

PEMBUATAN VIDEO PROMOSI PELATIHAN DI BALAI LATIHAN KERJA SAMBAS MENGGUNAKAN METODE MDLC

Uray Raka Amigraf Miletias¹⁾, Noferianto Sitompul²⁾, Vanie Wijaya³⁾

1. Teknik Multimedia, Politeknik Negeri Sambas
email: rakaamigraf@gmail.com
2. Teknik Multimedia, Politeknik Negeri Sambas
email: noferiantositompul@gmail.com
3. Teknik Multimedia, Politeknik Negeri Sambas
email: vaniewijaya.poltesa@gmail.com

Abstract

The workforce is highly needed in the country's economic development, where qualified labor can drive more productive development. The Training Center Unit of Sambas District Work Training Center is a facility that accommodates training activities which function to provide, enhance, and develop skills, productivity, discipline, work attitude, and work ethic. To attract public attention to participate in the training, an introduction to each training available at the Sambas District Work Training Center through visual media is required, in the form of promotional videos. This promotional video creation utilizes the MDLC method, which is a combination of visual media, sound, video, animation, and others. The MDLC method consists of six stages: Concept, Design, Material Collection, Production, Testing, and Distribution. The result of this research is the completion of a 5-minute promotional video in H264 1080p format, namely Mp4."

Keywords: *Workforce, Vocational Training Center, MDLC Method*

A. PENDAHULUAN

Ketersediaan tenaga kerja berkualitas memiliki peranan krusial dalam mendorong perkembangan ekonomi negara. Namun, dalam negara berkembang, kualitas tenaga kerja sering kali belum memadai. Faktor rendahnya kualitas ini dapat menjadi hambatan dalam menggalang pertumbuhan ekonomi. Kurangnya ilmu dan pendidikan yang dimiliki oleh tenaga kerja menjadi faktor penentu terhadap rendahnya kualitas mereka. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan upaya perbaikan melalui pelatihan bagi calon tenaga kerja. Melalui pelatihan ini, keterampilan dan kompetensi dapat

dingkatkan sehingga tercipta sumber daya manusia yang unggul. Hal ini dapat berkontribusi dalam mengurangi masalah ketenagakerjaan dan mengakselerasi pertumbuhan ekonomi nasional. UPTD Balai Latihan Kerja Kabupaten Sambas berperan sebagai lembaga yang menyelenggarakan pelatihan dengan tujuan meningkatkan skill para calon tenaga kerja. Fokusnya adalah pada pengelolaan data, sistem informasi di bidang pelatihan, pemberdayaan, dan uji kompetensi tenaga kerja. Melalui upaya ini, kualifikasi dan keterampilan para tenaga kerja di Kabupaten Sambas ditingkatkan.

Pelatihan dianggap sebagai bagian integral dari pendidikan. Ini adalah metode yang spesifik, praktis, dan tepat waktu. Dalam konteks ini, spesifik berarti pelatihan terkait dengan bidang pekerjaan yang harus dilakukan. Kemudian, pelatihan menjadi praktis dan segera karena peserta pelatihan akan menerapkan apa yang mereka pelajari secara langsung. Tujuannya adalah memberikan peserta pelatihan penguasaan atas keterampilan pekerjaan dalam waktu yang singkat. Dengan demikian, pelatihan berusaha untuk mempersiapkan peserta untuk menghadapi tugas-tugas pekerjaan dengan percaya diri.

Pelatihan dilaksanakan dengan metode pembelajaran praktek dan teori dengan waktu pelatihan kurang lebih 1 bulan, dengan peserta pelatihan dari anak remaja, maupun orang tua yang sudah ahli pada bidangnya tetapi ingin menambah kemampuan. Pencarian peserta pelatihan biasanya dari informasi pembukaan pelatihan dalam media flyer yang diposting pada sosial UPTD Balai Latihan Kerja Kabupaten Sambas, dengan media flyer masyarakat cenderung mengabaikan informasi dikarenakan anggapan kurang menarik dan detail dalam menyampaikan informasi dari pelatihan yang ada, dapat diketahui dari jumlah peserta pelatihan sebelumnya pada tahun 2020 dari total semua kejuruan yaitu sebanyak 112 orang dan pada tahun 2021 sebanyak 129 orang yang setiap pelatihan hanya 16 peserta saja.

Untuk menarik perhatian masyarakat untuk ikut dalam pelatihan, diperlukannya pengenalan dari setiap pelatihan yang terdapat di UPTD Balai Latihan Kerja Kabupaten Sambas dalam bentuk media visual yang berupa video, agar masyarakat lebih tertarik untuk mengikuti pelatihan yang ada. Dengan mengikuti pelatihan, maka dapat

meningkatkan kualitas sesuai lowongan kerja yang tersedia pada perusahaan, selain itu peserta pelatihan pun dapat berwirausaha sendiri.

Teori atau konsep-konsep yang digunakan

1. Video

Menurut (Apriliani et al., 2019) Video adalah sebuah teknologi dalam bidang pemrosesan sinyal elektronika yang menggambarkan pergerakan gambar. Dalam konteks multimedia, video menjadi unsur yang signifikan dan menarik, juga berfungsi sebagai alat yang mempercepat proses pembelajaran melalui simulasi dunia nyata. Pernyataan ini memiliki dasarnya, mengingat bahwa dalam penyampaian informasi, gambar diam masih memiliki kekurangan, sedangkan video memiliki kemampuan untuk menyajikan informasi dengan lebih nyata dan mendekati realitas.

2. Video Promosi

Menurut (Hasnarika, 2022) Video promosi memiliki tujuan utama untuk memperkenalkan dan mempromosikan produk atau jasa dengan menyoroti keunggulan yang dimiliki. Biasanya, iklan ini menggunakan tagline yang singkat dan persuasif untuk meningkatkan daya ingat. Video promosi adalah bentuk presentasi informasi yang menggunakan elemen audio visual, menjadi kunci dalam membangun citra merek dan menyampaikan pesan kepada pelanggan dan target pasar. Pendefinisian ini mencakup konsep bahwa video promosi adalah sarana efektif untuk memperkenalkan produk atau jasa dengan tampilan visual yang menonjol, berbeda dari pendekatan pemasaran berbasis teks. Kelebihan membuat video promosi meliputi kemampuan untuk menarik perhatian masyarakat, mendorong pengingatan merek, dan memperkuat identitas merek itu sendiri.

3. Pelatihan

Menurut (Fernando Stefanus Lodjo, 2019) Pelatihan merupakan suatu proses waktu pendek yang dijalankan dengan prosedur dan terorganisir. Proses ini ditujukan kepada pegawai non-manajerial untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan teknis dengan tujuan yang terbatas. Umumnya, perusahaan mengakui pentingnya pendidikan dan pelatihan bagi karyawan sebagai respons terhadap perkembangan perusahaan atau sebagai upaya menghadapi perkembangan teknologi. Dalam konteks persaingan yang semakin ketat di dunia bisnis, perusahaan perlu mengelola program pelatihan agar tetap relevan dan dapat bertumbuh. Melalui pelatihan yang efektif, perusahaan dapat menciptakan karyawan yang bekerja lebih efisien dan produktif, sehingga kinerja mereka meningkat.

4. Tenaga kerja

Menurut (Syahrial, 2020) Istilah "tenaga kerja" mengacu pada penduduk dalam rentang usia kerja. Menurut Pasal 1 ayat 2 dari Bab I Undang-Undang No 13 Tahun 2003, definisi "tenaga kerja" merujuk pada individu yang memiliki kemampuan untuk menjalankan tugas yang menghasilkan barang atau layanan, baik untuk keperluan pribadi maupun masyarakat. Secara umum, populasi suatu negara dapat dibagi menjadi dua kelompok utama: "tenaga kerja" dan kelompok yang tidak masuk dalam kategori tersebut.

Seseorang dianggap sebagai anggota tenaga kerja saat ia telah mencapai usia kerja yang ditetapkan. Di Indonesia, usia kerja didefinisikan dalam rentang 15 hingga 64 tahun. Dalam konsep ini, individu yang memiliki kapabilitas untuk bekerja dianggap sebagai bagian dari tenaga kerja.

Individu dianggap sebagai bagian dari tenaga kerja ketika mereka telah

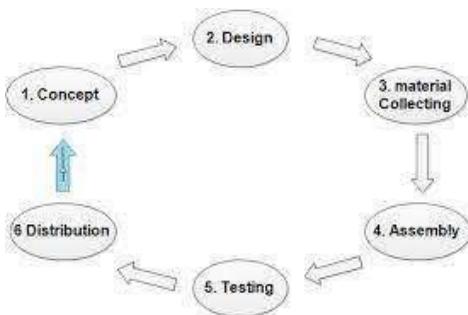
mencapai batas usia kerja yang telah ditetapkan. Di Indonesia, batas usia kerja ini berada dalam rentang 15 hingga 64 tahun. Dalam konsep ini, individu yang memiliki kemampuan untuk bekerja dianggap sebagai anggota tenaga kerja.

5. Balai Latihan Kerja (BLK)

Menurut (Susilawati et al., 2016) Balai Latihan Kerja mengacu pada fasilitas atau bangunan yang digunakan sebagai tempat untuk pelatihan dan peningkatan keterampilan guna mempersiapkan individu memasuki dunia kerja. Namun, berdasarkan Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan, pelatihan kerja didefinisikan sebagai serangkaian kegiatan yang bertujuan untuk memberikan, memperoleh, meningkatkan, dan mengembangkan kompetensi kerja, produktivitas, disiplin, sikap, serta etos kerja pada tingkat keterampilan dan keahlian tertentu. Hal ini sesuai dengan tingkat jabatan atau kualifikasi pekerjaan yang relevan.

6. Metode MDLC

Menurut (Gunawan & Raya, 2022) MDLC, yang merupakan singkatan dari Metode Pengembangan Media, adalah pendekatan yang tepat untuk merancang dan mengembangkan aplikasi media yang mengintegrasikan elemen-elemen seperti gambar, suara, video, animasi, dan lainnya. Metode MDLC melibatkan enam tahap utama sebagai berikut: Konsep, Desain, Pengumpulan Materi, Penggabungan, Pengujian, dan Distribusi.



Gambar 1. Metode MDLC

7. Skala Likert

Menurut (Sumartini et al., 2020)

Skala Likert adalah jenis skala psikometrik yang sering ditemui dalam kuesioner, dan menjadi salahsatu jenis skala yang paling umum digunakan dalam riset seperti survei dan penelitian. Hal ini karena skala Likert dianggap sebagai skala yang paling sederhana dan praktis dalam penggunaannya.

8. Adobe Premier Pro

Menurut (Tejawati et al., 2019) Adobe Premiere Pro adalah perangkat lunak pengeditan video yang juga memungkinkan pengeditan audio dan teks. Dengan aplikasi ini, pengguna dapat menggabungkan beberapa klip video ke dalam satu timeline, melengkapi mereka dengan audio latar belakang, menambahkan teks, dan melakukan proses pewarnaan gambar serta sejumlah fitur lainnya. Penulis sering menggunakan Adobe Premiere Pro untuk menggabungkan berbagai klip video dari sumber yang berbeda, menambahkan musik latar, dan menyertakan elemen teks, serta melaksanakan penyesuaian warna gambar dan tindakan lainnya.

9. Adobe Photoshop

Menurut (Ziveria et al., 2020) Adobe Photoshop, yang biasa dikenal sebagai Photoshop, merupakan perangkat lunak pengeditan gambar buatan Adobe Systems yang difokuskan pada pengeditan foto/gambar dan penciptaan

efek visual. Aplikasi ini secara luas digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan, dan telah menjadi pemimpin pasar dalam perangkat lunak pengolahan gambar/foto. Selain itu, bersama dengan Adobe Acrobat, Photoshop juga dianggap sebagai salah satu produk terbaik yang pernah dikembangkan oleh Adobe Systems. Berbagai versi Photoshop telah diperkenalkan, mulai dari versi delapan yang dikenal sebagai Photoshop CS (Creative Suite), kemudian versi sembilan dengan nama Adobe Photoshop CS2, versi sepuluh dengan nama Adobe Photoshop CS3, dan seterusnya hingga versi terbaru yaitu Adobe Photoshop CC. Setiap versi membawa peningkatan dan fitur baru untuk memenuhi kebutuhan pengeditan gambar dan efek visual.

10. Audacity

Menurut (Putu Andika Subagya Pura et al., 2017) Audacity merupakan sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk merekam dan mengedit suara. Aplikasi ini memiliki sifat sumber terbuka, memungkinkan penggunaannya pada berbagai jenis sistem operasi. Dengan menggunakan Audacity, kita dapat melakukan perbaikan pada rekaman suara tertentu atau bahkan menambahkan berbagai efek sesuai keinginan.

B. METODE PENELITIAN

1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang diterapkan adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengunjungi langsung sumber data atau objek penelitian, yaitu UPTD Balai Latihan Kerja Kabupaten Sambas.

b. Wawancara

Untuk memperkaya penelitian, wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi terkait permasalahan yang sedang diteliti. Melalui wawancara, informasi mengenai data yang diperlukan untuk memperkuat penelitian dapat diperoleh.

c. Studi literatur

Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur, yaitu mengacu pada berbagai sumber tulisan seperti buku, jurnal, artikel yang berkaitan dengan video promosi, pelatihan tenaga kerja, videografi, serta multimedia. Selain itu, sumber-sumber dari internet atau laman web juga digunakan untuk mendukung pembuatan video promosi.

Dengan menerapkan tiga metode ini, data yang diperoleh diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif untuk mendukung penelitian yang sedang dilakukan.

2. Metode Pengembangan

Dalam penelitian ini, penulis menerapkan pendekatan pengembangan MDLC (Multimedia Development Life Cycle), yang terdiri dari tahap-tahap berikut:

a. Konsep (Concept)

Tahap konsep melibatkan proses identifikasi konsep, ide, dan naskah yang akan digunakan dalam pembuatan video promosi. Tujuan dari tahap ini juga mencakup penentuan sasaran dan pengidentifikasi audien.

b. Desain (Design)

Tahap desain merupakan langkah dimana para pembuat dan pengembang proyek multimedia merinci secara terperinci langkah-langkah yang akan diambil dalam pembuatan proyek multimedia. Pada tahap ini, pembuatan storyboard digunakan untuk

menggambarkan urutan cerita dalam setiap adegan.

c. Pengumpulan Materi (Material Collecting)

Proses pengumpulan materi melibatkan pengumpulan semua elemen yang diperlukan dalam pembuatan proyek. Data, audio, gambar, dan video dikumpulkan dalam format digital yang sesuai.

d. Pembuatan (Assembly)

Tahap pembuatan melibatkan penggabungan dan penyusunan semua materi dan aset yang telah dikumpulkan sesuai dengan storyboard dan alur cerita yang telah ditentukan sebelumnya.

e. Pengujian (Testing)

Tahap pengujian dilaksanakan untuk mengetahui hasil video promosi sesuai rencana dan standar yang telah ditetapkan. Jika hasilnya sudah sesuai dan tidak memerlukan perbaikan lebih lanjut, proyek siap untuk melanjutkan tahap berikutnya.

f. Distribusi (Distribution)

Tahap distribusi melibatkan penyebaran video promosi setelah melewati proses pengujian dan dianggap memenuhi standar yang ditetapkan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Pembuatan Video

Pendekatan perancangan dalam video promosi Balai Latihan Kerja Kabupaten Sambas sangat menekankan pada tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Konsep ini akan diuraikan sesuai dengan langkah-langkah pembuatan berikut:

1. Pra Produksi

Proses pra produksi adalah sebuah proses yang dilakukan peneliti sebelum

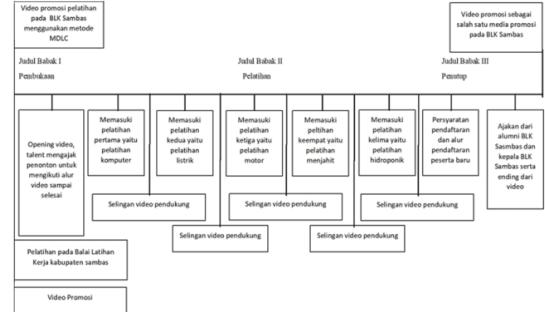
penelitian dan syuting video dilakukan, pra produksi ini lebih pada persiapan peneliti untuk menyiapkan konsep dalam pembuatan video promosi instansi pada balai latihan kerja kabupaten sambas. Berdasarkan metode MDLC, proses pra produksi terdiri dari konsep, desain, dan pengumpulan bahan.

a. Konsep (*Concept*)

Tahap konsep melibatkan langkah-langkah dalam menentukan konsep, gagasan, dan teks yang akan digunakan dalam pembuatan video promosi. Selain itu, tahap ini juga melibatkan penetapan tujuan dan identifikasi audiens yang akan menggunakan program tersebut. Proses konsep melibatkan penyusunan diagram adegan, perawatan (treatment), serta skrip pengambilan gambar (shooting script).

Diagram Scene

Video promosi ini memiliki delapan scene yang dibagi berdasarkan kebutuhan video promosi untuk menjelaskan pelatihan yang ada. Video promosi balai latihan kerja ditampilkan dengan gaya modern dengan berbagai shot dan sudut pandang untuk menampilkan proses pelatihan di balai latihan kerja kabupaten sambas. Video akan dibuat mulai dari pengenalan disetiap pelatihan baik dari proses pelatihan maupun yang lainnya. *Diagram scene* yang peneliti gunakan dalam membuat video promosi instansi, sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Scene

Treatment

Treatment berisi *setting* bagian I, II, dan III dari *storyline* yang sudah dibuat dari awal video sampai akhir video. Adapun *treatment* dalam pembuatan video promosi pelatihan balai latihan kerja sebagai berikut:

Bagian I	
1	Pembukaan video, menampilkan talent, dan 5 kejuruan
Bagian II	
2	Menampilkan pelatihan yang ada di balai latihan kerja sambas, dari segi proses pelatihan, fasilitas, materi yang di sampaikan, alamat tempat pelatihan, serta cara pendaftaran dan alur pendaftaran.
Bagian III	
3	Ajakan kepada masyarakat sambas untuk ikut dalam pelatihan yang ada pada balai latihan kerja sambas serta penutup ucapan terimakasih kepada pihak yang terkait

Gambar 4. Treatment

Shooting Script

Shooting script berisi informasi tentang tanggal, waktu, dan detail lain yang dapat ditemukan dalam tabel di bawah ini:

Tanggal	Waktu	Scene	Lokasi	Talent
13 Februari 2023	11.00 – 13.00	Proses pelatihan kejuruan komputer di lab blk	Lab balai latihan kerja sambas	Uray Raka, Peserta Pelatihan Komputer
14 Februari 2023	13.00 – 15.00	Proses pelatihan kejuruan hidroponik di greenhouse poltesa	Greenhouse polikenik negeri sambas	Peserta pelatihan hidroponik
14 maret 2023	14.00 – 16.00	Proses pelatihan kejuruan sepeda motor di bengkel poltesa	Bengkel politeknik negeri sambas	Peserta pelatihan sepeda motor
23 maret 2023	13.00 – 15.00	Proses pelatihan kejuruan menjahit di Gedung blk sambas	Gedung balai latihan kerja sambas	Peserta pelatihan menjahit
23 mei 2023	15.00 - 17.00	Proses pelatihan kejuruan listrik di SMK Subur Insani sambas	SMK Subur Insani Sambas	Peserta pelatihan Listrik
21 juni 2023	15.00 – 16.00	Ajakan dari kepala balai latihan kerja sambas	Gedung balai latihan kerja sambas	Riki Chosyikin, S.Psi
25 juni 2023	15.00 – 16.00	Ajakan dari alumni blk sambas	Lapangan SDN 28 Perum Mutiara indah	Desi Kurnanti

Gambar 5. Shooting Script

b. Desain (*Design*)

Tahap ini merupakan saat di mana pembuat dan pengembang proyek multimedia merinci dengan cermat langkah-langkah yang akan diambil serta cara proyek multimedia akan dibangun. Pada tahap ini, pembuatan storyboard digunakan untuk menguraikan urutan cerita dalam setiap adegan, sementara desain melibatkan penggabungan antara storyline dan storyboard.

Storyline

Langkah penerapan storyline video promosi ini terjadi setelah konsep dan gambaran keseluruhan video telah terbentuk. Proses penyusunan storyline bertujuan untuk menciptakan alur cerita yang terstruktur dan mengundang minat. Berikut adalah tahapan dalam pengembangan storyline video promosi ini:

No	Skenario	Video	Audio
1	Opening		
	Talent	mengajak masyarakat untuk melihat proses pelatihan	<i>Background Dubbing</i>
	5 Kejuruan	Gambar 5 kejuruan pelatihan	<i>Background Dubbing</i>
2	Body (isi)		
	Visual Tempat Pelatihan	Isi yang menjadi sorotan dalam video ini berupa: a. Pelatihan yang ada di blk b. Pasilitas pelatihan c. Aktivitas yang dilakukan peserta pelatihan d. Suasana proses pelatihan e. Persyaratan pendaftaran dan alur pendaftaran	<i>Background Dubbing</i>
3	Ending	a. Ajakan dari kepala blk sambas dan alumni peserta pelatihan b. Ucapan terimakasih dari berbagai pihak terkait	

Gambar 6. Storyline

Storyboard

Storyboard berperan sebagai representasi visual dari setiap adegan dan peralihan antar adegan dalam suatu video. Proses pembuatan storyboard terjadi sebelum proses pengambilan gambar dilakukan, dan berfungsi untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang bagaimana adegan yang akan direkam akan sesuai dengan hasil akhir dari video promosi yang telah diolah.



Gambar 7. Storyboard

c. Pengumpulan Materi (*Material Collecting*)

Proses pengumpulan materi melibatkan menghimpun semua komponen yang diperlukan untuk

menghasilkan proyek. Pada tahap ini, semua data, audio, gambar maupun video dikumpulkan dalam format digital yang sesuai.

2. Produksi

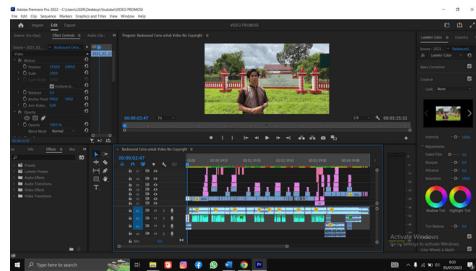
Proses produksi pembuatan video promosi pelatihan di Balai Latihan Kerja Sambas melibatkan beberapa tahapan yang perlu dijalani. Berikut adalah uraian tentang tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pembuatan video promosi ini:

Pembuatan (Assembly)

Di tahap ini dilakukan pembuatan keseluruhan bahan atau materi. Materi dan aset-aset yang telah dikumpulkan akan diolah dan diatur sedemikian rupa sesuai dengan storyboard dan alur cerita (storyline). Pembuatan terdiri dari editing, audio recording, composing, rendering.

Editing

Editing adalah sebuah proses memilih dan menggabungkan beberapa potongan video hasil syuting untuk dijadikan dalam satu video kesatuan dengan baik. Proses editing ini disesuaikan dengan diagram scene dan storyboard yang telah digambarkan. Proses ini menggunakan aplikasi atau software adobe premier pro dan menggunakan efek bawaan dari aplikasi, seperti video transisi dissolve dan efek video stabilizer yang tersedia pada aplikasi adobe premier pro.



Gambar 8. Editing

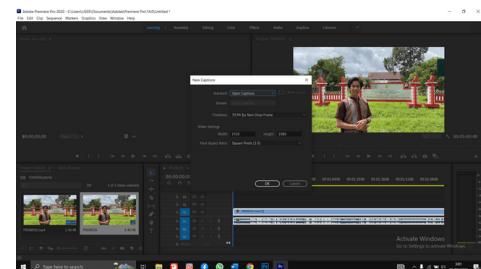
Audio Recording

Audio Recording merupakan proses perekaman video narasi maupun dubbing untuk mendukung konten dalam video. Audio ini berfungsi untuk memperindah, memperjelas, dan membuat video semakin menarik. Semakin akurat peneliti dalam memilih atau merekam audio, maka kualitas video yang dihasilkan akan semakin meningkat.

Composting

Proses penyatuan hasil dubbing dan pemberian teks keterangan, logo, desain judul dan video hasil yang disatukan.

Penambahan Teks, penambahan teks menggunakan menu caption pada aplikasi adobe premier pro 2020, menggunakan penambahan title dan disesuaikan durasi dan isi teks yang dibuat.



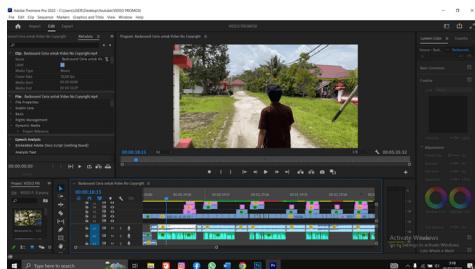
Gambar 9. Penambahan Teks

Penambahan Backsound, backsound menggunakan sumber dari internet dengan keterangan tanpa copyright. Setting audio pada adobe premier pro menggunakan setelan default atau standar.



Gambar 10. Penambahan Backsound

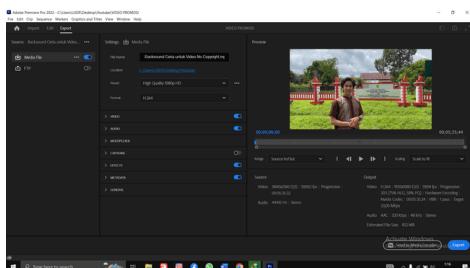
Dubbing, setelah perekaman suara narasi dibuat, selanjutnya tinggal di satukan dengan suara backsound dan audio yang telat di edit agar sesuai.



Gambar 11. Proses Dubbing

Rendering

Proses pembentukan file video promosi pelatihan balai latihan kerja sambas dengan setting kualitas bitrate 20 Mbps, frame rate 60 Fps, dengan format MP4 dan resolusi 1920x1080 Pixel.



Gambar 12. Rendering

a. Pengujian (*Testing*)

Pengujian dilakukan dengan tujuan memverifikasi kesesuaian hasil dari pembuatan video promosi dengan rencana awal. Apabila hasil tersebut telah selaras dengan rencana dan tidak memerlukan penyesuaian lebih lanjut, maka persiapan untuk melanjutkan ke tahap berikutnya dapat dilakukan.

Dalam tahap pengujian ini, film dipertontonkan kepada penguji ahli media, ahli materi dan masyarakat umum sebagai responden untuk melakukan proses pengujian. Pengujian yang dilakukan yaitu dengan menyebarkan

kuesioner kepada ahli media, ahli materi dan 30 orang masyarakat umum dan perhitungan menggunakan skala likert.

Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui respon dari penonton apakah layak untuk dipublikasikan atau tidak. Adapun hasil pernyataan yang diberikan kepada penonton dalam kuesioner adalah sebagai berikut:

Penguji Ahli Media

pengujian ahli media dengan memilih dua orang ahli media. Ahli media pertama bernama Achmad Subhi, A.Md seorang Owner Sutradara Amatir Studio dan . Mujakir yang merupakan seorang *Assisten di Sutradara Amatir Studio* dalam pembuatan film.

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
Kesesuaian Visual						
1	Teknik pengambilan gambar dalam video promosi ini sudah baik.	✓				
2	Editing video promosi sudah baik.	✓				
3	Resolusi video sudah baik.	✓				
4	Tampilan gambar dalam video promosi ini sudah baik	✓				
5	Penggunaan bahasa mudah dipahami	✓				
Kesesuaian audio						
6	Backsound yang digunakan pada video promosi tersebut sudah sesuai	✓				
7	Keterpaduan antara audio dan video sudah baik	✓				
8	Volume backsound terhadap dubbing sudah sesuai		✓			
9	Suara dubbing pada video promosi ini sudah jelas		✓			
No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
Kesesuaian Visual						
1	Teknik pengambilan gambar dalam video promosi ini sudah baik.	✓				
2	Editing video promosi sudah baik.	✓				
3	Resolusi video sudah baik.	✓				
4	Tampilan gambar dalam video promosi ini sudah baik	✓				
5	Penggunaan bahasa mudah dipahami	✓				
Kesesuaian audio						
6	Backsound yang digunakan pada video promosi tersebut sudah sesuai	✓				
7	Keterpaduan antara audio dan video sudah baik	✓				
8	Volume backsound terhadap dubbing sudah sesuai		✓			
9	Suara dubbing pada video promosi ini sudah jelas		✓			

Gambar 13. Pengujian Ahli Media

Penguji Ahli Materi

Uji materi pada video promosi ini dilakukan oleh dua orang pertama dengan kepala balai latihan kerja kabupaten sambas yang bernama Riki Chosyikin, S.Psi yang merupakan kepala dari instansi, dan emildun azhari yang merupakan seorang pegawai staff pada balai latihan kerja kabupaten sambas yang bertugas sebagai penerima pembukaan peserta pelatihan.

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
Aspek Informasi						
1	Cara penyampaian informasi pelatihan sudah jelas	✓				
2	Suara atau audio dapat didengar dengan jelas		✓			
3	Informasi yang disampaikan pada video promosi ini mudah di tangkap dengan jelas	✓				
4	Penggunaan video pronosi ini mempermudah dalam mempromosi kan pelatihan	✓				
5	Text pada video promosi ini sudah jelas		✓			
Aspek Isi						
6	pelatihan yang di tampilkan sudah sesuai	✓				
7	Penjelasan dan gambar dalam video promosi ini sudah sesuai		✓			
8	Penggunaan bahasa mudah di pahami	✓				
9	Dubbing pada video promosi ini sudah jelas		✓			
No.	pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
Aspek Informasi						
1	Cara penyampaian informasi pelatihan sudah jelas	✓				
2	Suara atau audio dapat didengar dengan jelas		✓			
3	Informasi yang disampaikan pada video promosi ini mudah di tangkap dengan jelas	✓				
4	Penggunaan video promosi ini mempermudah dalam mempromosi kan pelatihan	✓				
5	Text pada video promosi ini sudah jelas		✓			
Aspek Isi						
6	pelatihan yang di tampilkan sudah sesuai	✓				
7	Penjelasan dan gambar dalam video promosi ini sudah sesuai	✓				
8	Penggunaan bahasa mudah di pahami		✓			
9	Dubbing pada video promosi ini sudah jelas	✓				

Gambar 14. Pengujian Ahli Materi

Pengujian Masyarakat Umum

Pada uji kelayakan untuk masyarakat umum penulis memberikan kuisioner kepada 30 responden, dengan daftar pernyataan dan hasilnya sebagai berikut:

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
1	Setelah memahami video promosi ini, saya memahami alur cerita yang di tampilkan					
2	Alur video promosi ini mudah di pahami					
3	Informasi dalam video promosi ini sangat jelas					
4	Suara/audio dalam video promosi ini dapat didengar dengan jelas					
5	Tampilan gambar dalam video promosi ini sudah baik					
6	Penggunaan bahasa dalam video promosi ini mudah dipahami					
7	Dubbing pada video promosi ini sudah jelas					
8	Video promosi ini layak untuk di publikasikan					

Gambar 15. Pengujian Masyarakat Umum

Responden	Pernyataan							
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8
1	5	5	5	4	4	5	4	5
2	5	5	5	5	5	5	4	5
3	5	5	5	4	5	5	4	5
4	5	5	5	4	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	4	5	5
6	5	5	5	4	5	5	4	5
7	5	5	5	5	5	5	5	5
8	5	5	5	5	5	5	5	5
9	5	5	5	5	4	4	4	5
10	5	5	5	5	5	5	5	5
11	5	4	4	5	5	5	5	5
12	5	5	5	5	5	5	5	5
13	5	5	5	5	4	4	4	5
14	5	5	5	5	5	4	4	5
15	4	4	4	5	5	5	5	5
16	5	5	5	5	5	4	4	5
17	5	5	4	5	5	4	5	5
18	5	4	5	5	4	5	5	5
19	5	5	5	4	5	4	4	5
20	4	5	5	4	5	4	5	5
21	5	5	5	4	5	3	5	5
22	5	5	5	5	5	4	4	5
23	4	4	4	4	4	4	4	4
24	5	5	5	5	4	5	4	5
25	5	5	5	5	4	5	5	5
26	5	5	4	5	5	4	4	5
27	4	5	4	4	4	5	4	5
28	5	5	4	4	5	4	4	5
29	5	5	5	5	4	4	5	5
30	5	5	4	5	4	5	5	5
JUMLAH								
Sangat Setuju (SS)		175						
Setuju (S)		64						
Ragu-Ragu (RR)		1						
Tidak Setuju (TS)		0						
Sangat Tidak Setuju (STS)		0						

Gambar 16. Hasil Pengujian Masyarakat Umum

Setelah dilakukan uji kelayakan dengan skala likert didapat hasil dari 2 pengujian ahli media sebesar 75.4 %, ahli materi sebesar 85.6 % dan dari 30 responden sebesar 94,51 % dengan interval Sangat Setuju (SS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa video promosi pelatihan pada balai latihan kerja

kabupaten sambas layak atau Sangat Setuju (SS) untuk dipublikasi.

3. Pasca Produksi

Di tahap ini, Pendistribusian bisa dilakukan ketika video dinyatakan layak setelah proses pengujian, jika sudah sesuai maka akan selesai.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil dari penelitian yang lakukan, dapat di rangkum bahwa implementasi metode MDLC dalam pembuatan video promosi untuk pelatihan di Balai Latihan Kerja Sambas telah sukses. Adapun tahapan yang dilalui adalah pra produksi yang terdiri dari konsep, perancangan, dan pengumpulan bahan, dilanjut dengan produksi yang terdiri dari pembuatan dan pengujian, dan yang terakhir pasca produksi yang merupakan pengemasan ke dalam DVD dan kemudian dipublikasi. Video promosi ini berdurasi 5 menit dengan format H.264 1080p yaitu MP4. Setelah dilakukan uji kelayakan dengan skala likert didapat hasil dari 2 penguji ahli media sebesar 75.4 %, ahli materi sebesar 85.6 % dan dari 30 responden sebesar 94,51 % dengan interval Sangat Setuju (SS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa video promosi pelatihan pada balai latihan kerja kabupaten sambas layak atau Sangat Setuju (SS) untuk dipublikasi.

E. REFERENSI

- . I. P. A. S. P., . I. G. M. D. S. K. M. S., & . I. M. P. S. T. . M. T. (2017). Film Seri Animasi 3D Belajar Bahasa Indonesia Bersama Made Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Penutur Asing Di Undiksha. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 6(1), 20.
<https://doi.org/10.23887/karmapati.v6i1.9051>

- Apriliani, Z., Hasanah, U., Anas, A. S., Ilmu, J., & Bumigora, K. (2019). Pembuatan Video Profil Dengan Efek Vintage Kampung Wisata Adat Sengkoah Sebagai Media Informasi Making of Video Profile With Vintage Effect of Sengkoah Traditional Kampung As Information Media. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia (JTIM)*, 1(1), 57–65.
- Fernando Stefanus Lodjo. (2019). Pengaruh Pelatihan, Pemberdayaan Dan Efikasi Diri Terhadap Kepuasan Kerja. *Emba*, 1(3), 747–755.
- Gunawan, A., & Raya, U. P. (2022). *ARTIKEL APLIKASI AUGMENTED REALITY OBJEK BULAN DENGAN METODE*. December, 0–9.
- Sumartini, S., Harahap, K. S., & Sthevany, S. (2020). Kajian Pengendalian Mutu Produk Tuna Loin Precooked Frozen Menggunakan Metode Skala Likert Di Perusahaan Pembekuan Tuna. *Aurelia Journal*, 2(1), 29. <https://doi.org/10.15578/aj.v2i1.9392>
- Suparyanto dan Rosad (2015. (2020). 済無No Title No Title No Title. *Suparyanto Dan Rosad* (2015, 5(3), 248–253.
- Susilawati, S., Zulfiati, Z., & Dufung R, A. (2016). Evaluasi Program Pelatihan Berbasis Kompetensi di Unit Pelaksana Teknis Daerah Balai Latihan Kerja Karawang (Penerapan Model Evaluasi CIPPO). *Jurnal Pendidikan Teknik Dan Vokasional*, 2(1), 38–45. <https://doi.org/10.21009/JPTV.2.1.5>
- SYAHRIAL, S. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Tenaga Kerja Di Indonesia. *Jurnal Ners*, 4(2), 21–29. <https://doi.org/10.31004/jn.v4i2.1022>

- Tejawati, A., Aulia, H., Firdaus, M. B., Suandi, F., Lathifah, L., & Anam, M. K. (2019). Pemanfaatan Video Dan Animasi Dengan Karakter Hela Pada Pandangan Umum Terhadap Anak Pengidap Autistik. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Elektronik*, 2(2), 62. <https://doi.org/10.36595/jire.v2i2.120>
- Ziveria, M., Sefina Samosir, R., & Rusli, M. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Perangkat Adobe Photoshop Untuk Manipulasi Foto Bagi Tim Teknologi Informasi YPU. *ABDIMAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.53008/abdimas.v1i1.21>