



Implementasi Media Digital Buku Antologi #TeacherSquad Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle

Ely Purnawati¹, Lustiyono Prasetyo Nugroho², Wahyu Budi Prakoso³

Universitas Amikom Purwokerto

*Email: elypurnawati@amikompurwokerto.ac.id

Abstrak

Keberadaan sebuah buku menjadi sangat penting artinya dalam kehidupan manusia. Buku "*#TeacherSquad: Salam dari Negeri Kiwi*" merupakan sebuah buku antologi yang berisi kumpulan cerpen dan hasil karya alumni peraih program beasiswa unggulan Kemdikbud pada tahun 2017 di Auckland University of Technology, Selandia Baru. Namun sayangnya masih sangat sedikit masyarakat yang mengetahui keberadaan Buku "*#TeacherSquad: Salam dari Negeri Kiwi*". Sebenarnya buku ini telah mendapatkan apresiasi dari sejumlah tokoh dan artis di Indonesia. Sayangnya pernyataan para endorser yang termuat di dalam buku belum dapat terakses oleh orang banyak. Tujuan penelitian ini adalah mengimplementasikan sebuah media digital pada endorsement buku antologi *#TeacherSquad*. Metode yang digunakan pada buku antologi *#TeacherSquad* adalah MDLC. Pada penelitian metode MDLC berhasil diimplementasikan media digital endorsement untuk buku antologi *#TeacherSquad* yang dihasilkan dalam bentuk video. Media digital ini memiliki sebuah esensi yang sesuai dengan konten dan media ini layak digunakan untuk membantu meningkatkan endorsement buku *#TeacherSquad: Salam dari Negeri Kiwi*.

Kata Kunci : Cerpen; Penelitian; Metode MDLC; Video

Digital Media Implementation of the #TeacherSquad Anthology Book Using the Multimedia Development Life Cycle Method

Abstract

The existence of a book becomes very important in human life. The book "*#TeacherSquad: Greetings from the Kiwi Country*" is an anthology book that contains a collection of short stories and the work of alumni who won the 2017 Ministry of Education and Culture's flagship scholarship program at Auckland University of Technology, New Zealand. But unfortunately, very few people are aware of the existence of the book "*#TeacherSquad: Greetings from the Kiwi Country*". Actually, this book has received appreciation from a number of figures and artists in Indonesia. Unfortunately, the statements of the endorsers contained in the book have not been accessible to many people. The purpose of this study is to implement a digital media on the endorsement of the *#TeacherSquad* anthology book. The method used in the *#TeacherSquad* anthology book is MDLC. In the MDLC method research, digital endorsement media was successfully implemented for the *#TeacherSquad* anthology book which was produced in video form. This digital media has an essence that is in accordance with the content and this media deserves to be used to help increase the endorsement of the book *#TeacherSquad: Greetings from the Kiwi Country*.

Keywords: Short story; Study; MDLC method; Videos

Implementasi Media Digital Endorsement Buku Antologi #TeacherSquad Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle

Pendahuluan

Keberadaan sebuah buku menjadi penting artinya dalam kehidupan manusia. Hal ini juga penting bagi sebuah profesi dalam dunia pendidikan seperti pengajar ataupun pustakawan. Salah satu usaha untuk dapat meningkatkan kompetensi dalam bidang karya tulis adalah dengan menulis buku antologi (Henny Perwitosari, 2020). Buku antologi adalah kumpulan karya tulis pilihan dari seorang atau beberapa orang pengarang (Kamus Besar Bahasa Indonesia, n.d.).

Dalam tiap tahunnya terdapat sekitar ada lebih dari 30.000 judul buku yang diterbitkan di Indonesia. Data ini hanya mewakili judul buku yang terdaftar dalam catatan resmi toko buku serta pengajuan ISBN di Perpustakaan Nasional, dan tidak terhitung untuk buku yang diterbitkan oleh individu (*self publisher*) atau organisasi non-penerbit (Indonesia, 2015).

Pada Maret 2020 terbit sebuah buku antologi berjudul "*#TeacherSquad: Salam dari Negeri Kiwi*". Buku ini merupakan buku antologi yang berisi kumpulan cerpen hasil karya alumni peraih program beasiswa unggulan Kemdikbud tahun 2017 di Auckland University of Technology, Selandia Baru. Sebagai terbitan baru, buku tersebut tidak begitu saja membuat masyarakat mengetahui keberadaannya. Banyaknya buku lain yang terbit juga membuat buku *#TeacherSquad* harus bersaing untuk dapat menarik minat pembaca dan pembeli buku.

Pada buku *#TeacherSquad* sebenarnya telah mendapatkan apresiasi dari sejumlah tokoh termasuk artis di Indonesia. Dukungan apresiasi yang diberikan dimuat dalam bentuk tulisan dan terletak agak di bagian belakang buku menjadikan pernyataan para endorser tersebut tidak dapat terakses oleh orang yang tidak pernah memegang atau membuka buku hingga ke halaman yang dimaksud. Untuk itu diperlukan sebuah upaya untuk dapat mengembangkan potensi yang telah dimiliki oleh buku tersebut.

Metode Penelitian

Salah satu usaha yang dapat ditempuh untuk mendapatkan hasil penjualan yang optimal yakni promosi (Dwi et al., 2018). Promosi merupakan sejenis komunikasi yang memberi penjelasan mengenai barang dan jasa dengan tujuan untuk memperoleh perhatian, mendidik, mengingatkan dan meyakinkan calon konsumen (Alma, 2006).

Kegiatan promosi memiliki bentuk media yang beragam mulai dari media tradisional hingga media digital. Salah satu media digital adalah bentuk video. Perancangan promosi berupa video dapat menarik minat terhadap yang dipromosikan (Purwasi, Hendrawan, & Ramadhan, 2019). Video sebagai media promosi juga dapat diangkat untuk membangun *destination branding* (Bintang & Swasty, 2019).

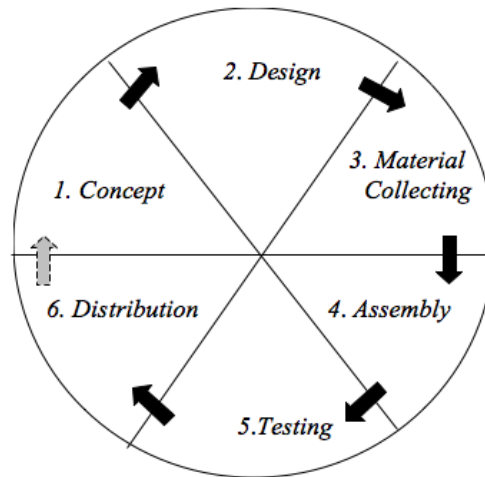
Seorang endorser atau influencer merupakan pihak yang kerap kali dilibatkan dalam sebuah video promosi. Dukungan keberadaannya diharapkan dapat menjadi nilai tambah pada kegiatan promosi. Endorser adalah icon atau sebagai *direct source* (sumber langsung) untuk dapat mendukung efektifitas penyampaian sebuah pesan dan atau memperagakan sebuah produk atau jasa dalam kegiatan promosi (Suryadi, 2006). Endorser merupakan sebuah bentuk komunikasi di mana seorang selebriti bertindak sebagai juru bicara dari sebuah jasa atau produk tertentu (Sonwalkar, Manohar, & A., 2011).

Pada sebuah penelitian memperlihatkan bahwa terdapat pengaruh signifikan endorser yang mengenakan produk terhadap intensi pembelian seseorang (Nguyen,

Implementasi Media Digital Endorsement Buku Antologi #TeacherSquad Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle

2019). Pada sebuah penelitian berhasil dibuat sebuah media digital berbentuk video menggunakan metode *MDLC*. Media tersebut dapat lebih menarik untuk dipublikasi sebagai media promosi (Veza & dkk, 2020).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Metode Multimedia Development Life Cycle* atau yang dapat disingkat menjadi *MDLC* (Binanto, 2010)



Gambar 1. Metode Multimedia Development Life Cycle
Sumber : Binanto, 2010

Untuk melaksanakan kegiatan menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle dibutuhkan beberapa tahapan atau langkah. Adapun jumlah tahapan yang terdapat pada MDLC ada 6 tahap pelaksanaannya yaitu:

- 1) *Concept*. Tahap ini kaitannya dengan pengkonsepan. Di sini dilakukan pula berbagai persiapan kegiatan.
- 2) *Design*. Konsep yang sudah didapatkan kemudian dilakukan pendesainan.
- 3) *Material collecting*. Pengumpulan materi dilakukan untuk memenuhi daftar kebutuhan yang terdapat pada tahap sebelumnya (konsep dan desain).
- 4) *Assembly*. Merupakan tahap pembuatan.
- 5) *Testing*. Merupakan tahap untuk menguji setelah produk yang dihasilkan telah jadi.
- 6) *Distribution*. Pendistribusian dilakukan agar produk yang dihasilkan dapat diedarkan.

Hasil dan Pembahasan

Serangkaian kegiatan telah berhasil dilaksanakan. Tahapan kegiatan tersebut masing-masing turut berkontribusi atas hasil akhir yang didapatkan. Berikut ini adalah pembahasannya:

Concept

Penelitian yang dibuat terkait endorsement buku antologi #TeacherSquad ini adalah dengan membuat sebuah media digital berupa video dengan menerapkan metode *multimedia development life cycle* untuk pembuatannya. Konsepnya adalah

Implementasi Media Digital Endorsement Buku Antologi #TeacherSquad Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle

menampilkan sejumlah tokoh atau pihak yang memberikan dukungan berupa *endorsement* terkait buku #TeacherSquad. Tokoh nasional seperti Tantowi Yahya yang pernah menjabat sebagai duta besar Republik Indonesia untuk New Zealand juga turut memberikan *endorsement*.

Selain itu ditambahkan pula unsur-unsur lain seperti *text*, *graphic*, *animation* dan *special effect* untuk memperkaya konten yang dibuat pada tampilan video.

Design

Dari konsep yang telah dirumuskan selanjutnya dituangkan menjadi desain-desain yang mewakili. Proses pendesainan dapat terbantu dengan dibuatkannya *storyboard*. *Storyboard* memuat rancangan desain, tata letak dan tampilan visual serta audio. Sesuai fungsinya *storyboard* akan menjadi panduan dalam mengatur urutan atau alur adegan yang dibuat pada tahap *assembly* nya.

Perancangan media digital berupa video juga memerlukan rencana alokasi durasi. Durasi dibuat dengan waktu yang sesuai agar pesan *endorsement* sebagai konten utama dalam video dapat tersampaikan dengan baik. Perancangan desain konten meliputi tampilan buku, tokoh-tokoh yang memberikan *endorsement*, dan ditampilkan pula berikut pernyataannya dan peranannya.

Material Collecting

Pada tahap ini terdapat beberapa material konten yang dibutuhkan. Berbagai material tersebut perlu dikumpulkan yang nantinya dijadikan sebagai bahan untuk membuat produksi media digital *endorsement*. Bentuk media digital berupa video memungkinkan untuk mengakomodir berbagai macam unsur konten. Berikut adalah detail material konten yang dibutuhkan untuk pengolahan video.

Tabel 1. Daftar Material Collecting

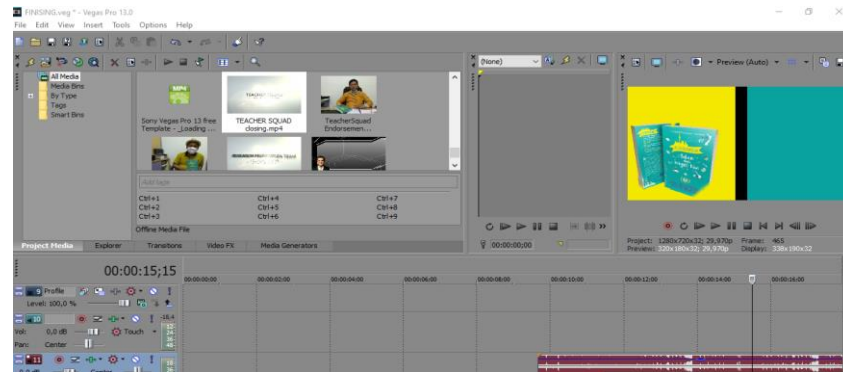
| No | Konten | Keterangan |
|----|----------------|---|
| 1. | Text | a. Naskah b. Caption |
| 2. | Graphic | a. Gambar/foto b. Poster |
| 3. | Video | a. Video pernyataan endorser |
| 4. | Sound | a. Voice b. Musik |
| 5. | Animation | a. Animasi Text b. Transisi |
| 6. | Special effect | a. Visual: <i>Fade in fade out</i> b. Audio: <i>Fade in fade out</i> |

Assembly

Tahap *assembly* merupakan tahap inti dari pembuatan media digital video *endorsement*. Pada tahap ini material yang sudah terkumpul selanjutnya dilakukan pengolahan. Proses *mixing* dan *compositing* diperlukan untuk dapat me-*layout* dan menyatukan semua bahan yang diperlukan.

Implementasi Media Digital Endorsement Buku Antologi #TeacherSquad Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle

Pada tahap ini pengolahan dilakukan menggunakan *software* Sony Vegas. Komponen bahan gambar, suara, video, dan sebagainya disusun sedemikian rupa dalam *timeline*. Unsur audio disesuaikan dengan unsur visual yang ditampilkan sehingga antara video dan audio dapat saling melengkapi dan sinkron.



Gambar 2. Proses Editing Video

Setelah dicapai susunan yang sesuai antara audio dan video kegiatan berikutnya adalah rendering. Proses rendering ini menghasilkan media digital akhir berupa video jadi atau siap pakai.

Testing

File yang dihasilkan dari tahap *assembly* kemudian dilakukan tahap *testing*. Tahap *testing* merupakan tahap yang dilakukan untuk menguji apakah produk yang telah dihasilkan dapat sesuai serta pada saat dijalankan dapat dijalankan dengan baik.

Pengujian dengan cara membandingkan tingkat kesesuaian antara perancangan di awal dengan hasil video yang dibuat. Berdasarkan pengujian diperoleh bahwa terdapat kesesuaian antara perencanaan dengan hasil akhir yang diperoleh.



Gambar 3. Tampilan Hasil

Pada percobaan yang dilakukan, file media video digital yang dihasilkan berhasil dijalankan dengan baik. Tampilan unsur visual yang disajikan terlihat cukup jelas. Di samping itu unsur audio yang didapatkan juga dapat terdengar dengan cukup jelas.

Implementasi Media Digital Endorsement Buku Antologi #TeacherSquad Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle

Distribution

Distribution merupakan kegiatan mendistribusikan produk agar dapat diedarkan. Pendistribusian produk yang dihasilkan dilakukan dalam format digital atau soft-file. Format digital lebih mudah dan murah untuk didistribusikan. Dengan kemudahan format ini memungkinkan produk untuk selanjutnya dapat didistribusikan melalui aneka media tertentu

Simpulan

Kesimpulan dari penelitian adalah telah berhasil diimplementasikan media digital *endorsement* untuk buku antologi *#TeacherSquad* menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* dalam bentuk video. Pada tahap pengujian media digital ini memiliki esensi konten yang sesuai berupa pemberian dukungan *endorsement* dari beberapa tokoh terhadap buku. Media ini layak digunakan untuk membantu meningkatkan dukungan atas keberadaan buku ini. Untuk penelitian selanjutnya disarankan agar tokoh endorser sesuai dengan bidang yang diangkat dan diharapkan merupakan tokoh yang sudah banyak dikenal oleh orang pada umumnya. Pengembangan media digital selanjutnya dapat pula dibuat dalam bentuk lain misalnya berupa animasi atau game.

Daftar Pustaka

- Alma, B. (2006). *Manajemen Pemasaran dan Pemasaran Jasa*. Alfabeta.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Dasar: Dasar Teori dan Pengembangannya*. Andi.
- Bintang, A., & Swasty, W. (2019). Destination Branding melalui Video Promosi: Studi Kasus Pantai Sindangkerta Kabupaten Tasikmalaya. *Jurnal Visual*, 14(2), 25–37.
- Dwi, D., Wijaya, I., & Utomo, H. (2018). Pembuatan Video Iklan Dengan Aplikasi Sony Vegas Pro 13 Sebagai Pengembangan Media Promosi Untuk Meningkatkan Penjualan Di Wiwin Collection Malang. *Jurnal Aplikasi Bisnis*, 4(2), 438–441.
- Henny Perwitosari, T. H. (2020). Berkarya Melalui Buku Antologi Untuk Meningkatkan Kompetensi Menulis Pustakawan. *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, 3(2), 81–94.
- Indonesia, I. P. (2015). *Data Judul Buku Terbit Nasional*.
- Nguyen, N. (2019). the Influence of Celebrity Endorsement on Purchase Intention. 302–308.
- Purwasi, R. S., Hendrawan, F., & Ramadhan, A. Z. (2019). Perancangan Video Promosi Objek Wisata Ranudi Kabupaten Probolinggo Jawa Timur. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 2(1), 37.
- Sonwalkar, J., Manohar, K., & A., P. (2011). Celebrity Impact A model of Celebrity Endorsement. *Journal of Marketing and Communication*, 7(1).

***Implementasi Media Digital Endorsement Buku Antologi #TeacherSquad
Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle***

Suryadi, D. (2006). *Promosi Efektif Menggugah Minat dan Loyalitas Pelanggan*. Tugu Publisher.

Veza, O. S., & dkk. (2020). Perancangan Video Iklan Promosi Di Perusahaan Kaos Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. 2(3), 9–19.