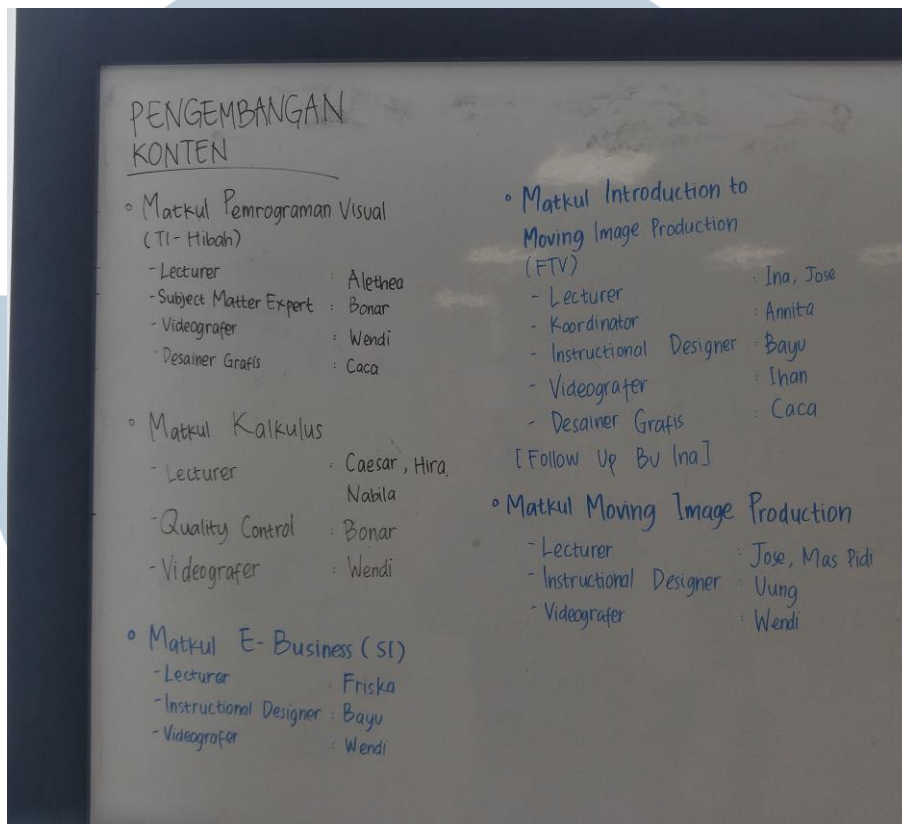
2.	2	Video Kalkulus 2 dan Literasi Informasi	<i>Recording, editing</i> video dan suara. revisi, <i>subtitle</i> .
3.	3	Video PromVis 1 dan Kalkulus 1 dan 2	Revisi dan <i>subtitle</i> .
4.	4	Video Kalulus 2 dan 3 dan PromVis 2	<i>Editing</i> video dan suara dan revisi.
5.	5	Video PromVis 3 dan <i>Retake</i> Video Kalkulus 3	<i>Editing</i> video dan suara.
6.	6	Video PromVis 4 dan Kalkulus 5, 6, 7, dan E-Business	<i>Recording, shooting, editing</i> video dan suara.
7.	7	E-Business 6, dan Kalkulus 5	<i>Shooting, editing</i> video dan suara.
8.	8	Video Kalkulus 6 dan 7, E-Business 8	<i>Editing</i> video dan suara.

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Pada subbab ini berisi mengenai proses kerja penulis selama melakukan praktek kerja magang di E-Learning UMN. Masa magang dilaksanakan selama 40 hari dengan hari kerja Senin-Jumat dengan maksimal waktu delapan jam/hari. Setiap minggu akan ada video baru yang siap untuk diedit atau yang akan diproduksi. Selama penulis melaksanakan proses magang di E-Learning UMN, terdapat tiga proyek yang dijalankan. Ketiga proyek besar ini adalah kalkulus, pemrograman visual, dan e-business.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3.3.1. Proses Pelaksanaan



Gambar 3.3.1. Proyek-proyek

(Dokumentasi pribadi)

Dalam E-Learning UMN, pekerjaan berfokus pada satu jenis pekerjaan. Pada minggu pertama, anggota tim produksi hanya terdiri dari penulis dan produser, maka selain menjadi editor, penulis juga menjadi *sound recorder* saat produksi. Seiring bertambahnya anggota pada tim produksi E-Learning UMN, produser tidak lagi ikut mengawasi proses produksi. Selama proses produksi berjalan, tim dipimpin oleh seorang *instructional designer*. Penulis yang berfokus sebagai editor hanya membantu pada saat dibutuhkan.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



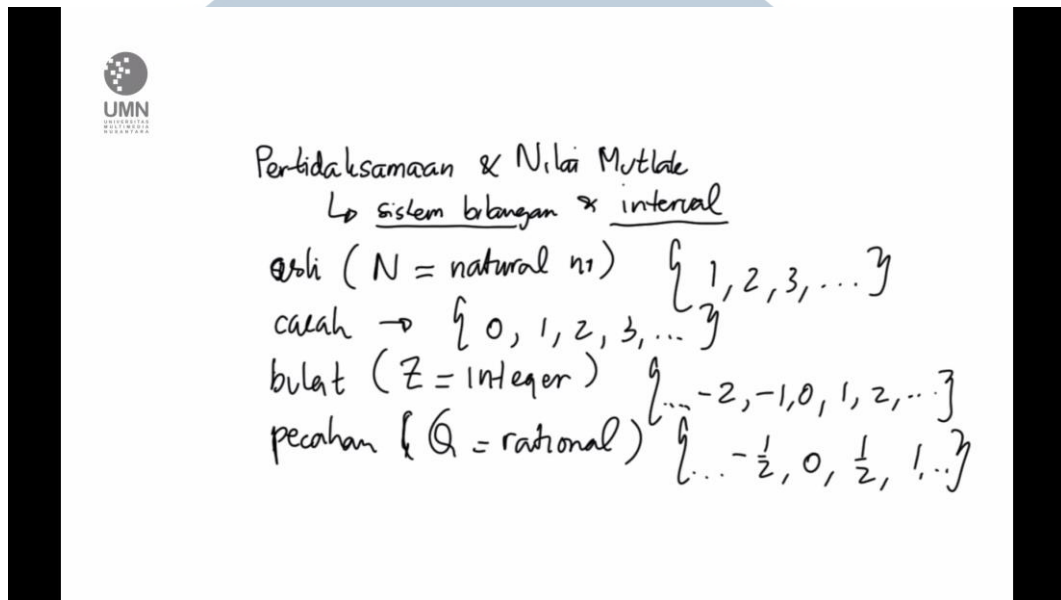
Gambar 3.3.2. Tempat kerja
(Dokumentasi pribadi)

Selama mengedit, penulis dilengkapi dengan komputer. Untuk mengedit suara, penulis menggunakan *headphone* sendiri. Penulis meminta sebuah monitor lagi untuk mempermudah penampilan selama mengedit video. Komputer ini juga dilengkapi dengan berbagai aplikasi multimedia, terutama Adobe.

Aplikasi Adobe yang disediakan merupakan edisi 2017, Adobe Creative Cloud 2017. Beberapa aplikasi Adobe yang digunakan selama proses pengerjaan video pembelajaran adalah Adobe Premiere Pro CC 2017, Adobe After Effect CC 2017, dan Adobe Media Encoder CC 2017. Ketiga aplikasi ini yang diutamakan dalam masa pasca produksi. Software ini dapat dibeli dari toko-toko *offline* maupun *online* dengan kisaran harga Rp. 4.500.000 hingga Rp. 6.000.000 untuk Adobe Premiere Pro. Untuk Adobe After Effect dikenakan biaya sekitar Rp.6.000.000. Aegisub, sebuah aplikasi membuat *subtitle*, dapat dimiliki secara gratis dengan mengunjungi situs www.aegisub.org.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

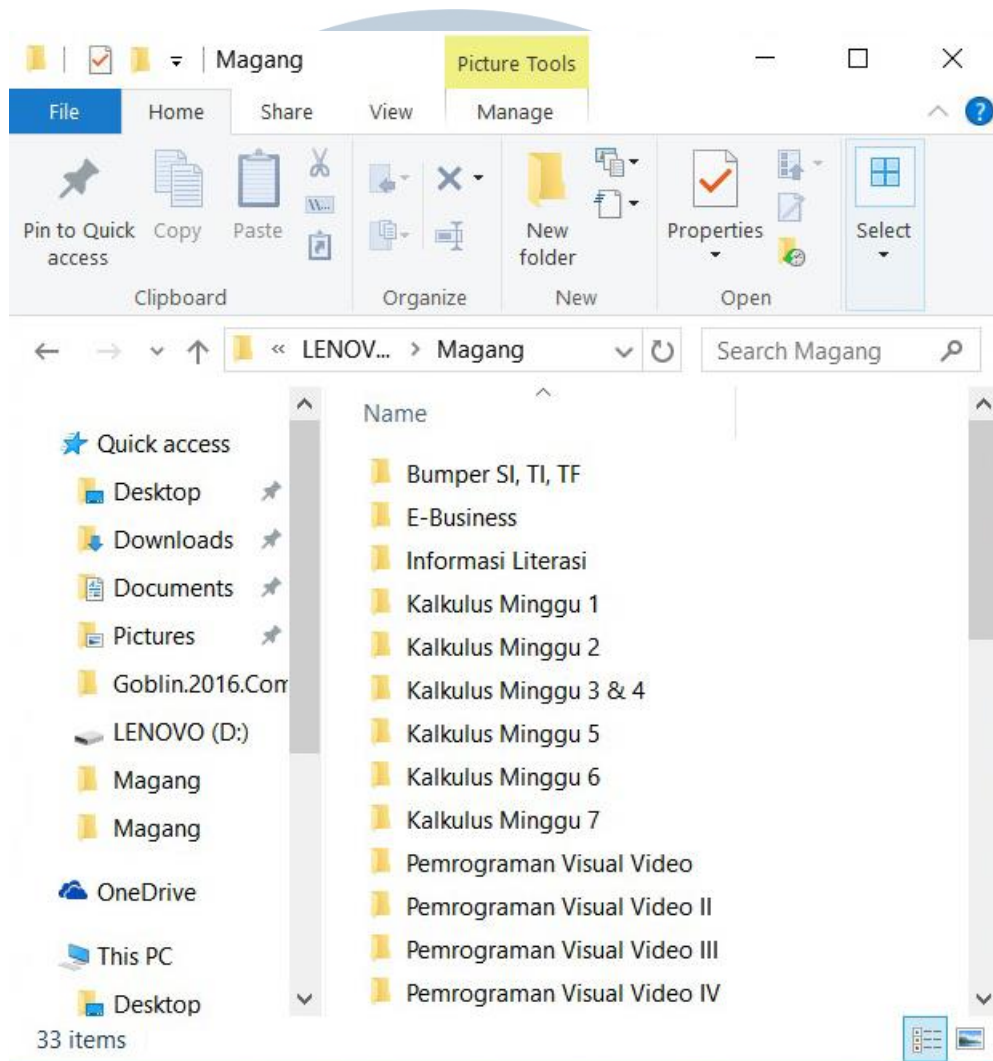
3.3.1.1 Kalkulus



Gambar 3.3.3. Kalkulus minggu pertama
(Dokumentasi pribadi)

Pembuatan video pembelajaran materi kalkulus dari minggu pertama hingga ketujuh menggunakan *tab*. Proyek pertama yang penulis lakukan adalah sebagai *video editor*, karena proses produksi telah diselesaikan sebelum penulis melamar magang. Sebelum mulai mengedit video ini, penulis diminta untuk mengenal lebih dalam mengenai video pembelajaran. Acuan dari E-Learning dalam memproduksi sebuah video pembelajaran adalah EDX.org dan Coursera.org. Kedua situs ini merupakan situs video pembelajaran *online*.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

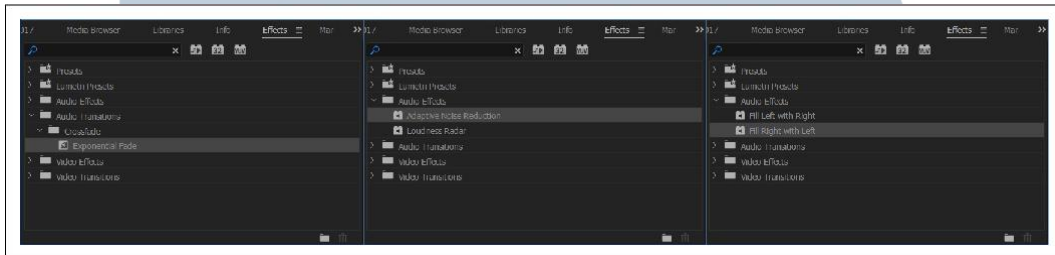


Gambar 3.3.4. Management File
(Dokumentasi pribadi)

Berdasarkan situsnya, EDX merupakan situs pembelajaran *online* dan penyedia jasa MOOC (*massive online open course*). Situs ini dibangun pada tahun 2012 oleh universitas Harvard dan MIT. Tujuan dari pembangunan website ini adalah untuk menawarkan pendidikan berkualitas. Situs ini dapat diakses melalui www.edx.org. Berdasarkan situs coursera, situs ini didirikan pada tahun 2012. Tujuan awalnya adalah munculnya keinginan dua profesor untuk berbagi ilmu kepada dunia. situs ini dapat diakses melalui tautan www.coursera.org.

Keesokan harinya, penulis mulai memasukkan data video dan suara ke dalam komputer. Penempatan folder dipisah berdasarkan mata kuliah dan dipisah lagi berdasarkan materi per minggu. Video dan suara tersebut kemudian disortir

untuk dicek mana yang digunakan dan yang tidak digunakan, karena tidak ada catatan mengenai rekaman mana yang gagal dan rekaman mana yang dapat digunakan. Seluruh video dan suara yang digunakan dicatat dalam *notepad*, untuk mencatat nama video, suara, dan judul dari hasil video tersebut. Judul video dipisahkan berdasarkan diskusi antara produser dan dosen.



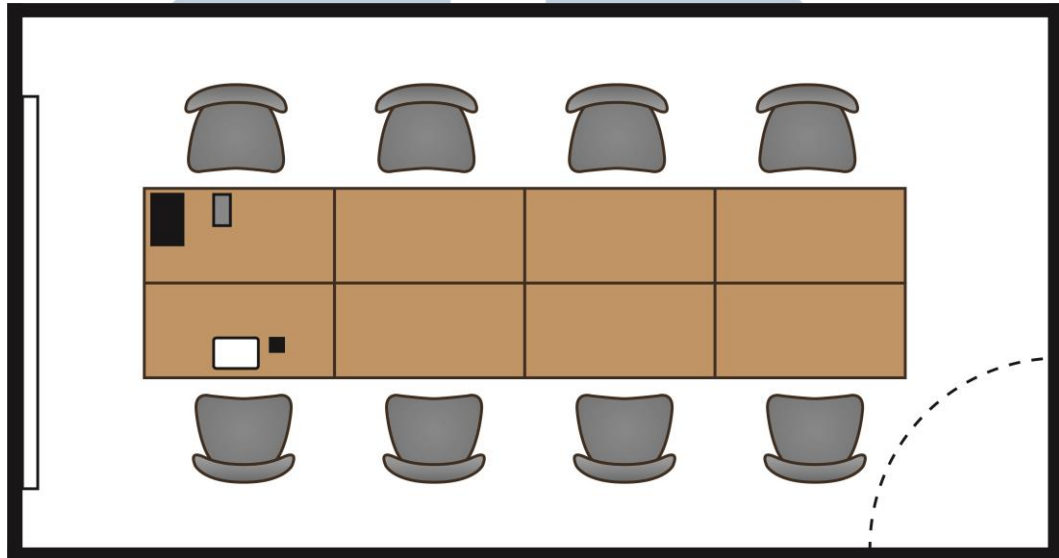
Gambar 3.3.5. Efek suara
(Dokumentasi pribadi)

Konten dari video merupakan tulisan materi layaknya seorang dosen mengajar di kelas dengan papan tulis. Hanya ada papan tulis putih dan goresan garis hitam berupa angka dan huruf. Hasil produksi yang baik memudahkan penulis dalam mengedit video. Untuk video, penulis tidak menambahkan efek ataupun memperbaiki secara visual. Rekaman suara dosen juga sudah baik. Dalam mengedit suara, penulis menggunakan tiga jenis efek yang terdapat pada Adobe Premiere Pro, yaitu *exponential fade*, *adaptive noise reduction*, dan *fill right with left*.

Hasil editan video pertama yang selesai, langsung diserahkan kepada produser. Produser pada pasca produksi berlaku sebagai orang yang menjaga kualitas video dari sisi visual, suara, dan materi. Jika terjadi kesalahan, produser akan segera menghubungi dosen bersangkutan untuk melakukan pengambilan gambar atau suara ulang. Jika terdapat kelalaian dari penulis, akan dilakukan revisi mengenai titik kesalahan dalam mengedit video tersebut.

Jika sudah layak, video ini diberikan kepada dua orang, yang pertama adalah bagian efek visual, untuk diberikan *bumper-in* dan *bumper-out*. Siswa PKL yang kedua adalah siswa PKL, untuk membuat *subtitle*. Video yang telah dilengkapi *bumper*, sudah siap unggah ke Youtube. *Subtitle* yang telah selesai,

akan diperiksa oleh produser atau penulis untuk direvisi, setelah itu baru diunggah.



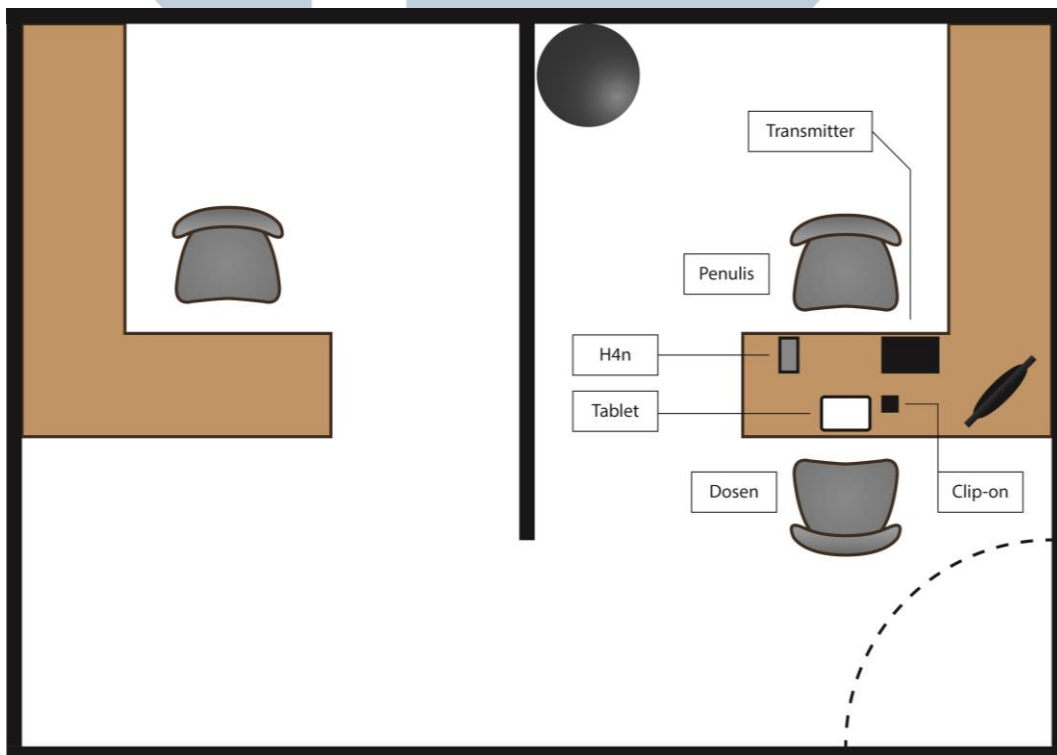
Gambar 3.3.6. Denah *recording* kalkulus minggu kedua
(Dokumentasi pribadi)

Penulis melaksanakan proses produksi untuk pertama kali pada saat pembuatan video kalkulus untuk minggu kedua. Waktu dan tempat diberitahukan pada hari sebelum produksi. Jadwal dosen yang padat sempat menggeser jadwal produksi. Setelah jadwal ditentukan, penulis akan melakukan pengecekan alat-alat yang bersangkutan pada produksi hari itu. Jika jadwal produksi pada pagi hari, biasa dimulai pada pukul 09.00. Penulis mengecek sekali lagi seluruh kesiapan alat-alat pada pukul 08.00.

Proses produksi dilaksanakan pada ruang rapat dan ruang dosen. Alat yang digunakan adalah sebuah *tab* Samsung Galaxy A6, *clip-on* Sanheisser, terminal Sanheisser, dan sebuah H4n. H4n merupakan alat perekam suara dari pendahulunya, yaitu H1 hingga H4. Proses produksi pada minggu kedua berlangsung seharian bersama dosen, produser, dan penulis. Kendala selama proses produksi video kalkulus minggu kedua adalah ketidakpahaman dosen dengan alat yang digunakan sehingga menyebabkan produser dan penulis selain harus melaksanakan tugas saat produksi, juga harus membantu mengatur tata letak dan penggunaan aplikasi tersebut.

Untuk kalkulus minggu tiga dan empat, produksi dilakukan sendiri oleh dosen bersangkutan. Hasil suara yang terdengar tidak sebaik suara produksi sebelumnya. Kendala dalam pembuatan video kalkulus minggu ketiga dan keempat adalah sulitnya menemui dosen untuk melaksanakan proses produksi bersama tim produksi. Rekaman suara yang kurang baik juga menghasilkan video pembelajaran dengan suara yang pecah dan *noise*.

Beberapa hari kemudian, video pembelajaran minggu ketiga dan keempat dievaluasi. Konten pembelajaran yang disampaikan dianggap kurang mencapai sasaran mengajar. Penjelasan dan contoh soal yang kurang banyak dikhawatirkan akan menghasilkan banyak pertanyaan bagi mahasiswa. Akhirnya dilakukan produksi ulang. Kali ini produksi menggunakan metode yang sama, yaitu merekam sendiri tanpa bantuan tim produksi. Beberapa video yang sudah dihasilkan dapat digunakan. Sisanya ditambah dengan video baru.



Gambar 3.3.7. Denah *recording* kalkulus minggu kelima hingga ketujuh
(Dokumentasi pribadi)

Produksi kalkulus minggu kelima hingga ketujuh dilakukan bersama penulis dan dosen bersangkutan. Produser yang juga berperan sebagai dosen melepas kepada proses

produksi kepada penulis karena adanya kesibukan mengajar. Dosen yang bertanggung jawab atas konten pada pertemuan kelima hingga ketujuh sejak awal ingin melakukan produksi sendiri. Produser dan penulis menunggu video datang dalam beberapa hari, namun tidak ada kabar. Akhirnya dosen bersangkutan ingin melakukan proses produksi Bersama tim produksi.

Produksi dimulai sejak pukul 13.00 sampai dengan pukul 17.00 untuk konten pertemuan minggu kelima dan keenam. Setiap pertemuan dibagi kedalam 15 video yang sudah termasuk materi dan contoh soal. Pembagian ini dilakukan oleh dosen bersangkutan sendiri. Penulis memantau penggunaan *tab* apabila memerlukan tambahan materi, seperti gambar. Peralatan yang digunakan adalah *tab* Samsung Galaxy A6, *clip-on* Sanheisser, terminal Sanheisser, dan sebuah H4n.

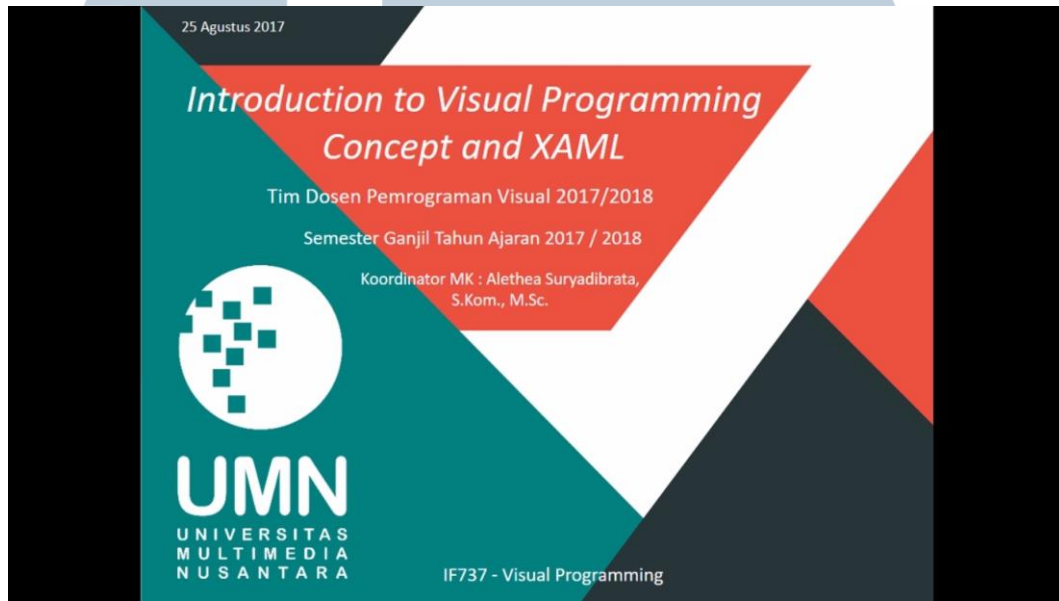
Tidak cukupnya waktu di hari sebelumnya menyebabkan proses produksi untuk video pembelajaran kalkulus minggu ketujuh harus dilaksanakan keesokan harinya. Proses produksi dimulai sejak pukul 09.00 hingga pukul 11.00. Produksi dilakukan diruangan yang sama, yaitu ruang dosen. Alat yang digunakan adalah *tab* Samsung Galaxy A6, *clip-on* Sanheisser, terminal Sanheisser, dan sebuah H4n.

Dari awal hingga akhir proses produksi, semua berjalan dengan lancar. Pemahaman dosen akan penggunaan aplikasi mempersingkat waktu rekaman. Sedikitnya pengambilan gambar juga membantu mempercepat penyelesaian produksi. Kendala dalam perekaman video pembelajaran kalkulus dari minggu kelima hingga ketujuh adalah ruangan yang tidak kedap suara, menyebabkan sesekali suara tidak penting masuk ke dalam H4n. Jika hal tersebut terjadi, akan dilakukan rekaman ulang pada menit dimana suara itu masuk.

Kendala dalam mengedit video dengan bantuan *tab* adalah tidak stabilnya *frame rate* saat merekam suara dan video. Hal ini menyebabkan hasil video dengan suara yang tidak sinkron saat dimasukkan ke dalam Adobe Premiere Pro. Video minggu pertama dan kedua, penulis mengedit dan sinkronisasi secara manual, karena belum mengetahui apa penyebab tidak sinkronnya hasil video dengan suaranya. Setelah menggali lebih dalam, penulis baru mengetahui

penyebabnya. Solusi dari kendala ini adalah *render* kembali hasil video dari *tab* tersebut dengan aplikasi lain yang menawarkan fitur merubah *frame rate* menjadi konstan. Aplikasi yang digunakan bernama HandBrake.

3.3.1.2 Pemrograman Visual



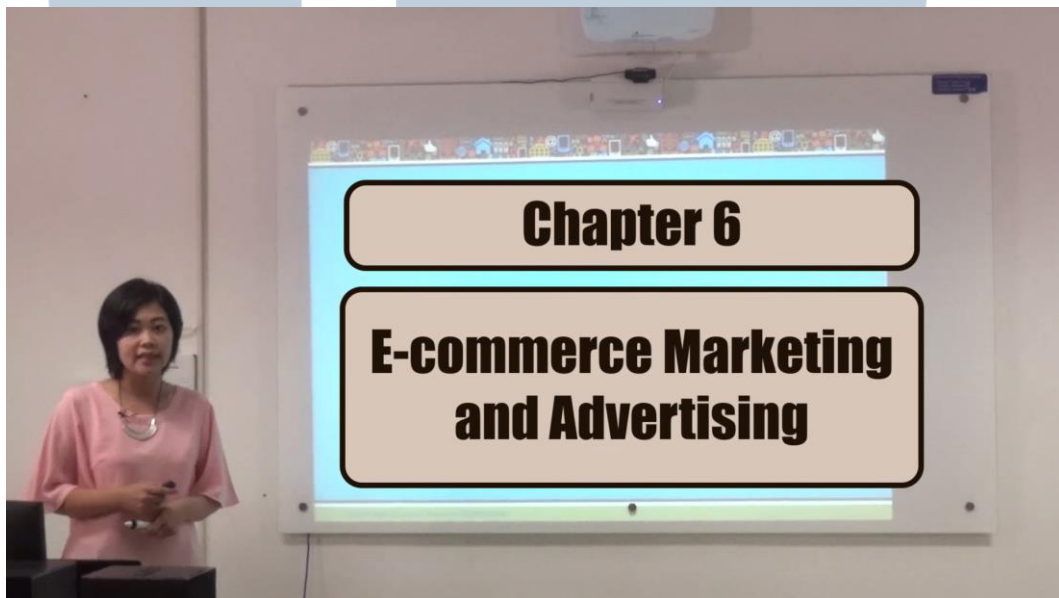
Gambar 3.3.8. Pemrograman Visual minggu pertama
(Doumentasi pribadi)

Video pembelajaran pemrograman visual diikuti oleh penulis sejak pembuatan materi minggu pertamanya. Tidak ada proses produksi yang dijalankan oleh penulis. Seluruh hasil video dan suara yang dihasilkan baik. Konten video yang berisikan slide powerpoint dengan materi per minggu. Materi disiapkan oleh dosen bersangkutan dan untuk powerpoint dipersiapkan bersama dosen dan grafis desainer. Alat yang digunakan adalah sebuah komputer dengan aplikasi perekam layar dan *headphone* yang dilengkapi dengan fitur perekam suara.

Semua video dan suara diserahkan kepada penulis setelah melakukan proses produksi. Hal yang pertama dilakukan oleh penulis adalah mengatur penyimpanannya. Aplikasi yang digunakan adalah Adobe Premiere Pro CC 2017. Perbaikan visual yang dilakukan oleh penulis adalah menggeser tampilan powerpoint yang tidak terletak di tengah layar. Untuk suara, penulis menerapkan efek *exponential fade*, *adaptive noise reduction*, dan *fill right with left*.

Hasil editan pertama langsung diserahkan kepada produser untuk dicek dari segi kualitas video dan suaranya. Setelah semuanya dipastikan tidak ada masalah, video berikan kepada siswa PKL untuk dibuatkan *subtitle*. Berbeda dengan video kalkulus, video ini tidak menggunakan *bumper*. Video dapat diunggah terlebih dahulu. *Subtitle* sebelum dipasangkan dengan videonya, diperiksa pengetikan dan bahasa yang digunakan.

3.3.1.3 E-Business



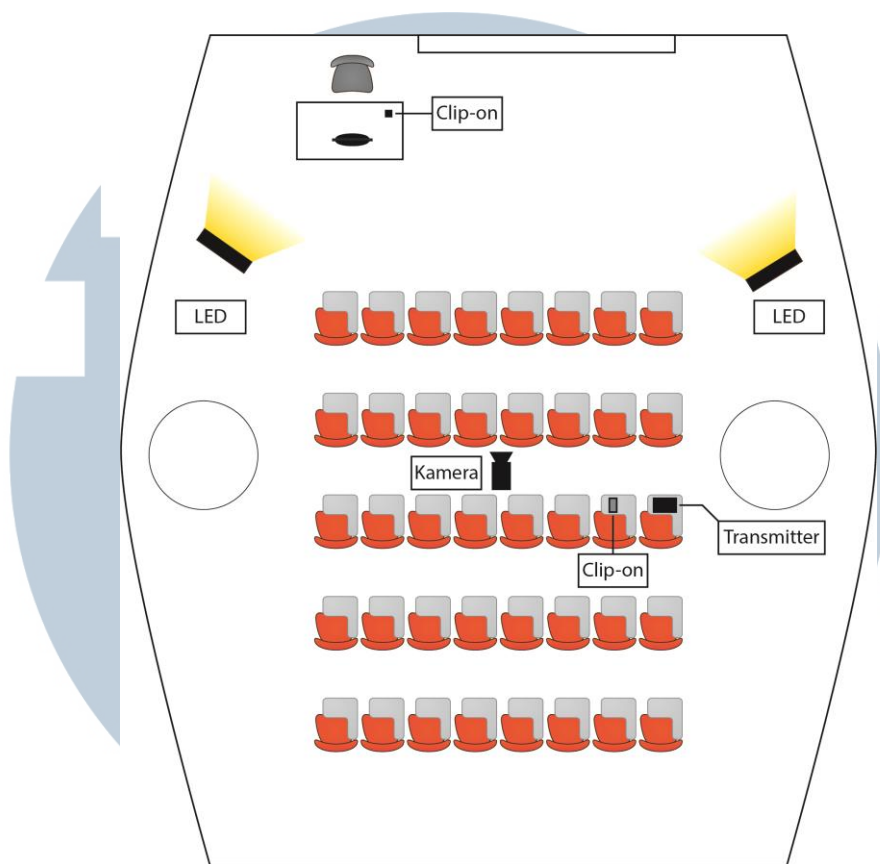
Gambar 3.3.9. E-Business minggu keenam
(Dokumentasi pribadi)

Video pembelajaran E-Business diproduksi menggunakan kamera untuk menangkap visual dari dosen yang sedang memberikan materi di depan sebuah papan tulis. Materi dapat dimunculkan dalam bentuk powerpoint yang di proyeksikan ke papan tulis atau dosen dapat menulis langsung dengan spidol. Penjadwalan produksi dari video E-Business sangat mendadak. Tingkat mengedit yang dibutuhkan juga lebih tinggi. Berbeda dengan dua proyek film sebelumnya, E-Business menuntut adanya *motion graphic* dan *highlight* poin penting pada setiap dosen menyampaikan sebuah materi. Saat itu jadwal diberitahu kepada penulis dan keesokan paginya langsung produksi. Video sudah harus diunggah dalam empat hari kemudian.

Sore hari setelah mendapatkan jadwal produksi, penulis bersama dengan tim produksi, dan anggota E-Learning lainnya langsung mempersiapkan ruang lab. E-Learning untuk dapat digunakan keesokan paginya. Pada pukul 08.00, penulis bersama seorang *instructional designer* dan seorang pekerja paruh waktu mengecek kembali persiapan alat. Dosen datang terlambat setengah jam, karena ada urusan. Pada proyek ini, penulis berperan sebagai *sound recorder* selama produksi dan editor pada pasca produksi.

Lab E-Learning terletak pada C1114. Ruangan ini telah dilengkapi dengan berbagai alat produksi dan kursi kelas. Peralatan yang digunakan dalam pembuatan video pembelajaran E-Learning adalah sebuah proyektor *touch screen*, sebuah komputer, pengeras suara, dua buah lampu LED kecil lengkap dengan *light stand* dan *sand bag*. Kamera yang digunakan adalah kamera Sony. Perlengkapan suara sama dengan pembuatan dua video sebelumnya. Produksi ini berlangsung selama setengah hari. Materi yang disampaikan merupakan materi untuk dua minggu, pada pertemuan keenam dan kedelapan. Berikut denah yang disusun tim produksi.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.3.10. Denah *shooting*

(Dokumentasi pribadi)

Setelah produksi selesai, penulis mengatur penyimpanan *file*, menyesuaikan nama video dan suara, kemudian diedit. Berbeda dengan *editing* video pembelajaran kalkulus dan pemrograman visual, video pembelajaran E-Business dituntut agar dapat menciptakan suasana yang menarik dan fokus selama menonton. Ditambahkan *motion graphic* dan *highlight* beberapa poin penting yang ingin disampaikan dosen. Saat hasil editan pertama selesai, video hasilnya akan dipindahkan ke Adobe After Effect. Untuk suaranya, penulis menggunakan efek dari Adobe Premiere Pro, yaitu *exponential fade*, *adaptive noise reduction*, dan *fill right with left*.

Video yang telah selesai akan diberikan kepada *instructional designer* untuk memastikan kualitas video dan suara setelah diedit. Video yang sudah dianggap melampaui kualitas, akan segera dibagikan kepada bagian efek visual dan siswa PKL. Namun, kali ini video diunggah tanpa menggunakan *bumper*.

Pemberitahuan yang mendadak menyebabkan tidak sempatnya penambahan bumper. Bumper baru selesai dua hari setelah video diunggah ke Youtube.

3.3.1.4 Literasi Informasi

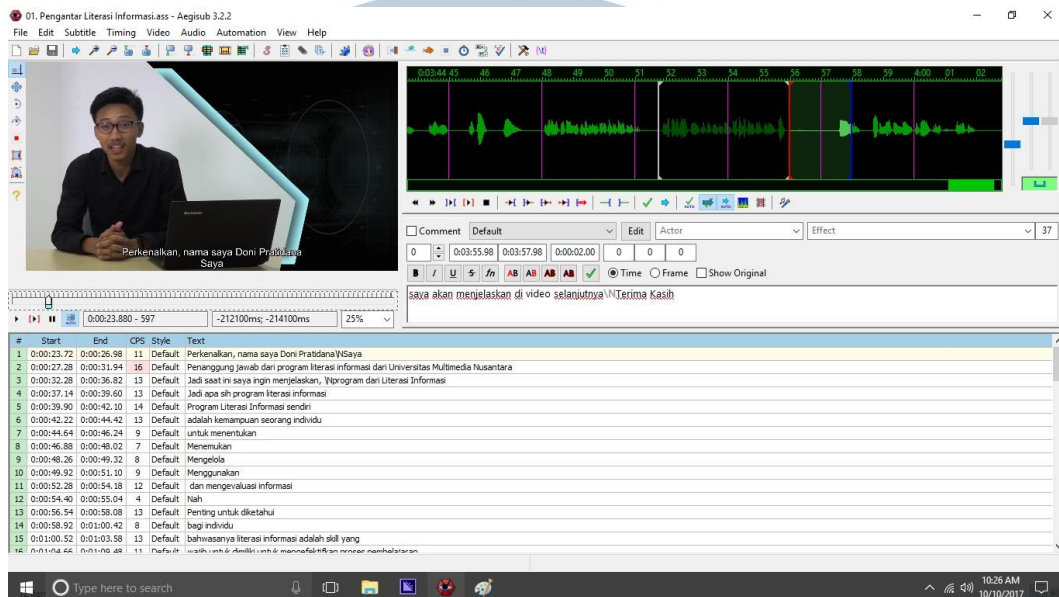


Gambar 3.3.11. Literasi Informasi

(Dokumentasi pribadi)

Video pembelajaran Literasi Informasi telah selesai dibuat sebelum penulis melaksanakan magang di E-Learning UMN. Sama seperti video pembelajaran yang lainnya, proyek video ini juga membutuhkan *subtitle*. Penulis menggunakan aplikasi Aegisub untuk membuat sebuah *subtitle*. Hasil akhir dari aplikasi ini dapat berformatkan .srt atau .ssd. Berikut gambar aplikasi Aegisub yang digunakan.

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

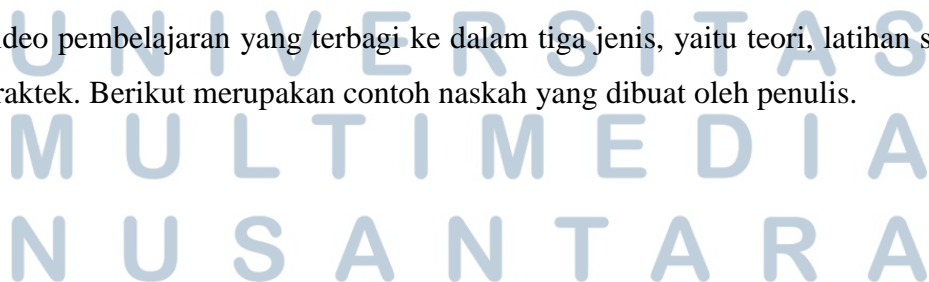


Gambar 3.3.12. Aegisub
(Dokumentasi pribadi)

3.3.1.5 Naskah Produksi E-Learning

Saat sedang senggang, penulis diminta untuk mempelajari bagaimana hasil video yang terdapat dalam EDX dan Coursera. Penulis duduk bersama dengan produser untuk mendiskusikan. Acuan video berdasarkan materi yang menarik bagi penulis. Setelah memilih tiga video, dikutip beberapa perbedaan antara video hasil E-Learning dan EDX atau Coursera. Hal tersebut adalah mengenai bahasa yang tidak teratur yang diucapkan oleh dosen bersangkutan. Penulis menawarkan teknik *reading* dalam produksi film atau menggunakan prompter.

Berdasarkan hasil produksi sebelumnya, produksi tidak menggunakan naskah. Hal ini menyebabkan kesulitan bagi siswa PKL untuk membuat *subtitle*. Hal yang pertama diusulkan penulis adalah membuat format naskah video pembelajaran yang terbagi ke dalam tiga jenis, yaitu teori, latihan soal, dan praktek. Berikut merupakan contoh naskah yang dibuat oleh penulis.





Naskah Konten Video Pembelajaran
E-Learning Universitas Multimedia Nusantara

Tipe Video Pembelajaran : Pengerjaan soal

Judul Subbab : _____

Nama Dosen : _____

Konten :

1. _____

2. _____

Tangerang, _____

Gambar 3.3.13. Contoh naskah pengerjaan soal
(Dokumentasi pribadi)

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Kendala yang penulis alami selama melaksanakan praktek kerja magang di E-Learning UMN adalah sedikitnya pengetahuan yang dimiliki oleh penulis mengenai video pembelajaran baik dalam segi alur pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Kendala lain yang sekaligus menjadi tantangan bagi penulis adalah penggunaan *motion graphic* dengan aplikasi Adobe After Effect.

Secara kelengkapan alat dan lingkungan bekerja sebagai tim produksi cukup baik. Namun, belum terdapatnya ruangan yang kedap suara menghasilkan

kualitas suara yang kurang baik. Lab E-Learning yang berada di C1114 sangat rentan akan suara mahasiswa.

Hal lain yang perlu diperhatikan adalah mengenai keseragaman kualitas video pembelajaran secara utuh. Dosen yang sibuk dan tidak dapat meluangkan waktunya, melakukan produksi sendiri tanpa panduan tim produksi. Hasil suara yang dihasilkan tidak baik.

Dosen yang menyampaikan materi berupa teori terbiasa mengajar di kelas dengan bahasanya dan presentasi yang sedikit. Hal ini menyebabkan Bahasa yang digunakan tidak baku. Kesulitan ini dialami oleh bagian pembuat *subtitle*. Pergerakan dosen yang leluasa menyebabkan kamera harus mengikuti kemana arah dosen pergi.

Untuk kepentingan pasca produksi, sangat sulit mengejar waktu unggah video per minggu. Terutama apabila tidak didukung dengan kelengkapan komputer multimedia yang memadai. Waktu yang digunakan untuk mengedit video dapat dimaksimalkan dengan mengurangi waktu render yang lama.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Solusi atas kendala yang dialami oleh penulis selama melakukan praktek kerja magang di E-Learning adalah mempelajari struktural koordinasi alur kerja dari pra-produksi hingga pasca produksi. Selain memahami alur kerja dengan turun ke lapangan langsung dan menjalankan proyek-proyek, penulis juga banyak bertanya kepada produser yang juga sekaligus menjadi pembimbing lapangan penulis. Kendala dalam menerapkan *motion graphic* untuk video pembelajaran dapat diatasi dengan mencari tutorial ragam jenis efek animasi di Youtube.

Peralatan yang memadai akan lebih baik jika dapat didukung dengan ruangan studio yang baik juga. Lab E-Learning dapat digunakan sebagai ruang melaksanakan kelas online. Selain itu, dibutuhkan satu ruangan lagi untuk keperluan produksi yang memiliki ruang kedap suara dari luar dan anti pantul agar suara tidak bergema di dinding.

Diperlukan sebuah metode bekerja yang dapat diseragamkan kepada setiap dosen demi mengutamakan kualitas video dan suara yang dihasilkan. Dengan

adanya keseragaman kualitas akan menjadikan proses belajar dengan video juga semakin diminati oleh mahasiswa. Hal ini dapat terlaksana dengan adanya proses produksi dosen dengan tim produksi dari E-Learning.

Untuk memudahkan proses pembuatan *subtitle* dan menjadikan Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan bersifat formal, akan dibutuhkan sebuah media penyampaian materi untuk dosen agar tidak menyimpang dari bahasanya. Hasil video akan lebih rapi dari segi bahasa. Akan lebih baik apabila produksi dilakukan dengan latar belakang hijau yang bertujuan untuk memperindah penampilan video ketika dosen sedang menyampaikan materi. Selain itu, juga dapat menjadikan berbagai latar yang beragam agar mahasiswa tidak bosan dengan tampilan latar yang itu-itu saja.

Yang terakhir adalah mengenai perangkat keras yang telah disediakan E-Learning. Peningkatan kualitas komponen perangkat keras juga dapat meningkatkan waktu produksi menjadi semakin singkat. Hal ini akan sangat berguna ketika saat banyak dosen yang berdatangan ingin membuat video pembelajaran.

