

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Terjadinya pandemi mengakibatkan pembelajaran dari tatap muka berubah menjadi daring. Program pendidikan beradaptasi menjadi lebih efisien dengan menerapkan sistem teknologi yang mudah diakses oleh pelajar. Perubahan pada sistem pendidikan tentunya tidak mudah bagi para pengajar, karena harus beradaptasi dengan perkembangan teknologi demi menciptakan cara penyampaian materi yang paling efisien untuk pelajar. Solusi dari dampak pandemi yang dapat diberikan adalah dengan menerapkan metode pembelajaran baru yang dirasa lebih efektif. Metode yang dimaksud yaitu dengan metode pembelajaran daring atau dikenal sebagai *e-learning* yang digunakan sebagai upaya meningkatkan kualitas belajar (Wandri & Jalinus, 2022).

Perkembangan *e-learning* cukup berpengaruh di bidang pendidikan, karena memudahkan semua orang, baik pengajar maupun pengguna untuk mengakses materi pembelajaran yang lebih praktis. Bagi para pengajar tidak mudah untuk mengembangkan materi pembelajaran secara daring, karena sistem pembelajaran ini bergantung kepada seberapa besar minat pengguna untuk berinteraksi dengan *platform e-learning* tersebut (Zheng et al., 2025). Beberapa cara yang dapat diterapkan, yaitu dengan adanya fitur kuis, forum diskusi, serta video pembelajaran yang dapat membantu memudahkan pemahaman materi dan meningkatkan minat belajar (Mozumdar, 2025).

Maka dari itu, penulis ingin berfokus kepada aspek teknis produksi video *e-learning* yang dapat membantu meningkatkan performa belajar, karena video pembelajaran merupakan salah satu hal penting dalam perkembangan edukasi karyawan. *Video based learning* (VBL), merupakan salah satu cara penyampaian materi yang informatif melalui penyampaian visual dan audio. Video *e-learning* memiliki keunggulan berupa kemudahan dalam memahami materi, sebab penggunaannya dapat menyaksikan video pembelajaran dengan *multitasking* dan dapat mengulang kembali materi yang belum dipahami.

Video *e-learning* yang dibuat oleh penulis merupakan sarana pendukung untuk melatih karyawan yang ada di perusahaan PT Summarecon Agung, Tbk. Video

pembelajaran ini dapat diakses oleh karyawan melalui *website* perusahaan, sehingga memudahkan proses pembelajaran karyawan. Selama proses memproduksi video *e-learning*, penulis menggunakan pengetahuannya mengenai pembuatan video pembelajaran yang membahas pengembangan *soft skill* untuk tingkat manajer. Durasi video kurang dari 10 menit dan disertai dengan beberapa elemen pendukung, yaitu audio, visual (*motion graphic*), *subtitle*, dan musik latar belakang yang membantu membangun suasana penyampaian materi pada video. Pembuatan video pembelajaran ini diciptakan oleh penulis selama melakukan kegiatan magang di PT Summarecon Agung, Tbk. Pembahasan yang akan disampaikan oleh penulis adalah seputar produksi video *e-learning* di dunia perkantoran dan elemen apa saja yang merupakan bagian penting dari video tersebut.

1.1 RUMUSAN DAN FOKUS

Bagaimana menciptakan video *e-learning* dengan bantuan elemen visual dan audio untuk mengembangkan *soft skill* manajer di PT Summarecon Agung, Tbk?

Penelitian ini difokuskan pada pembuatan 1 video *e-learning live action* dengan perpaduan *motion graphic*. Video berdurasi 6 menit, mengenai pendelegasian tugas dalam manajemen eksekusi. Video ini ditujukan untuk training karyawan, ditempatkan di *website e-learning* milik Perusahaan Summarecon.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan video *e-learning* untuk mengembangkan *soft skill* manajer di PT Summarecon Agung, Tbk.