

## PEMBUATAN VIDEO PROFILE SISTEM INFORMASI UNTUK PROFIL LULUSAN VIDEO GAME DEVELOPER DENGAN TEMA RETRO

**Vivia Ellysinta**

Universitas Internasional Batam

Email: 1831028.vivia@uib.edu

### Abstrak

PS (Program Sarjana) Sistem Informasi adalah program pendidikan tinggi yang sudah berdiri sejak tahun 2000 untuk mengadakan program pendidikan ilmu komputer di area Batam. Universitas Internasional Batam selalu berkembang sesuai kebutuhan zaman dan trend. Adanya teknologi informasi dalam bidang komunikasi dapat berfungsi sebagai alat promosi. Contoh dalam penerapannya yaitu dalam bentuk video profile. Kegiatan yang ingin di capai dalam Kerja Praktek yakni membuat video untuk mempresentasikan atau mendeskripsikan bagaimana kehidupan seorang video game developer, yang adalah salah satu profil lulusan dari PS Sistem Informasi UIB. Video profile ini juga dibuat dengan tema retro. Tahapan pengambilan data untuk merancang video profile video game developer diperoleh dengan 3 (tiga) tahap yakni: studi pustaka, wawancara, observasi. Ditahap perancangan video profile digunakan melalui beberapa tahapan yaitu pra produksi, produksi, dan paska produksi. Penulis mengimplementasi luaran melalui sebuah situs web berbagi video yaitu Youtube yang dimiliki oleh program studi sistem informasi.

### Abstract

PS (Bachelor Program) Information Systems is a higher education program that was established in 2000 to provide computer science education programs in the Batam area. Batam International University is always developing through the needs of both times and trends. PS Information Systems. One of the functions of information technology for the communication sector is as an advertising and promotion medium. For example, one application is in the form of a video profile. The activity to be achieved in this internship is to produce a video that presents or describes how the life of a video game developer is, one of the profiles of graduates from the UIB Information Systems Study Program. This video profile is also made with a retro theme. Data collection techniques in making video game developer profiles are carried out in 3 (three) ways, namely: literature study, interviews, and observation. In the video profile design stage, 3 stages are used, they are pre-production, production, and post-production. The author will implement the output through a video sharing website, namely Youtube.

**Keywords:** Information Systems, Video Profile, Video Game Developer

### PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu dan teknologi merupakan bagian dari siklus pertumbuhan masyarakat. Terutama dalam bidang teknologi dan informasi. Adanya peningkatan dalam bidang ini dapat membantu kemajuan dalam bidang-bidang lainnya, yaitu pendidikan, komunikasi, industry, dan lain-lain. (Light et al., 2019). Manfaat yang dapat kita peroleh dari teknologi informasi terutama dalam

bidang komunikasi adalah menjadi alat untuk dilakukan iklan maupun promosi (Mukherjee et al., 2021). Sebagai contoh salah satu penerapannya yakni dengan pembuatan video profile. Video Profile adalah video yang dibuat berisi profil yang menggambarkan bagaimana umumnya mengenai profil sendiri dari perusahaan tersebut.

Video Game Developer adalah orang-orang yang berkontribusi dalam pembuatan video game (Kasurinen et al., 2017). Kompleksitas modern video game membutuhkan pekerja dengan berbagai keahlian seperti insinyur komputer dan pemrogram, seniman visual, teknisi audio, animator, desainer game, penulis, dan penguji jaminan kualitas (Keogh, 2021).

Di jurusan Sistem Informasi ada mata kuliah Kerja Praktek (KP) dimana mahasiswa diwajibkan untuk melakukan dan mengerjakannya dengan baik (Chen & Yu, 2018). Kerja praktek yang dirancang memiliki tujuan akhir yaitu untuk mendapatkan dan memperoleh nilai supaya dapat lulus dari mata kuliah tersebut dengan baik. Maka dari itu, penulis juga dapat memperoleh wawasan dan ilmu yang lebih untuk pengembangan diri di luar pembelajaran perkuliahan seperti biasanya.

Tujuan yang ditentukan oleh penulis untuk dicapai dalam Kerja Praktek ini yaitu dihasilkannya proses pengeditan dalam bentuk video profile serta dievaluasi dan diimplementasi dengan langsung wawasan yang diperoleh pada masa periode perkuliahan pada perusahaan tersebut, yaitu Universitas Internasional Batam. Hal ini dilatar belakangi oleh pentingnya video profile sebagai media untuk mempublikasikan sebuah perusahaan agar lebih dikenal dengan setiap orang terutama calon mahasiswa yang akan bergabung dengan Universitas Internasional Batam. Salah satu profesi atas lulusan program studi system informasi adalah sebagai Video Game Developer. Video profile tersebut nantinya akan diunggah secara public ke youtube sebagai cara untuk melakukan pemasaran secara digital. Terutama untuk para pelajar yang mencari perguruan tinggi di jurusan sistem informasi.

Selain itu, video yang dihasilkan akan menjadi alat komunikasi antara UIB dan calon mahasiswa karena adanya gagasan dan konsep. Gagasan dan konsep ini

disampaikan dengan menarik yaitu penulis membuatnya dengan bertema vintage atau retro. Video yang dihasilkan juga dapat ditampilkan di manapun di mulai dari di gedung Universitas Internasional Batam sendiri hingga dapat diunggah melalui internet. Karena dengan Internet, dapat memiliki tambahan kelebihan dalam potensi akan dilihat sangat besar orang calon mahasiswa lainnya.

## METODE

Metode atau tahap untuk melakukan pengumpulan data dilakukan dengan 3 (tiga) teknik yakni: studi pustaka, wawancara, serta observasi.

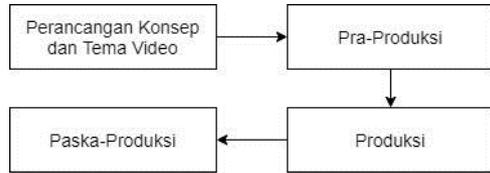
Observasi metode observasi telah digunakan untuk mengamati berbagai aspek dari interaksi (Morgan et al., 2017). Dalam Observasi, dilakukan sebuah tindakan atau kegiatan untuk mengamati sebuah navigasi video profile yang dirancang supaya dapat membuat sebuah video profile yang bagus dan menarik untuk ditonton.

Wawancara telah digunakan selama beberapa dekade dalam penyelidikan empiris di seluruh ilmu sosial sebagai salah satu atau alat utama untuk menghasilkan data. Dalam linguistik terapan, penelitian wawancara sudah berkembang dengan pesat selama beberapa tahun dari tahun 2018 (Weller et al., 2018). Dalam Kerja Praktek ini, penulis memperoleh data yaitu melalui proses tanya jawab bersama salah satu seorang video game developer, dimana beliau memiliki wewenang dari data yang berguna pada pengerjaan penelitian ini.

Berikutnya, penulis melakukan metode pengumpulan data dengan studi pustaka, yakni dengan cara melakukan pengumpulan data dengan belajar atau mempelajari beberapa buku atau sumber yang dapat diperoleh dan dipelajari melalui media offline maupun online, seperti artikel. Menjadikan sebagai alat dalam peninjauan pustaka (Xiao & Watson, 2019) sesuai yang

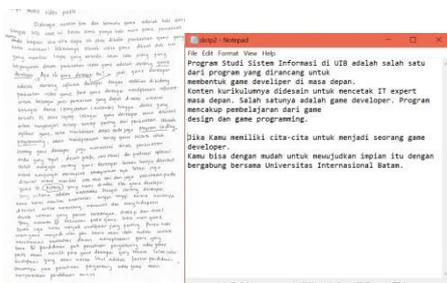
berhubungan dengan seorang video game developer ini.

Ditahap perancangan video profile digunakan beberapa tahap yang digambarkan dalam tabel berikut:



**Gambar 1.** Tahap Perancangan Video Profile

Tahapan persiapan atau pra produksi dimulai sejak Januari 2021. Dimana dimulai dari penulis merencanakan ide konsep dan alur pembuatan video yang akan disampaikan melalui video tersebut. Penulis telah mencari referensi dan narasumber yang berasal dari lulusan sistem informasi dan berprofesi sebagai seorang video game developer. Kemudian penulis melakukan sesi interview dengan narasumber tersebut mengenai bagaimana kehidupan seorang lulusan system informasi yang kemudian berprofesi sebagai video game developer. Hasil dari wawancara pun akan dituangkan dalam video dan mulai penjadwalan pembuatan video.



**Gambar 2.** Script

Pada tahap produksi, penulis mempersiapkan perangkat pendukung produksi dan pengambilan gambar atau editing. Pada proses editing dilakukan penggabungan video yang akan digunakan, lalu dilanjutkan dengan proses editing, audio input sesuai dengan skrip yang telah dibuat

hingga video mixing sesuai dengan audio yang telah diinput.



**Gambar 3.** Produksi

Dalam proses paska produksi, penulis melanjutkan dengan rendering dan testing. Dalam tahapan ini, pembuatan video telah siap untuk dilakukan rendering dan akan diberikan sesuai format yang telah disusun dalam perencanaan yang sudah dibuat sebelumnya oleh penulis. Kemudian finalisasi laporan serta evaluasi hasil kerja praktek oleh Universitas Internasional Batam akan dievaluasi oleh dosen pembimbing.

Pelaksanaan pembuatan video profile video game developer dilakukan mulai dari bulan Januari hingga bulan April 2021.

**PEMBAHASAN**

Tahap awal yang dilakukan adalah perancangan konsep. Karena dengan adanya konsep, perancang video pun dapat memiliki sebuah patokan atau pedoman bagaimana video akan dihasilkan (Rifai et al., 2018). Maka dari itu, penulis telah menentukan konsep bahwa video tersebut akan dibuat dengan tema retro atau biasanya dikenal dengan vintage.

Setelah konsep dibuat, maka dilanjut dengan tahap penulisan script. Dimana penulis mencatat apa saja yang akan dideskripsikan dan dibahas dalam video yang akan dibuat. Script tersebut dibuat dengan tujuan untuk mendeskripsikan bagaimana kehidupan seorang lulusan program studi informasi yang menjadi video game developer pada umumnya. Sehingga para penonton akan tertarik dan mendapat informasi mengenai seorang video game

developer dan bagaimana Universitas Internasional Batam menyediakan program yang mencakup awal mulanya untuk menjadi video game developer tersebut.

Video profil yang akan dibuat mencakup beberapa pengambilan gambar yaitu video gedung Universitas Internasional Batam dan sekitarnya. Sehingga penonton mendapat gambaran bagaimana gedung Universitas Internasional Batam itu terlihat. Adapun kamera yang digunakan dalam proses pengambilan gambar adalah Camera PowerShot G7 X Mark + CMOS dengan type 1.0 inci. Dengan 4.2x 24-100mm Zoom Optic, serta lensa yang mendukung yaitu f/1.8-f/2.8. 1920x1080 (Full HD), 1280x720, 640x480. Shutter Speed 1-1/2000 sec, Light Sensitivity (ISO) yaitu ISO 125-6400 dengan Memory SDHC.



**Gambar 4.** Kamera Powershot G7

Adanya script yang telah dibuat, memudahkan perancang video untuk mengisi suara. Untuk background sound video, penulis menggunakan lagu yang bisa diperoleh dari internet tanpa biaya dan copyright free. Sepanjang video, pengambilan suara inti diambil sendiri oleh penulis menggunakan suara penulis. Proses pengambilan suara diambil menggunakan voice recorder dari Iphone 12 Pro dan menggunakan earpiece Iphone sendiri untuk melakukan perekaman suara.

Setelah terkumpulnya media dalam bentuk video dan suara, maka penulis melakukan penggabungan atau compile

video tersebut dengan disesuaikan audio yang telah disiapkan.

Penulis akan melakukan implementasi luaran melalui sebuah situs web berbagi video yaitu Youtube. Jumlah pengguna dari Youtube ini termasuk banyak karena dalam platform tersebut, setiap orang dapat mengakses dengan mudah dan dapat banyak pelajaran atau wawasan dari konten konten yang berbeda dari sumber yang berbeda juga (Schwemmer & Ziewiecki, 2018). Maka dari itu, penulis akan mengunggah hasil video profil tersebut di channel milik mitra yaitu Sistem Informasi UIB.

Selain itu, hasil jadi akan diserahkan kepada client dan dipresentasi secara keseluruhan seputar video profil yang telah dibuat tersebut.



**Gambar 5.** Dokumentasi Penyerahan Proyek kepada Client



**Gambar 6.** Dokumentasi bersama Client dan Dosen Pembimbing

Kondisi setelah implementasi atas pengunggahan video profile lulusan Sistem Informasi Video Game Developer:

1. Jurusan Sistem Informasi UIB menjadi lebih dikenal oleh masyarakat luas dengan berbagai
2. Calon mahasiswa yang ingin mendalami jurusan multimedia bisa mendapatkan informasi yang lebih luas mengenai aspek profesi lulusan SI.
3. Dengan adanya video profil lulusan Sistem Informasi, maka ada nilai promosi atau peningkatan dalam pemasaran prodi Sistem Informasi di Universitas Internasional Batam dan memiliki identitas atau value atas apa saja yang dapat ditawarkan dalam program prodi SI di UIB.

## SIMPULAN

Tujuan pembuatan video profile ini untuk memberikan informasi kepada masyarakat luas. Beberapa tahapan yang dilakukan untuk menghasilkan sebuah video profile yakni pembuatan penelitian atas alat yang akan digunakan untuk melakukan promosi dan melakukan analisa terhadap perancangan pembuatan video profil ini. Di tahap awal dilakukan tahap pra produksi yaitu pembuatan dan menciptakan sebuah gagasan dan konsep yang ingin dicapai oleh penulis dalam pembuatan video ini. Proses ini sangat memudahkan penulis dalam proses pembuatan karena sudah terdapat gambaran dan tujuan yang akan dicapai. Tidak lupa bahwa dalam tahap produksi terdapat perubahan dari konsep seiring dari pembuatan video tersebut sesuai dengan alur dan tujuan pembuatan video profil. Tujuan dari pembuatan Video Profil ini menuangkan dan membagi informasi mengenai Video Game Developer. Pemilihan effect warna yang tepat menjadi poin yang lebih dalam pembuatan video.

## DAFTAR PUSTAKA

- Chen, H., & Yu, L. (2018). Effectively Cultivating Undergraduate Ability of Information Management and Information System Specialty in the Context of Big Data. 2018 International Conference on Social Science and Education Reform (ICSSER 2018), 180–183.  
<https://doi.org/10.2991/icsser-18.2018.42>
- Kasurinen, J., Palacin-Silva, M., & Vanhala, E. (2017). What Concerns Game Developers? A Study on Game Development Processes, Sustainability and Metrics. International Workshop on Emerging Trends in Software Metrics, WETSOM, 15–21.  
<https://doi.org/10.1109/WETSOM.2017.3>
- Keogh, B. (2021). The Cultural Field of Video Game Production in Australia. *Games and Culture*, 16(1), 116–135.  
<https://doi.org/10.1177/1555412019873746>
- Light, J., McNaughton, D., Beukelman, D., Fager, S. K., Fried-Oken, M., Jakobs, T., & Jakobs, E. (2019). Challenges and opportunities in augmentative and alternative communication: Research and technology development to enhance communication and participation for individuals with complex communication needs. *AAC: Augmentative and Alternative Communication*, 35(1), 1–12.  
<https://doi.org/10.1080/07434618.2018.1556732>
- Morgan, S. J., Pullon, S. R. H., MacDonald, L. M., McKinlay, E. M., & Gray, B. V. (2017). Case study observational research: A framework for conducting case study research where observation data are the focus. *Qualitative Health Research*, 27(7), 1060–1068.

<https://doi.org/10.1177/1049732316649160>

Mukherjee, S. K., Kumar, J., & Jha,

A. (2021). Impact of social media promotion on pharmaceutical organizations. *Annals of the Romanian Society for Cell Biology*, 25(3), 3315–3322.

Rifai, D., Astriyani, E., & Indria, U. (2018).

Pembuatan Video Company Profile Sebagai Penunjang Informasi dan Promosi Pada PT. Daiichi Elevator Indonesia. *Technomedia Journal*, 3(1), 98–

109.

<https://doi.org/10.33050/tmj.v3i1.384>

Schwemmer, C., & Ziewiecki, S. (2018).

Social Media Sellout: The Increasing Role of Product

Promotion on YouTube. *Social Media and Society*, 4(3).

<https://doi.org/10.1177/2056305118786720>

Weller, S. C., Vickers, B., Russell Bernard,

H., Blackburn, A. M., Borgatti, S., Gravlee, C. C., & Johnson, J. C. (2018). Open-ended Interview Questions and Saturation. *PLoS ONE*, 13(6), 1–18.

[https://doi.org/10.1371/journal.p](https://doi.org/10.1371/journal.pone.0198606)

[one.0198606](https://doi.org/10.1371/journal.pone.0198606)

Xiao, Y., & Watson, M. (2019). Guidance on

Conducting a Systematic Literature Review. *Journal of Planning Education and Research*, 39(1), 93–112.

<https://doi.org/10.1177/0739456X17723971>