

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejak Maret 2020, WHO (*World Health Organization*) telah menetapkan bahwa *Covid – 19* adalah pandemi dikarenakan penyebarannya meningkat secara global. Keputusan tersebut dikeluarkan oleh WHO Ketika Virus *Covid-19* telah menyebar ke 118 negara dan menginfeksi 121.000 orang di Asia, Timur Tengah, Eropa hingga Amerika [1]. Sehingga membuat semua negara di dunia terimbas dampaknya, salah satunya Indonesia. Penanganan Pandemi *Covid-19* dilakukan dengan kebijakan pembatasan aktivitas manusia yang melibatkan kerumunan massa. Hal tersebut membuat masyarakat diharuskan untuk tetap melanjutkan aktivitasnya di rumah. Lingkungan dan suasana yang sama hingga minimnya interaksi dengan banyak orang membuat masyarakat merasa jenuh sehingga membutuhkan hiburan melalui layanan digital.

Salah satu *platform* media hiburan melalui layanan digital yang banyak digunakan masyarakat Indonesia saat pandemi adalah *OTT (Over The Top)*. Melalui laporan hasil riset *The Trade Desk*, perusahaan teknologi asal Amerika Serikat menyebutkan, pada tahun 2020 Indonesia paling banyak dalam mengakses layanan *OTT* dengan total 3 miliar jam perbulannya [2]. *Over The Top* merupakan layanan dengan konten informasi, multimedia hingga data yang berjalan melalui jaringan internet. Sehingga dapat dikatakan *OTT* bersifat “menumpang” karena beroperasi pada jaringan internet milik operator telekomunikasi. Salah satu perusahaan yang beroperasi pada layanan *OTT* adalah Vidio. Vidio merupakan *platform OTT* nomor 1 di Indonesia dengan menyediakan media hiburan berupa *live streaming video* dan *Video On Demand (VOD)*.

Perusahaan yang berada di bawah naungan EMTEK Group ini sejak September 2021 telah mengalami peningkatan aktif bulanan hingga mencapai 62 juta pelanggan, sehingga aplikasi ini berhasil memimpin dalam sejumlah matriks seperti peringkat 1 dalam kategori aplikasi *entertainment* pada Google Play Store [3]. Hal tersebut karena Vidio menyediakan jenis tayangan hiburan yang lengkap dan beragam mulai dari film, acara *live* televisi, *audiobook* hingga pertandingan olahraga. Tayangan olahraga yang ditayangkan pun beragam mulai dari Sepak Bola, Basket, F1, Voli hingga Tinju.

Acara olahraga yang ditayangkan pada *platform* Vidio ada bermacam – macam dan juga ditayangkan dari berbagai negara, sehingga memiliki jadwal penayangan dengan waktu yang berbeda – beda, membuat pelanggan Vidio tidak selalu sempat untuk menyaksikan pertandingan olahraga secara *live* karena banyaknya aktivitas yang dilakukan pada hari – hari tertentu, hal tersebut membuat pelanggan Vidio menyarankan untuk dibuatkan konten berupa tayangan ulang secara penuh atau tayangan dengan durasi yang singkat namun informasi yang disampaikan jelas dan padat, agar memudahkan pengguna dalam mendapatkan informasi terkait pertandingan yang telah berlangsung juga agar konten olahraga di Vidio lebih bervariasi. Bila hal tersebut tidak segera diwujudkan dikhawatirkan pengguna akan merasa tidak puas dengan layanan yang disediakan karena konten yang monoton dapat menyebabkan pengguna berhenti berlangganan Vidio. Dalam proses produksi kumpulan *Video on Demand* (VOD) pertandingan olahraga, *video editor* berperan sebagai tim yang memproduksi 3 jenis VOD yaitu **VOD Full Match** atau video tayangan ulang secara penuh, **VOD Highlight** yang merupakan video rekaman pertandingan dari pertandingan olahraga yang telah berlangsung dengan durasi yang singkat namun informasi yang disampaikan jelas dan **VOD Sport News** atau konten berita olahraga yang dikemas dalam bentuk video.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan bahwa rumusan masalah pada praktik magang penulis adalah pengguna tidak selalu sempat menyaksikan pertandingan secara *live* namun di sisi lain mereka tetap ingin mendapatkan informasi terkait pertandingan yang telah selesai dilaksanakan.

1.2.1 Material Collecting

Pengumpulan materi atau bahan – bahan yang akan dicantumkan dan disesuaikan dengan kebutuhan konten video seperti video *Bumper* turnamen olahraga, *Watermark* penyiar, *video footage*.

1.3 Tujuan

Tujuan dari program praktik magang yang dilakukan penulis mulai tanggal 21 Februari - 20 Juli 2022 sebagai *Sports Video editor* adalah memproduksi konten rekaman pertandingan dan tayangan ulang dari pertandingan olahraga yang telah ditayangkan di antaranya *Video on Demand* (VOD) *Highlight* dan *Full Match*. Selain itu tim *video editor* memproduksi konten berita olahraga terkini yaitu konten *Video On Demand* (VOD) *Sport News*.

1.4 Batasan Masalah

Proyek video yang dikerjakan saat praktik magang memiliki beberapa ruang lingkup yaitu sebagai berikut :

1. Tugas penulis pada praktik magang merupakan *Video editor*
2. Konsep video dibuat berdasarkan ketetapan dari perusahaan.
3. Proyek VOD yang dibuat diantaranya :
 - **IBL 2022**
(VOD *Highlight*)
 - **LIGA 1**
(VOD *Highlight*)
 - **AFF U-19**
(VOD *Highlight*)
 - **VNL 2022**
(VOD *Full Match*)
 - **Sport News**

1.5 Definisi Operasional

Dengan adanya konten VOD *Highlight*, *Full Match* dan *Sport News* pengguna Vidio mendapatkan rekapan pertandingan, tayangan ulang secara lengkap dan informasi terkait cabang olahraga favoritnya yang dapat ditayangkan kapan saja dan dimana saja.

1.6 Metode Pengerjaan

Pada praktik magang ini penulis fokus dalam pengerjaan proyek konten *Video On Demand (VOD) Highlight*, *Full Match* pertandingan olahraga dan *Sport News*. Proyek ini dibuat agar pengguna *platform* Vidio dapat menyaksikan tayangan ulang pertandingan olahraga. Dalam pengerjaan proyek konten video ini penulis menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*).

1.6.1 Concept

Suatu persiapan yang dilakukan sebelum produksi konten video dilakukan, dan merupakan sebuah tahapan untuk menentukan tujuan kepada siapa konten video ini akan dipublikasikan.

1.6.2 Design

Tahapan persiapan yang dilakukan untuk menentukan klip video momen apa saja yang perlu dicantumkan pada video serta tata letak (*layout*) elemen – elemen yang akan dicantumkan dalam video.

1.6.3 Assembly

Assembly merupakan tahapan pembuatan objek pada VOD yang akan dibuat. Pembuatan objek meliputi perancangan *storyboard*, alur dan klip yang akan dicantumkan pada video.

1.6.4 Testing

Dalam pembuatan proyek konten video pada tahapan *testing video editor* selaku pembuat video, melakukan *review* terhadap konten VOD yang telah dibuat untuk mengecek apakah ada kesalahan dalam pencantuman klip dalam video tersebut atau tidak, sebelum dikirim kepada tim *content support* untuk dipublikasikan.

1.6.5 Distribution

Pada tahap ini klip dipublikasikan ke *platform* Vidio melalui tim *content support* selaku tim penanggung jawab dalam hal publikasi konten yang telah diproduksi oleh tim *video editor*.

1.7 Jadwal Pengerjaan

No.	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan																				
		Mar				Apr				Mei				Jun				Jul				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	Pelaksanaan <i>Onboarding</i>																					
2.	Analisis Kebutuhan Pelanggan																					
3.	<i>Training</i>																					
4.	Pembuatan VOD <i>Highlight IBL 2022</i>																					
5.	Pembuatan VOD <i>Highlight Liga 1</i>																					
6.	Pembuatan VOD <i>Sport News</i>																					
7.	<i>VOD Full Match VNL 2022</i>																					
8.	Pembuatan VOD <i>Highlight AFF U-19</i>																					

Tabel 1 Jadwal pengerjaan VOD