



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 II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Video Tutorial

Riyana (2009, hlm.147) Menyatakan bahwa *tutorial* merupakan sebuah model pembelajaran yang digunakan untuk memberikan pemahaman kepada siswa secara menyeluruh. Penggunaan teks, grafik, suara, dan video dapat membantu siswa dalam memahami penjelasan yang terjadi dalam setiap model pembelajaran. Sebuah *video tutorial* bersifat instruksional. Penggunaan *video tutorial* ini nantinya meminta siswa untuk mengikuti arahan arahan yang diberikan sehingga dapat menyelesaikan tugas atau pekerjaan dengan baik.

Riyana (2009, hlm.129) Melanjutkan dalam produksi sebuah *video tutorial* harus dikemas dengan teks, animasi, suara, dan gambar. Pengemasan video dengan teks, animasi, suara, dan juga gambar diharapkan bisa membantu dan memudahkan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dan mengikuti arahan yang diberikan secara baik. Riyana (2009, hlm.148) juga menambahkan dalam pembuatan sebuah *tutorial* harus melihat dasar dasar yang digunakan. Diantaranya:

1. *Tutorial* didesain untuk memenuhi pembelajaran tuntas. *Tutorial* ini digunakan sebagai pembelajaran dengan menuntaskan sebuah pembahasan materi sampai siswa mengerti. Dengan demikian siswa dapat menguasai semua materi yang diberikan dengan baik.

2. *Tutorial* mengakomodasi kecepatan belajar siswa. Penggunaan *tutorial* juga dapat membantu guru atau dosen untuk mengerti batas kecepatan siswa dalam menguasai sebuah kasus atau materi. Sehingga siswa bisa menguasai tanpa tertinggal tahapan yang ada.
3. *Tutorial* memberikan layanan penuh dalam pembelajaran siswa. Pemberian materi yang jelas, padat dan menarik dapat menjadi perhatian penuh bagi siswa untuk memperhatikan pelajaran.
4. Respon program diberikan langsung kepada siswa yang kurang dan tertinggal. Respon program ini bertujuan untuk membantu siswa yang tertinggal untuk bisa menyusul tahapan lainnya. Sehingga siswa bisa memperbaikinya secara langsung tanpa menunggu hasil.

2.1.1 Video Sarana Pelayanan

Haryadi (2012, hlm.12) Menjelaskan sebuah video yang berguna sebagai sarana pelayanan bisa membantu proses pembelajaran. Namun, dalam penerapannya sebuah video tidak dapat berkerja sendiri sebagai sarana pembelajaran. Diperlukan seseorang dalam membimbing dan memantau proses tersebut. sehingga siswa dapat melakukan proses pembelajaran dengan baik.

Haryadi (2012, hlm.13-14) Mengatakan dalam pembuatan sebuah video yang diperlukan sebagai sarana pelayanan atau pembelajaran. Seorang *Creative Director* harus memperhatikan beberapa prinsip pembelajaran. Diantaranya:

1. Efektifitas

Pemilihan media *audio visual* harus melihat kegunaannya agar metode pembelajaran yang diberikan bisa dijabarkan secara optimal.

2. Relevansi

Dalam penggunaannya harus disesuaikan dengan layanan yang digunakan sehingga isi dari pembahasan yang dijelaskan dapat disampaikan dan dikembangkan dengan baik oleh siswa.

3. Efisiensi

Penggunaan media video diharapkan dapat mempersingkat pembelajaran dan membantu siswa dalam belajar tanpa menguras tenaga, biaya, dan waktu.

Namun, penggunaannya terlaksana dengan maksimal.

4. Dapat digunakan

Penggunaan media dapat digunakan oleh siswa dengan peningkatan kemampuan yang ada. Dengan adanya video mengenai pelayanan siswa bisa menunjang kemampuan dalam penerapan pembelajaran yang dikerjakan.

5. Kontekstual

Pengembangan dan penggunaan media video yang digunakan bersifat langsung menjelaskan konten yang ada.

2.1.2 Menyusun Naskah Video Pembelajaran

Haryadi (2012, hlm.15-16) Menjelaskan *Scene* merupakan istilah lain yang digunakan sebagai naskah. Dalam proses produksi sebuah *video* atau *film*, naskah merupakan sebuah bentuk gagasan awal dalam proses produksi *film* atau *video*. Penggunaan naskah nantinya akan di gunakan dalam penggabungan *video* dan gambar.

Dalam pembuatan *video* pembelajaran. Tahapan yang digunakan haruslah sangat diperhatikan, mengingat *video* yang dibuat merupakan *video* yang

digunakan sebagai acuan untuk pendidikan dan pembelajaran siswa oleh guru.

Sehingga proses yang dilakukan harus meliputi serangkaian Tahapan yaitu:

1. Menganalisa Masalah dan Kebutuhan.

Dalam menganalisa dan penulisan naskah, seorang guru harus bisa memilih kebutuhan yang penting yang di perlukan sehingga produksi video ini layak untuk diproduksi. Langkah yang harus dilakukan yaitu: menganalisa dan mengidentifikasi masalah, menganalisa kebutuhan yang diperlukan, dan memprioritaskan pemecahan masalah tersebut.

2. Merumuskan Kompetensi Belajar

Kompetensi pembelajaran yang akan di visual kan hendaknya didasari dengan kompetensi yang dianjurkan dalam proses pembelajaran. Sehingga guru ataupun siswa bisa melakukan pembelajaran dan penyelesaian masalah dengan baik. Dasar yang harus dilihat yaitu: kompetensi, indikator keberhasilan siswa dalam mencapai kompetensi tersebut, dan sebagai pedoman dalam membatasi penulisan naskah.

3. Menyusun Garis Besar Isi Program (GBIP)

GBIP merupakan garis utama yang dijadikan point pembahasan. Penyusunan garis besar isi ini disusun setelah dua hal yang dirumuskan diatas dilakukan. Setelah analisa dan rumusan kompetensi dilakukan. Maka akan timbul pertanyaan mengenai tujuan dari pembuatan video ini. Apakah bisa dikuasai oleh siswa dan mencapai kurikulum yang berlangsung atau tidak terjawab.

2.2 *Creative Director*

Mogel (2007, hlm.38) Menjelaskan seorang *Creative Director* merupakan pemimpin dalam bagian kreatif. Seorang *Creative Director* merupakan otak utama kreatifitas untuk memproduksi sebuah film atau video. Dalam sebuah produksi film seorang *Creative Director* dibutuhkan untuk membuat pandangan dan juga eksekusi. Hal ini nantinya untuk memberikan sebuah hasil yang dapat dinilai baik atau buruknya oleh masyarakat ataupun klien.

Tymorek (2010, hlm.66) Menambahkan dalam produksi sebuah video, seorang *Creative Director* harus melihat bahan yang diberikan oleh klien. Bahan tersebut nantinya memberikan pandangan bagi seorang *Creative Director* seperti apa video yang akan dihasilkan. Seorang *Creative Director* harus bisa mengolah bahan tersebut untuk dikembangkan dan juga meneliti seperti apa tema yang akan diambil dalam produksi video tersebut.

Lebih jelasnya, Cushway (2003, hlm.307) Memberikan penjelasan mengenai tanggung jawab dan juga tugas utama seorang *Creative Director* dalam memproduksi sebuah *video*. Yaitu:

1. Mengidentifikasi dan mengembangkan inisiatif baru mengenai produk yang diberikan.
2. Mengembangkan dan menerapkan semua kebijakan dan prosedur yang diperlukan.
3. Melakukan penelitian dengan mengumpulkan data mengenai produk yang akan dikerjakan.
4. Memelihara komunikasi dengan klien dalam produksi *audio-visual*.

5. Memelihara komunikasi dengan tim dalam produksi video.
6. Memberikan hasil yang sesuai kepada klien mengenai produk yang diberikan.
7. Mengatur langsung proses produksi.
8. Berkontribusi dengan *Account Executive*.
9. Memotivasi tim produksi untuk memaksimalkan produksi video.

2.1.1 Client Brief

Hackley (2005, hlm.86) Menyatakan *Client Brief* merupakan sebuah dokumen penting yang dipersiapkan oleh *Account Executive* bersama dengan *Creative Director* dengan klien dalam melakukan perumusan untuk memproduksi sebuah *Project*. *Client Brief* nantinya akan menjadi acuan dan juga alat komunikasi bagi klien dan tim produksi dalam penggarapannya.

Lebih lanjut Hackley (2005, hlm.86-88) Menjelaskan dalam pengerjaan *Client Brief*. Tim produksi harus melakukan riset untuk memperkenalkan, membedakan dan juga memposisikan pasar yang di tuju. Sehingga proses produksi dan promosi bisa sesuai dengan target yang diharapkan. Hal ini berlaku bila *Project* yang dilakukan merupakan *Project Commercial*. Hickley juga menambahkan seorang *Creative Director* dengan *Copywriter* harus melakukan analisa mengenai *project* yang sedang dikerjakan. Analisa ini bertujuan untuk menelaah lebih lanjut mengenai keinginan klien dalam *Client Brief* dan juga bisa untuk melakukan pengembangan produk dan membedakan produk tersebut kedalam kolom target yang disesuaikan di kalangan umum.

CREATIVE BRIEF

Date

Name

Agency

Client Product Project Name

Background/Overview

Who are your competitors?

What is the key benefit of your product over your competitors

01

Gambar 2.1. Form *Client Brief*

2.3 Tahapan Produksi Video Tutorial

Musburger (2010, hlm.105) Menyatakan dalam memproduksi sebuah film atau video diperlukan tiga tahapan yang membantu tim produksi. Tahapan tersebut yaitu: pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Hal ini digunakan untuk membantu tim produksi dalam menelaah produk yang akan di produksi. Setiap unsur memiliki kegunaan masing masing dari mulai membedah permasalahan dan juga pemilihan lokasi, pendanaan dalam pra produksi. Pengambilan gambar, dan suara dalam proses produksi dan juga penyatuan semua bahan dan footage yang diambil pada proses pasca produksi.

2.3.1 Tahapan Pra Produksi

Hughes (2012, hlm.110) Menyatakan dalam setiap proses produksi video ataupun film harus diawali dengan proses pra produksi. Proses ini digunakan untuk membuat gagasan dan kerangka berfikir dari film atau video yang akan dibuat. Kerangka berfikir ini nantinya bisa membantu tim produksi serta *Creative Director* dalam melaksanakan proses produksi dengan baik. Proses pra produksi digunakan untuk membedah bahan yang akan dikerjakan. Dalam proses ini persiapan surat surat legalitas perlu dibuat untuk membantu produksi video berjalan lancar. Pembuatan naskah, daftar pengambilan gambar atau *shootlist*, dan jadwal syuting harus ditentukan untuk mencegah dana pengeluaran yang berlebih.

Musburger (2010, hlm.106-124) Menyatakan dalam proses pra production setidaknya banyak hal yang perlu dilakukan untuk membedah produk yang akan di produksi. Dalam proses pra produksi pertemuan dengan klien dan tim sangat dibutuhkan untuk mengetahui dan membahas proyek yang akan digarap. Pemilihan lokasi, penentua skrip, dan pembuatan *storyboard* menjadi proses yang harus dilakukan dalam pra produksi.

2.3.2 Tahapan Produksi

Hughes (2012, hlm.130) Menyatakan proses produksi adalah proses dimana tim bekerja penuh dalam pengambilan gambar. Proses ini *Creative Director* harus berkerja dalam penanganan setiap bentuk yang masuk dalam Kamera. Baik pencahayaan, bloking aktor, properti yang digunakan, dan pakaian yang digunakan oleh aktor. Hal ini untuk menyamakan permintaan dan gagasan yang sudah dibuat pada tahap pra produksi. Setiap kru yang berkerja dalam proses ini

harus bertanggung jawab dalam *job description* yang dimilikinya masing masing. Hal ini untuk menanggulangi kesalahan dan kehilangan beberapa tahapan syuting yang tidak diinginkan.

Musburger (2010, hlm.129) Menyatakan dalam proses produksi tim berkerja dengan hasil yang dilakukan pada proses pra produksi. Setting lokasi, syuting, dan perekaman suara menjadi pekerjaan yang dilakukan oleh tim. penanganan lokasi syuting harus dijaga untuk meminimalisir pengambilan gambar ulang. Selain itu, penjagaan dalam lokasi syuting juga diperlukan untuk keamanan dan lancarnya kelangsungan pengambilan gambar dan *video*.

2.3.3 Tahap Pasca Produksi

Hughes (2012, hlm.148) Menyatakan dalam proses editing semua elemen yang dilakukan pada masa pra produksi dan produksi harus di gabungkan untuk membuat cerita dan alur gambar yang sama. Proses editing juga menjadi proses pengumpulan semua bahan yang diambil pada masa produksi. Elemen-elemen yang diperlukan dalam masa editing yaitu: *original footage, graphic, music, transition and effect, voice over, narration, animation, dan sound effect*. Pemasukan element element tersebut untuk memberikan hasil akhir yang bisa diterima oleh kalangan umum. Pemotongan gambar dalam proses editing, dan penggabungan gambar dalam proses editing harus di lihat alurnya. Untuk menghindari gambar yang tidak diperlukan dan alur yang tidak beraturan. Pemasukan elemen suara baik itu suara dialog dan suara pendukung seperti *voice over* dan *ambient sound* juga di masukkan untuk membantu video lebih natural

dengan adanya suara pendukung. Pemasukkan *graphic* animasi digunakan bila dalam proses pembentukan video ada penggunaan *graphic* animasi.

2.4 Student Services

Menurut buku panduan Kemahasiswaan karangan Universitas Multimedia Nusantara tahun 2015 halaman 33. *Student services* merupakan sebuah bidang kemahasiswaan yang bertujuan sebagai fasilitator mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara mengenai proses akademik yang berlangsung selama masa perkuliahan di universitas. *Student Services* ini memiliki dua pelayanan yang dapat mahasiswa UMN butuhkan dalam bidang akademik yaitu dari permintaan dokumen akademik kemahasiswaan atau mahasiswa yang sedang terkena masalah dalam bidang akademiknya dan *Student Service* melayani memberikan informasi yang terkait dengan peraturan UMN.

Pelayanan *Student Service* meliputi banyak hal dalam bidang akademik kemahasiswaan yang diantaranya yaitu:

1. Permohonan pencetakan transkrip nilai sementara
2. Permohonan penerbitan Surat Keterangan mahasiswa aktif
3. Permohonan pencetakan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM)
4. Permohonan izin perkuliahan
5. Permohonan ujian susulan
6. Permohonan peninjauan nilai
7. Permohonan alih program studi
8. Permohonan pengajuan cuti akademik
9. Permohonan aktif kuliah kembali

10. Permohonan pengunduran diri

11. Legalisasi transkrip nilai sementara dan dokumen mahasiswa

12. Pendaftaran ujian dan distribusi sertifikat TOEIC.

Selain menangani permohonan dan perizinan, Student services juga melayani keluhan yang kerap kali dialami oleh mahasiswa.

