BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Atas pembuatan proyek video demonstrasi yang telah penulis lakukan, terdapat kesimpulan yang penulis dapatkan dan pelajari:

1. Mengatasi kesulitan yang menjadi tantangan dalam pembuatan video demonstrasi dimana durasi menjadi pembatas ruang gerak penulis dalam menyajikan demonstrasi yang utuh, maka penulis perlu memaksimalkan durasi tersebut dengan menghilangkan beberapa *frame* yang dianggap kurang efektif dan menciptakan kesan repetisi atas informasi yang ingin disampaikan dalam satu *scene* yang sama. Penulis juga mengurangi tampilan *product shoot* agar penonton bisa lebih fokus menyerap informasi seputar *key claims* atau khasiat yang menjanjikan produk pewarna rambut, sehingga video demonstrasi ini mampu menarik penonton agar memiliki keinginan untuk membeli produk tersebut. Langkah memaksimalkan durasi yang terbatas ini juga berarti penulis mempersingkat durasi penayangan di beberapa *frame* yang apabila dilihat sekilas atau dalam jumlah detik yang singkat mampu dipahami oleh penonton. Sebaliknya, penulis menambahkan durasi pada *frame* yang membutuhkan waktu untuk penonton mengolah dan menyerap informasi di dalam otak mereka, terlebih untuk *frame* yang menayangkan *super* atau *subtitle* atau tulisan-tulisan di dalamnya. Memberikan *voice over*, juga mempercepat penyerapan informasi oleh penonton agar tidak perlu menghabiskan waktu dengan membaca tulisan yang ada, cukup dengan keberadaan elemen audio yang ringkas dan sederhana.
2. Menghadapi hambatan selama pembuatan video demonstrasi yang sebagian besar membuat penulis lebih banyak waktu menunggu, justru menghasilkan solusi berupa peningkatan efektivitas waktu pengerjaan video demonstrasi. Hal ini diwujudkan dengan pembuatan regulasi

validasi, merampungkan konsep dan mulai bergerak untuk tahap berikutnya, rutin melakukan asistensi, serta rutin menyajikan *update* kepada klien agar semakin banyak masukan atau ide yang didapatkan. Sehingga waktu menunggu bukan menjadi ruang untuk tinggal diam.

3. Kegigihan dan ketekunan menjadi kunci pencapaian proyek video demonstrasi produk pewarna rambut dan produk-produk lainnya yang dibuat oleh penulis dengan kelompok. Hal ini dilandaskan oleh pengalaman penulis dan kelompok yang awalnya ingin menolak dan merasa tidak mampu menangani semua *project brief* yang diminta oleh klien karena kesadaran batas kemampuan kelompok yang tidak pernah membuat dan menyunting video. Namun, pembimbing lapangan dan dosen pembimbing senantiasa memicu semangat dan mendorong kelompok untuk mencoba dan memaksimalkan potensi yang dimiliki, sehingga penulis dan kelompok belajar untuk memiliki kegigihan dan ketekunan dalam menyajikan hasil yang terbaik bagi klien. Alhasil, penulis dan kelompok tidak menyangka bahwa hasil pengambilan gambar dan penyuntingan video dapat memuaskan ekspektasi klien.
4. Kemampuan seperti teknik pengambilan gambar, mengatur pencahayaan, memindahkan penggambaran *storyboard* menjadi hasil wujud nyata, dan teknik-teknik menyunting video menjadi kemampuan yang ditambahkan dalam diri penulis. Penulis yang sebelumnya hanya menangani penyelesaian masalah dengan pendekatan desain atau visual yang statis, kini diperhadapkan pada kebutuhan klien yang membutuhkan penyelesaian masalah dengan pendekatan visual yang dinamis, yakni video demonstrasi. Sehingga banyak adaptasi dan inovasi yang dilakukan oleh penulis untuk dapat menyajikan hasil yang memuaskan klien melalui pembuatan video demonstrasi.
5. Unilever memiliki lingkungan dan budaya yang sehat dalam bekerjasama dan bersinergi antara satu pekerja dengan pekerja lainnya. Hal ini dapat ditemukan di setiap pertemuan antara penulis dan kelompok dengan setiap karyawan yang berhubungan langsung. Lingkungan dan budaya

yang sehat ini tercermin dari tutur kata yang baik, sikap apresiatif terhadap setiap kinerja dan hasil, menyediakan ruang untuk kesalahan, dan belajar dari setiap proses serta hal-hal kecil atau sederhana.

4.2 Saran

Untuk menutup laporan, setelah menjalani Klaster MBKM Proyek Independen, penulis tidak hanya banyak belajar dan menambah kapasitas diri. Akan tetapi, penulis juga menemukan hal-hal yang dapat dibenahi. Melalui bagian ini penulis memberikan saran bagi:

1) Perusahaan

Untuk Unilever, penulis menemukan bahwa selama ini video yang disajikan terlihat stagnan dan cenderung membosankan bagi penonton. Sebaiknya, dibutuhkan pemicu daya tarik agar penonton ingin menyaksikan dan bahkan berpikir untuk membeli produk yang ditampilkan pada video yang disajikan oleh Unilever, salah satu caranya dengan menampilkan demonstrasi penggunaan produk pada video. Sehingga, penonton dapat melihat secara langsung penggambaran dari produk ketika digunakan, tidak hanya melihat hasil dari khasiat produknya. Tidak sampai disitu, akan terasa membosankan apabila video demonstrasi disajikan secara *scientific* atau terlalu ilmiah karena tidak semua penonton mudah memahami dan menangkap informasi yang ilmiah. Dibutuhkan waktu untuk mencerna informasi yang disajikan secara ilmiah. Maka dari itu, ada baiknya apabila video demonstrasi dikemas secara kreatif dan diberi visualisasi yang sesuai dengan merek dari produk. Ditambah dengan kehadiran analogi dengan menggunakan alat-alat atau barang-barang yang dekat dengan konsumen, penonton akan lebih mudah menemukan relevansi permasalahan dan solusi yang ditawarkan oleh produk. Seperti pada video demonstrasi produk pewarna rambut ini yang menggunakan papan target dan kertas polos untuk menampilkan keunggulan serta cara penggunaan produk.

2) UMN

Untuk Universitas Multimedia Nusantara, penulis menemukan bahwa kekurangan penulis bersama dengan kelompok yang kurang memahami teknik pengambilan gambar atau *shooting* merupakan permasalahan yang dapat dibenahi. Maka dari itu, sebaiknya Universitas Multimedia Nusantara dapat memperdalam materi perkuliahan seputar pengambilan gambar atau materi perkuliahan yang masih berada dalam lingkup Desain Komunikasi Visual sebelum mahasiswa masuk ke dalam semester Klaster MBKM. Materi perkuliahan lainnya yang masih berada dalam lingkup Desain Komunikasi Visual, seperti teknik pembuatan dan logika animasi, *coding* sederhana, dan materi lainnya yang diluar cakupan Desain Komunikasi Visual tetapi masih memiliki relevansi terhadap media *digital*. Sehingga peserta MBKM berikutnya tidak heran ketika diberikan proyek yang sebenarnya berada diluar cakupan Desain Komunikasi Visual, seperti yang penulis dan kelompok hadapi. Penulis juga menemukan pada bagian *Generation* cukup menggunakan waktu yang lama, padahal bagian tersebut dapat dipahami dan diterapkan dalam waktu yang singkat. Maka dari itu, sebaiknya Universitas Multimedia Nusantara lebih menambahkan waktu pada bagian *Design Creation* dan *Development and Evaluation* supaya didapatkan pemahaman dan hasil penerapan yang mendalam oleh setiap mahasiswa yang mengambil Klaster MBKM Proyek Independen ini. Selain itu, penulis menemukan kurangnya efektivitas penggunaan waktu dan persiapan pelaksanaan MBKM Proyek Independen. Hal ini nampak pada lini masa MBKM Proyek Independen yang mundur dari kalender akademik Universitas Multimedia Nusantara, sedangkan di awal pelaksanaan MBKM Proyek Independen, mahasiswa lebih banyak waktu luang. Alhasil, dibutuhkan waktu yang lebih lama untuk menuntaskan MBKM Proyek Independen ini. Sebaiknya, Universitas Multimedia Nusantara merampungkan persiapan, sistem, dan lini masa pelaksanaan MBKM terlebih dahulu,

sehingga pelaksanaan MBKM Proyek Independen tidak banyak mengambil waktu setelah kegiatan di satu semester usai.

3) **Mahasiswa lain yang akan mengambil Klaster MBKM Proyek Independen**

Untuk mahasiswa lain yang akan mengambil Klaster MBKM Proyek Independen, penulis menyarankan untuk melakukan eksplorasi terhadap media *digtal* terlebih pada tahap pembuatannya sebelum melangkah menuju semester MBKM Proyek Independen. Tahap eksplorasi ini dapat dilakukan dengan mengambil kelas, webinar atau seminar, *workshop, dan bootcamp* yang dapat menambahkan kapabilitas, kemampuan, dan potensi diluar ranah Desain Komunikasi Visual, namun masih berhubungan dengan pembuatan media *digital.* Penulis juga menyarankan mahasiswa lain yang akan mengambil Klaster MBKM Proyek Independen untuk bergerak cepat dan tidak melakukan prokrastinasi dalam menjalani Klaster MBKM Proyek Independen ini. Hal ini dikarenakan proyek yang dikerjakan memiliki waktu pengerjaan yang cukup panjang, namun akan menjadi kesulitan apabila tidak mencicil dan menggunakan waktu yang diberikan secara efektif. Selain itu, sebaiknya perlu pembuatan lini masa yang rampung dari kelompok dan berusaha untuk tetap mengikuti lini masa yang dibuat, sehingga penggunaan waktu lebih efektif dan pekerjaan pun bisa terselesaikan sebelum tenggat waktu.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA