

Perancangan Vlog Dokumenter Kuliner Di Negara Negara Taiwan

Intan Pratama Putri

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Internasional Batam

email: intanpratamaputri11@gmail.com

Abstract

Video is a visual medium that is often used at this time. The more advanced technology the more developments and new things that emerge one of them is a video blog (vlog) which is the development of the blog that is now present in the form of video. Many of the vlogs are documentary vlogs that contain real documentation about a trip or an activity because it is a culinary documentary vlog that informs about the culinary in a region or country. The purpose of this final task design is to facilitate Indonesian tourists who visit Taiwan to see the culinary delights in Taiwan. The research method used in this project is Multimedia Development Life Cycle by utilizing Adobe Premiere Pro CS6 software for editing. The design of this documentary vlog will be a culinary documentary vlog that will be authors uploaded to Youtube. The results obtained after first uploaded video get 132 viewers and 50 like videos running smoothly and in accordance with the design and purpose of providing information to the audience is adding information about Taiwanese culinary.

Key words: *Vlog, Documentary Video, Cinematography, Culinary Vlog, Taiwan*

Copyright © Journal of Information System and Technology. All rights reserved

I. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Internet belakangan ini perkembangannya semakin baik dan dimanfaatkan sebagai infrastruktur komunikasi yang dapat dengan mudah diakses sehingga jangkauan penerimaannya luas, karena hal itu internet juga sering dijadikan sebagai media alternatif untuk menjalankan usaha serta digunakan juga sebagai media informasi dan komunikasi yang kemudian menjadi salah satu gaya hidup seperti dapat melakukan kegiatan

penjualan dan pembelian suatu produk, jasa maupun sebagai media informasi yang lengkap secara *online* (Widiyanto & Sri, 2015).

Salah satu media informasi dalam bentuk *online* adalah Youtube. Menurut (Mujiyanto, 2019) Youtube ialah media sosial yang paling banyak digunakan dan populer. Rata-rata video di Youtube adalah *music* video (video klip), *movie*, *short movie*, serta berbagai video kreatif yang diproduksi dan dibuat untuk diunggah ke laman Youtube. Kepopuleran Youtube pada saat ini dikarenakan banyak terdapatnya jenis-jenis video yang sesuai dengan minat

anak muda pada saat ini yaitu video *blog* (*vlog*).

Video mempermudah pelanggan untuk dapat melihat secara langsung visual produk yang ditawarkan menurut (Sunarya et al, 2016). Video mudah diminati oleh masyarakat dikarenakan terdapatnya berbagai campuran unsur visual, suara dan juga *text* sehingga video yang dibuat menjadi menarik. Seiring dengan perkembangan teknologi pada saat sekarang ini terbentuk sebutan video *blog* (*vlog*) yaitu adanya perkembangan dari *blog* menjadi bentuk video menggunakan laman Youtube sehingga dapat dinikmati oleh orang-orang.

Salah satu presentasi video yang bisa dipakai untuk *vlog* adalah video dokumenter. Video dokumenter adalah video yang memiliki konsep yang menggambarkan keadaan senyata mungkin tanpa ada unsur fiktif. Dimana perancangan *vlog* dokumenter kuliner dalam proyek ini akan menggunakan konsep video dokumenter dengan metode *Multimedia Development Life Cycle* (Bayu & Gede, 2017).

Multimedia Development Life Cycle merupakan proses pengembangan perangkat lunak multimedia yang terdiri dari 6 tahapan yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, distribution*, yang dimana diawali dengan konsep dan diakhiri dengan distribusi (Ngongoloy et al, 2018).

Sesuai dengan tema proyek yaitu mengenai *vlog* dokumenter kuliner di negara Taiwan, menurut data yang dipaparkan oleh Kelly Chan Siew Mun selaku manager Taiwan *Tourism Bureau* Kuala Lumpur pada *press conference expo* wisata Taiwan di Surabaya bahwa wisatawan Indonesia yang berkunjung ke Taiwan pada Januari 2019 mencapai 14.773 orang atau bertambah 1.747 wisatawan sekitar 13,47 persen, dibandingkan periode yang sama pada 2018, *travel.tempo.co*, 22 Maret 2019. Dapat diartikan bahwa wisatawan Indonesia semakin tertarik untuk mengunjungi Taiwan sedangkan

menurut data maskapai milik Singapore Airlines yakni Scoot bahwa pada semester pertama tahun 2019 Taiwan ada di peringkat pertama negara yang paling sering dikunjungi oleh *travelers* Indonesia yang dipaparkan oleh Chief Commercial Officer sementara Scoot Calvin Chan sesuai siaran pers, *travel.kompas.co*, 13 Agustus 2019. Situs perjalanan internasional yang cukup ternama seperti *Globe Spots* dalam *globespots.com* di peringkat 8 ada Taiwan dari 10 rekomendasi tujuan wisata dunia yang harus dikunjungi pada 2019. Berdasarkan uraian latar belakang diatas penulis merancang topik tugas akhir tentang sebuah *vlog* ber judul **“Perancangan Vlog Dokumenter Kuliner di Negara Taiwan”**.

Rumusan Masalah

Setelah diuraikannya latar belakang kemudian didapatkanlah rumusan masalah proyek ini yaitu:

1. Bagaimana langkah untuk menerapkan metode *Multimedia Development Life Cycle* ke dalam perancangan *vlog* dokumenter kuliner?
2. Bagaimana langkah pengambilan gambar dalam bentuk *vlog* dokumenter kuliner yang tepat dengan menggunakan konsep dokumenter dan teknik sinematografi?
3. Bagaimana langkah yang tepat dalam memasarkan dan mempublikasikan *vlog* dokumenter kuliner ke jaringan internet?

Tujuan dan Manfaat

Proyek yang akan dirancang ini dibuat dengan tujuan penelitian yakni:

1. Penulis dapat mempraktekkan pengetahuan tentang salah satu elemen multimedia yaitu video, khususnya video *blog* dokumenter.
2. Sebagai salah satu syarat kelulusan program Strata 1 (S-1) di Universitas Internasional Batam.

3. Menambah ilmu terkait dengan perancangan dan pembuatan dibidang multimedia khususnya dalam perancangan *Vlog* dokumenter.
4. Mengembangkan produk multimedia dalam bentuk *vlog* dokumenter untuk memudahkan wisatawan Indonesia yang berniat dan tertarik dengan Taiwan.

Adapun manfaat dari perancangan *vlog* dokumenter kuliner di Negara Taiwan bagi Akademisi, Peneliti dan bagi Penonton yaitu:

1. Bagi Akademisi
Mampu menambah pengetahuan dan pemahaman tentang pembuatan sebuah *vlog* dokumenter.
2. Bagi Penulis
Menambah ilmu dan pengetahuan penulis khususnya di bidang *vlog* khususnya *vlog* dokumenter kuliner dan internet marketing.
3. Bagi Penonton
Diharapkan dapat memberikan pengetahuan tambahan tentang kuliner yang ada di Negara Taiwan.

II. LANDASAN TEORI

A. Multimedia

Multimedia adalah campuran dari berbagai *text*, video, dan gambar (Mandala, 2017). Luaran dari media tersebut berbentuk suatu produk yang dimana konsumennya dapat menikmati serta merasakan kenyamanan karena bersifat interaktif dan dinamis. Ada beberapa kelebihan multimedia menurut (Trinawindu et al, 2016) yaitu: multimedia memiliki kelebihan yang lebih dari media informasi yang lainnya yakni memiliki elemen atau unsur yang sangat menarik minat orang-orang. Terdapat beberapa unsur yang tidak bisa dipisahkan dari multimedia menurut (Kharisma et al, 2015) antara lain:

1. Teks
Merupakan gabungan dari huruf-huruf yang kemudian menjadi suatu barisan kalimat sehingga dapat

menjelaskan maksud dari suatu pembelajaran salah satunya untuk menjelaskan sebuah gambar. Penggunaan teks tergantung dari penggunaan aplikasi multimedia karena teks dapat dengan mudah disimpan dan dikendalikan.

2. Gambar

Gambar merupakan unsur yang dapat menjelaskan teks secara singkat dan membuat data yang rumit menjadi mudah untuk diperjelas dengan proses lebih sederhana.

3. Suara

Disebut multimedia karena mengandung unsur suara bisa dalam bentuk lagu, *sound effect*, *backsound* yang berupa lagu maupun narasi.

4. Animasi

Animasi dibuat dengan menggunakan *software* yang dimana diciptakannya gambar bergerak dengan tujuan tertentu. Animasi juga adalah sebuah tampilan yang menggabungkan unsur multimedia dan digunakan untuk dapat menyederhanakan suatu hal rumit untuk dijelaskan dengan sebuah gambar ataupun video.

5. Video

Salah satu unsur multimedia yang paling menarik adalah video karena biasanya berisi sumber informasi dengan konten kreatif dan visualisasi yang indah serta nyata. Dalam bidang multimedia video merupakan bagian yang melalui proses perekaman, pengeditan, *export*, pemindahan, dan perubahan susunan gambar yang menyajikan adegan yang bergerak secara elektronik.

Fungsi digunakannya multimedia dalam penelitian oleh (Andinny & Indah, 2016) sebagai berikut: menarik perhatian, kerjasama, dan Logistik.

B. VLOG

Semakin majunya teknologi masa kini semakin banyak pula perkembangan dan hal baru yang bermunculan salah satunya adalah video *blog (vlog)* yang dimana merupakan perkembangan dari *blog* yang sekarang hadir dalam bentuk video. Video-*Blog* yang biasa disebut dengan *Vlog*, adalah bagian dari kegiatan *blogging* yang memanfaatkan media video serta teks maupun audio sebagai sumber utama penggunaan mediana. *Vlog* merupakan salah satu contoh bentuk komunikasi massa yang dapat diartikan dengan dua cara, yaitu komunikasi untuk media dan komunikasi untuk massa. *Vlog* adalah media *sharing* yang juga merupakan perwujudan baru dari sebuah *blog* (Nadya, 2016).

C. Video Dokumenter

Film dokumenter memberikan suatu sajian berbentuk realita sehari-hari yang dibuat dengan suatu tujuan seperti untuk penyebar luasan suatu informasi untuk semua orang ataupun orang tertentu, dalam pendidikan juga maupun propaganda tertentu. Dari semua itu tetap menyajikan realita yang serealitas mungkin tanpa adanya campuran dari adegan fiktif. Seiring berkembangnya dan bertambahnya waktu, banyak bermunculan aliran-aliran dari film dokumenter contohnya *docudrama* (Algiffari, 2015) termasuk juga *vlog* dokumenter. Film dokumenter terbagi kedalam tiga bentuk yaitu:

1. *Expository*

Pesan disampaikan langsung melalui narasi suara atau teks maupun audio langsung melalui presenter. Media tersebut memfungsikan dirinya sebagai orang ketiga kepada penonton.

2. *Direct Cinema*

Pada *direct cinema*, pembuat film beserta kameranya melakukan pendekatan agar dapat diterima sebagai bagian dari kehidupan subjeknya. Aliran ini merekam kejadian secara spontan dan natural. Hal itu menyebabkan *direct cinema*

lebih sering digunakan karena dalam melakukan pelaksanaan pengambilan gambar yang lebih santai, natural dan tidak formal, seperti tanpa efek khusus penataan lampu.

3. *Cinéma Vérité*

Bentuk dokumenter ini tidak menunggu krisis terjadi seperti *direct cinema*. Justru, *cinéma vérité* mengintervensi dan memicu krisis dengan menggunakan kamera. Keseharian dari subjek yang dipilih akan terganggu meski sudah diusahakan untuk mengurangi sebesar apapun kehadiran kamera dan staf.

D. Multimedia Development Life Cycle

Multimedia Development Life Cycle merupakan proses dari pengembangan perangkat lunak yang berbasis multimedia. Metode *Multimedia Development Life Cycle* versi Luther-Sutopo yang terdapat dalam buku multimedia interaktif dengan *flash* menurut (Mair, 2018) tahapan metode dibagi menjadi 6 tahapan dengan penjelasan sebagai berikut:

1. *Concept*

Tahapan ini merupakan proses menentukan tujuan proyek dan menjelaskan konsep dari sebuah perancangan proyek yang akan dibuat dan dikembangkan, selain itu menentukan jenis aplikasi serta tujuan pembuatan dari sebuah proyek apakah dibuat dengan tujuan hiburan, informasi ataupun pelatihan, biasanya juga berisi mengenai hal-hal umum dari sebuah proyek. Konsep juga berisi mengenai target proyek, tujuan akhir dan apakah proyek berpengaruh terhadap pengguna, dapat diartikan konsep berisi gambaran abstrak dari ide ataupun gagasan awal proyek.

2. *Design*

Design (perancangan) merupakan tahapan membuat rancangan secara rinci mengenai arsitektur aplikasi atau proyek yang dibuat, gaya, *user interface* dan kebutuhan bahan yang digunakan untuk

aplikasi atau proyek. Tahap ini juga berisi mengenai penggunaan *storyboard* untuk memvisualisasikan setiap *scene*. Tujuan penggunaan *storyboard* agar adanya gambaran mengenai urutan dari pengerjaan proyek yang akan dibuat.

3. *Material Collecting*

Material Colecting (Pengumpulan Bahan) merupakan tahapan dimana bahan-bahan yang dibutuhkan dikumpulkan untuk pelaksanaan proyek yang akan dibuat. Bahan yang diperlukan dan dikumpulkan biasa berbentuk sebuah *file* seperti gambar, suara, video maupun animasi yang bisa didapatkan dengan cara merekam dan membuatnya sendiri ataupun dari narasumber.

4. *Assembly*

Tahapan ini adalah pembuatan proyek dari bahan-bahan yang telah dikumpulkan di tahapan sebelumnya. Pembuatan proyek dibuat dengan menggabungkan bahan-bahan dan kemudian menyusunnya menjadi satu dengan bantuan *storyboard* yang dirancang pada tahap *design* dan sesuai dengan tujuan pembuatan proyek.

5. *Testing*

Tahap *testing* adalah tahapan dilakukannya uji coba dengan menjalankan aplikasi atau proyek yang telah dibuat ditahap sebelumnya. Video yang telah di *convert* sesuai dengan format yang diinginkan kemudian di uji coba misalnya video di uji coba pemutaran ke beberapa *media player* dan nantinya didapatkan hasil apakah berhasil atau ada kerusakan.

6. *Distribution*

Pada tahap pendistribusian video biasa disimpan dalam tempat penyimpanan dalam bentuk CD atau DVD bisa juga didistribusikan secara digital dengan cara menunggah ke laman Youtube. Pada tahapan ini proyek atau aplikasi yang telah dibuat dan di uji maka hasilnya akan didistribusikan.

E. Sinematografi

Merupakan ilmu terapan yang termasuk bagian yang mempelajari mengenai teknik syuting dan *editing* agar menjadi sebuah film yang dapat menyampaikan pesan dari si pembuat. Pada proyek ini sinematografi digunakan saat proses pengambilan gambar dilakukan. Sinematografi hampir sama dengan fotografi dalam hal objek yaitu sama-sama menangkap pantulan cahaya pada objek benda. Pada fotografi ide disampaikan dengan menggunakan satu gambar sedang pada sinematografi menggunakan beberapa gambar yang dirangkai untuk menyampaikan ide dengan begitu sinematografi ialah montase atau gabungan antara fotografi dan teknik penyatuan gambar (Hendra & Citra, 2019). Berikut merupakan unsur sinematografi, yaitu:

a. *Framing*

Framing adalah upaya mengatur adegan / kamera agar cakupan kamera sesuai dengan yang dibutuhkan.

b. *Angle*

Angle adalah sudut dalam pengambilan gambar.

c. *Shot size*

Shot size merupakan cara dari pengambilan gambar

d. Komposisi

Komposisi adalah pengaturan hal-hal yang berkaitan pada saat *shooting* dilakukan contohnya pengaturan obyek.

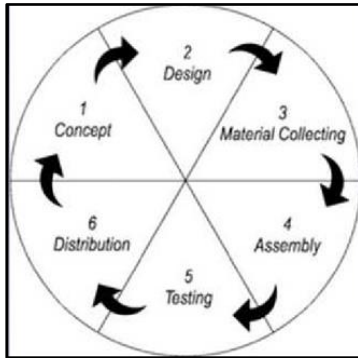
F. Adobe Premiere CS6

Software editing terkemuka ini digunakan secara luas oleh banyak orang sehingga menjadi salah satu yang populer. Adanya antarmuka yang sejenis menjadikan Adobe Photoshop, Adobe Premiere, dan Adobe After Effects memiliki suatu kelebihan yakni penggunaanya dipermudah dalam hal pemakaian (Nurhardian et al, 2015).

III. METODE PENELITIAN

Perancangan *vlog* dokumenter kuliner di Negara Taiwan ini menggunakan metode penelitian *Multimedia Development Life Cycle*

versi Luther-Sutopo (2003) halaman 32 dalam buku berjudul Multimedia Interaktif dengan *Flash*. *Multimedia Development Life Cycle* merupakan proses dari pengembangan perangkat lunak berbasis multimedia yang memiliki 6 siklus, yaitu sebagai berikut:



Gambar 3.1 Tahapan *Multimedia Development Life Cycle*
Sumber: Sutopo, A. H., Buku *Multimedia Interaktif dengan Flash*, 2003, halaman 32.

Perancangan vlog dokumenter kuliner yang dirancang dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* diuraikan sebagai berikut:

A. Concept

Konsep pada proyek ini mengambil topik vlog dokumenter mengenai kuliner yang ada di Taiwan. Konsep kuliner dipakai karena kuliner adalah salah satu topik yang menarik dan bahkan menjadi tujuan untuk seseorang pergi ke luar negeri sedangkan Taiwan diambil karena dari tahun ke tahun semakin meningkatnya wisatawan Indonesia ke Taiwan dan untuk kuliner Taiwan memiliki jenis kuliner yang berbeda dari Indonesia. Tujuan dari proyek digunakan sebagai informasi mengenai kuliner. Konsep yang digunakan untuk video adalah vlog dokumenter yang dimana dibuat sesuai realitas yang ada tanpa adanya adegan fiktif dengan menunjukkan keadaan yang sebenarnya di lapangan sedangkan untuk pengambilan gambar digunakan teknik

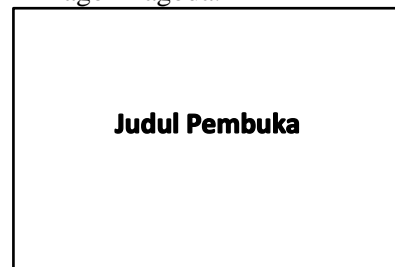
sinematografi dengan *Software Adobe Premiere Pro CS6* untuk proses *editing*.

B. Design

Berikut ini adalah *storyboard* dari perancangan vlog dokumenter di negara Taiwan dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Opening

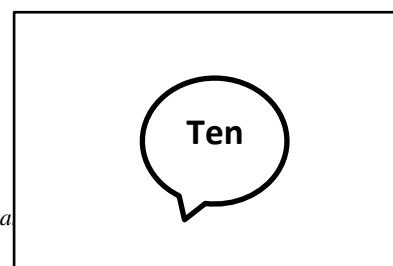
Pada *scene* ini ditampilkan opening dari judul video dengan *background* pemandangan di Taiwan. *Background* yang ditampilkan berupa foto-foto *Landscape* dengan teknik *Rules of Third* yang diambil di beberapa tempat wisata di Taiwan yaitu di E-DA World, Fo Ghuang Shan Museum, Shilin Night Market, gedung Taipei 101 serta Tiger and Dragon Pagoda.



Gambar 3.2 *Opening*

2. Tampilan tentang kuliner

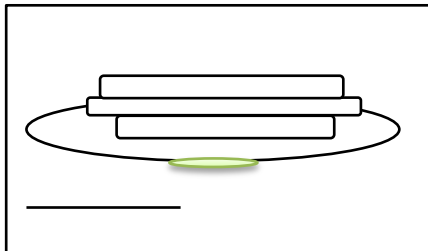
Pada bagian ini ditampilkan potongan video tempat wisata Taiwan kemudian dimunculkan teks sedikit mengenai kuliner. Pada bagian ini *background* berupa video yang menggambarkan suasana di tengah-tengah *Night Market*. Teknik pengambilan gambar atau *angle* yang digunakan yaitu *medium shot* yang dimana seimbang antara obyek dengan latar belakang.



Gambar 3.3 Tentang kuliner

3. Tampilan Kuliner

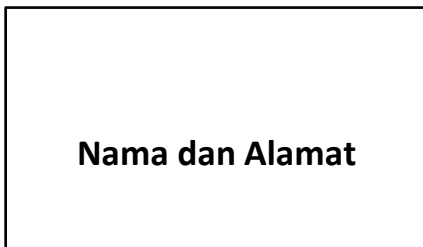
Pada *scene* ini menampilkan kuliner di Taiwan dan kemudian muncul nama kuliner dibagian bawah sebelah kiri layar. Teknik pengambilan gambar atau *angle* yang digunakan yaitu *normal angle* ketika untuk menampilkan kondisi sekitar, *medium close up* yang digunakan ketika ada obyek manusia serta *close up* untuk *shot* menampilkan obyek makanan.



Gambar 3.4 Tampilan kuliner

4. Tampilan Nama dan Alamat Night Market

Scene ini menampilkan nama serta alamat *Night Market* yang paling terkenal di Taiwan. *Background* yang digunakan dalam bagian ini yaitu salah satu tempat wisata Tiger and Dragon Pagoda. Teknik pengambilan gambar yang digunakan yaitu *normal angle* dan *extreme long shot*.

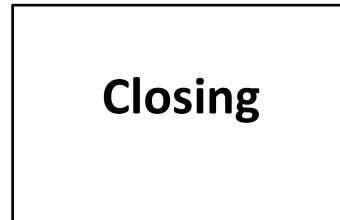


Gambar 3.5 Tampilan data *night market*

5. Closing

Ditampilkannya bagian penutup yang menampilkan *credit* dengan *background* pemandangan

di Taiwan. Pada bagian penutupan *background* yang digunakan adalah pemandangan dari dalam bus dengan menggunakan *normal angle*.



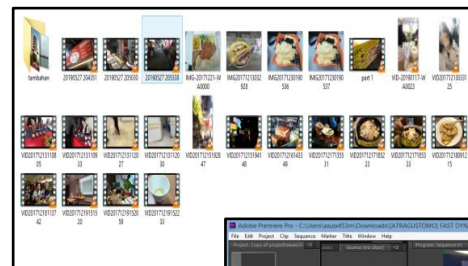
Gambar 3.6 Closing

C. Material Collecting

Bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan *vlog* dokumenter kuliner di negara Taiwan yakni:

1. Aset

Data yang dibutuhkan dalam perancangan *vlog* dokumenter kuliner di negara Taiwan berupa *file* video kuliner, foto-foto tempat wisata dan video.



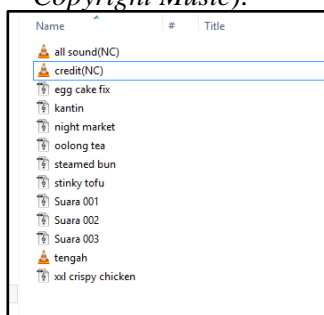
Gambar 3.7

Aset video

2. Audio

Data berupa suara narator

dan *background* musik yang diunduh dari Youtube yaitu musik *Ikson - do it (Vlog No Copyright Music)*.



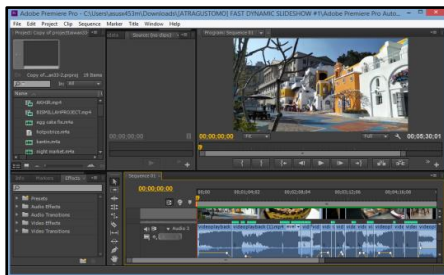
Gambar 3.8 File audio

D. Assembly

Pada tahapan *assembly* dilakukan proses penggabungan bahan-bahan yang telah dikumpulkan di tahapan sebelumnya setelah itu dilakukanlah proses pengeditan yang dilakukan di *Software* Adobe Premiere Pro CS6. Berikut penjelasan dari proses pengeditan:

1. *Editing Opening*

Pada proses ini untuk bagian *background* gambar dan teks pada bagian efek di *motion* untuk *position* dan *scale* nya diatur bagian awal dan akhir menggunakan *keyframe* sedangkan bagian *background* putihnya di pengontrolan efeknya bagian *linear transition* dan *wipe, angle* diatur dengan menggunakan *keyframe*.



Gambar 3.9 *Editing Opening*

2. *Editing Tentang Kuliner*

Scene untuk menjelaskan apa yang akan dibahas di video diberikan efek *paint splatter*.

Gambar 3.10 *Editing tentang kuliner*

3. *Editing Kuliner*

Pada bagian teks nama makanan diberikan efek *wipe* untuk menampilkan dan mengakhiri kemunculan teks, teks yang digunakan yaitu *Mv Boli*. Bagian kuliner *Egg Cake* dan *Chicken Shawarma* diberikan efek *time lapse*.



Gambar 3.11 *Editing kuliner*

4. *Editing Data Night Market*

Bagian teks menggunakan efek *wipe* dengan *background text* yang dibuat transparan dan digunakan transisi *dip into black*.



Gambar 3.12 *Editing data night market*

5. *Editing Closing*

Pada proses ini berupa *credit* menggunakan transisi *dip to black* dan pada teks menggunakan konsep *rolling* teks. Pada bagian logo *UIB* digunakan efek *wipe*.



Gambar 3.13 *Editing closing*

E. *Testing*

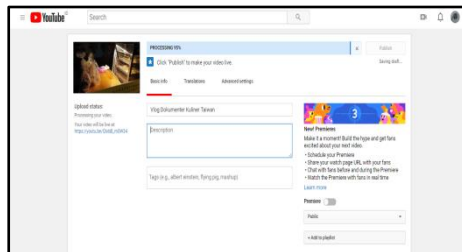
Pada tahap ini *file convert* dengan format *MP4* di uji coba pemutaran ke beberapa *media player* serta diunggah ke dalam *Youtube* untuk mengetahui apakah terjadi kerusakan atau tidak, jika ada maka *file* diperbaiki dan di *render* kembali. Berikut tabel yang berisi beberapa pengujian untuk tahapan *testing*.

Tabel 3.1 Tabel Rencana Pengujian

Panel	Keterangan
1	Pengujian apakah pengambilan gambar sesuai dengan <i>Storyboard</i> yang telah di <i>design</i> ?
2	Pengujian <i>export settings</i> dapatkah video di <i>render</i> dengan format MP4?
3	Pengujian video apakah berjalan lancar, dilakukan dengan uji coba pemutaran di <i>media player</i> yaitu: <i>VLC Media Player, Media Player Classic-Home Cinema, GOM Player, dan Windows Media Player</i> ?
4	Pengujian apakah proses pengunggahan dan pemutaran di Youtube berjalan lancar?

F. Distribution

Video yang telah diuji kemudian di didistribusikan ke laman Youtube agar dapat dilihat oleh pengguna Youtube.



Gambar 3.14 Proses Upload ke Youtube

IV. IMPLEMENTASI VIDEO

Hasil akhir berupa video *blog (vlog)* akan diimplementasikan pada situs Youtube. Tampilan dari tahap implementasi dari video dijabarkan sebagai berikut:

1. Tampilan *Opening*

Pada bagian ini dimulai dari detik 00.00-00.20 berisi pembukaan dengan menampilkan beberapa tempat wisata dan sudut kota di Taiwan kemudian dilanjutkan dengan cuplikan video di saat pesawat. Pada bagian teks Taiwan

diberikan efek *paint splatter* dengan jenis teks *Mv Boli*.



Gambar 4.1 Tampilan implementasi *opening*

2. Tampilan Tentang Kuliner

Pada bagian ini dimulai dari detik 00:20-00:43 dengan menampilkan sedikit teks mengenai kuliner di Taiwan untuk menjelaskan apa yang akan dibahas di video, teks diberikan efek *paint splatter*.



Gambar 4.2 Tampilan implementasi tentang kuliner

3. Tampilan Kuliner

Bagian kuliner dimulai dari detik 00.43-05.02 menampilkan kuliner-kuliner dari negara Taiwan. Pada bagian teks nama makanan diberikan

efek *wipe* untuk menampilkan dan mengakhiri kemunculan teks dan pada bagian untuk menunjukkan harga dengan *background text* yang dibuat transparan.



Gambar 4.3 Tampilan implementasi kuliner

4. Tampilan Data Night Market

Menampilkan data nama dan alamat *night market* paling terkenal di Taiwan dimulai dari detik 05:02-05.15. Bagian teks menggunakan konsep *wipe* dengan *background text* yang dibuat transparan.



Gambar 4.4 Tampilan implementasi data *night market*

5. Tampilan *Closing*

Pada bagian ini menampilkan *credit* dan ucapan terimakasih yang dimulai dari detik 05.15 hingga detik 05:29. Pada awalan video menggunakan transisi *dip to black* dan pada teks menggunakan konsep *rolling* teks.



Gambar 4.5 Tampilan implementasi *closing*

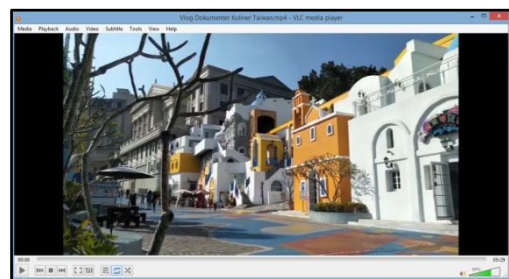
Pengujian Video

Perancangan Vlog Dokumenter Kuline Di Negara Negara T

Hasil akhir dari video yang sudah di *export* dilakukan pengujian dengan pemutaran di 6 *media player*, berikut adalah hasil yang penulis dapatkan dari pengujian di beberapa *media player*:

1. VLC Media Player

Pada *VLC Media Player* dilakukan pengujian video dapat berjalan lancar dan baik.



Gambar 4.6 uji coba pada *VLC Media Player*

2. *Media Player Classic – Home Cinema*

Uji coba pada *Media Player Classic – Home Cinema* ditampilkan sesuai dengan perancangan serta video berjalan dengan baik dan lancar.



Gambar 4.7 uji coba *Media Player Classic*

3. *GOM Player*

Pengujian di *GOM Player* didapatkan hasil video berjalan dengan baik dan lancar serta sesuai, *screenshot* diambil pada detik ke 00.33.



Gambar 4.8 uji coba *GOM Player*

4. *Windows Media Player*

Uji coba di *Windows Media Player* hasil yang ditampilkan sesuai dengan perancangan. Video dapat dijalankan dengan baik dan lancar *Windows Media Player*.



Gambar 4.9 uji coba pada *Windows Media Player*

5. *K-Multimedia Player (KM Player)*

Proses uji coba pada *KM Player* video berjalan dengan baik dan lancar di *KM Player*.



Gambar 4.10 uji coba *KM Player*

6. *SMPlayer*

video di uji coba pemutaran di *SMPlayer* didapatkan hasil video dapat berjalan dengan baik dan lancar serta sesuai dengan perancangan.



Perancangan Vlog Dokumenter Kuline Di Negara Negara Taiwan (Intan Pratama Putri)

Gambar 4.11 uji coba *SM Player*

Tabel Pengujian

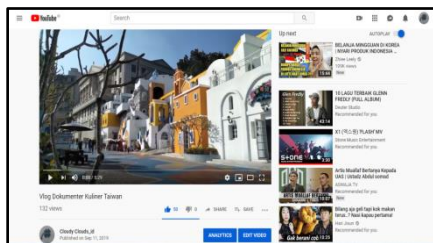
Hasil akhir dari video dengan format MP4 telah melalui proses uji coba dengan pemutaran di beberapa media player yang berbeda. Video juga telah melalui proses uji coba unggah di Youtube dan dilakukan pemutaran dengan itu terbukti video berjalan dengan baik sesuai dengan perancangan. Keberhasilan proses pengujian dapat dilihat di tabel berikut:

Tabel 4.1 Tabel Pengujian

Panel	Keterangan	Status
1	Pengujian apakah pengambilan gambar sesuai dengan <i>Storyboard</i> yang telah di <i>design</i> ?	Berhasil
2	Pengujian <i>export settings</i> dapatkah video di <i>render</i> dengan format MP4?	Berhasil
3	Pengujian video apakah berjalan lancar, dilakukan dengan uji coba pemutaran di media player yaitu: <i>VLC Media Player, Media Player Classic-Home Cinema, GOM Player, dan Windows Media Player</i> ?	Berhasil
4	Pengujian apakah proses pengunggahan dan pemutaran di Youtube berjalan lancar?	Berhasil

Kondisi Setelah Implementasi

Implementasi ke laman Youtube dilakukan untuk implementasi dan publikasi *link* <https://youtu.be/JwbzbiP-p-k>. Kondisi setelah pertama kali diunggah video mendapatkan 132 *viewers* dan 50 *like* video berjalan dengan lancar dan sesuai dengan perancangan dan tujuan pemberian informasi kepada penonton yakni menambah informasi mengenai kuliner Taiwan.



Gambar 4.12 Hasil implementasi di Youtube

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang didapatkan dari proyek yang berjudul **“Perancangan Vlog Dokumenter Kuliner di Negara Taiwan”** yang sudah dijalankan sesuai tahapan, telah dibuat dan dijalankan yaitu:

1. Video berhasil dibuat dan dikembangkan dengan memakai metode *Multimedia Development Life Cycle* dengan melalui 6 tahapan yakni dimulai dari pengonsepan proyek (*concept*), desain (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), tahap pembuatan proyek (*assembly*), uji coba proyek (*testing*), dan tahap publikasi (*distribution*).
2. Pengambilan gambar video berhasil dibuat sesuai dengan rencana awal yakni menggunakan konsep dokumenter serta teknik pengambilan gambar sinematografi dengan pengaturan kamera (*framing*), sudut

pengambilan gambar (*angle*), cara pengambilan gambar (*shot size*) dan komposisi.

3. *Vlog* dokumenter kuliner di Negara Taiwan diimplementasikan pada Youtube untuk dipublikasikan kepada pengguna Youtube sehingga sesuai tujuan proyek yakni agar dapat dilihat masyarakat luas dan membantu untuk mengetahui tentang kuliner yang ada di Taiwan.
4. Video yang diimplementasikan sejak pertama kali diunggah mendapat respon 132 *viewers* dan 50 *like* dengan tautan sebagai berikut
“https://youtu.be/QIxBB_mSW34”.

Agar penelitian yang akan dibuat kedepannya menjadi lebih baik perkembangannya maka berikut merupakan saran dari penulis:

1. Pada penelitian selanjutnya yang akan dilakukan di masa yang akan datang diharapkan dalam proses perkembangannya *vlog* dokumenter tidak hanya seputar dunia kuliner tapi juga berkembang menjadi berbagai tempat wisata di Taiwan.
2. *Vlog* dokumenter diharapkan nantinya dapat di *update* dan diperbarui kedepannya karena sifat kuliner yang selalu berkembang sesuai zaman.
3. Pada penelitian seterusnya diharapkan dapat menggunakan *software* yang terbaru agar video yang dihasilkan semakin bagus dan sesuai dengan perkembangan teknologi contoh yang terbaru yaitu Adobe Premiere Pro CC 2019.

DAFTAR PUSTAKA

- Algiffari, M. (2015). Perancangan Motion Graphic (Bumper In) dan Video Dokumenter Permainan Tradisional Jawa Barat. *Sketsa*, 2(1), 49–61.

- Andinny, Y., & Indah, L. (2016). Pengaruh Pembelajaran Multimedia Terhadap Hasil Belajar Matematika, *01(02)*, 169–179.
- Badrani, R. Al, & Catur, N. (2018). Produksi Film Dokumenter “Sepanjang Mata Memandang,” *5(3)*, 4180–4189.
- Bayu, I. G. J P., & Gede, S. S. (2017). Film Dokumenter Permainan Tradisional "Magandu": Sebuah Tradisi sebagai Warisan Budaya Sistem Subak Bali, *6(1)*.
- Buda, I. K., I, N. P., & I, M. D. C. P. (2018). Film Dokumenter “ Sesuluh ” sebagai Media Pembentuk Karakter Bangsa. *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, *6(2)*, 59–66.
- Hendra, S., & Citra, R. A. (2019). Digital dan Pengantar Sinematografi, Buku Ajar yang Bercerita. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran Dan Penelitian*, *5(1)*, 232–246.
- Kardewa, M. D., & Arta, U. S. (2017). Film Dokumenter Budaya Betawi Ondel-Ondel di Negeri Silancang Kuning Berdasarkan Sinematografi Teknik Pengambilan Gambar. *Jurnal Integrasi*, *9(1)*, 28–34.
- Kharisma, R. S., Reno, K., & Andre, C. W. (2015). Perancangan Media Pembelajaran Berhitung Berbasis Multimedia Flash. *Ilmiah DASI*, *16(02)*, 42–47.
- Mair, Z. R. (2018). Media Pembelajaran Air Conditioner (AC) Studi Kasus Teknik Pendingin dan Tata Udara Politeknik Sekayu Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi dan Informasi Politeknik Sekayu*, *9(2)*, 1-10.
- Mujianto, H. (2019). Pemanfaatan Youtube sebagai Media Ajar dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran dan Penelitian*, *5(1)*, 135-139.
- Nadya. (2016). Peran Digital Marketing dalam Eksistensi Bisnis Kuliner Seblak Jeletet Murni. *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis*, *1(2)*, 133–144.
- Ngongoloy, B. R. S., Yaulie, D. Y, R., & Sherwin, R. U. A. S. (2018). Virtual Tour Instansi Pemerintahan Kabupaten Minahasa Tenggara. *Jurnal Teknik Informatika*, *13(1)*.
- Nurhardian, T., Riyan, F., & Saleh, D. (2015). Iklan Layanan Masyarakat tentang Tertib Berlalu Lintas di Kota Rangkas Bitung dengan Menggunakan Adobe Premiere dan Adobe After Effect. *Jurnal Prosisko*, *2(1)*.
- Saputra, P. K., Gede, A. P., & Dewa, G. H. D. (2019). Film Dokumenter Tradisi Aci Keburan di Pura Hyang Api Desa Kelusa Gianyar Bali, *8(1)*, 43–53.
- Sunarya, L., Putri, A., & Siti, I. (2016). Design Video Profile Based Multimedia Audio Visual. *Creative Communication and Innovative Technology*, *9(3)*, 318–327.
- Tenda, R. P., & Dwi, K. S. (2018). Film Dokumenter “Visit of South Sulawesi,” *5(1)*, 1562–1570.
- Trinawindu, I. B. K., Alit, K. D., & Eldiana, T. N. (2016). Multimedia Interaktif untuk Proses Pembelajaran.
- Widiyanto, I., & Sri, L. P. (2015). Perilaku pembelian melalui internet. *JMK*, *17(2)*, 109–112. <https://doi.org/10.9744/jmk.17.2.109>
- Wijaya, I. M. S. S. W., I, M. A. W., & I, G. P. S. (2019). Film Dokumenter “Ngantung Ari-Ari” Antara Nalar dan Naluri Dari Tradisi Bali Kuno, *8(2)*.