

BAB IV

KESIMPULAN

4.1 Kesimpulan

Selama magang di PT Sebangku Jaya Abadi Aktivitas 1 Marica, sebagai bagian dari program MSIB *Batch 7*, penulis bertugas sebagai video editor yang bertanggung jawab untuk memproduksi video edukasi bagi anak-anak usia dini, khususnya anak-anak TK dan SD kelas bawah. Sebelumnya, Marica menghadapi beberapa tantangan dalam proses produksi video, dengan lebih menekankan pada kuantitas video dibandingkan dengan kualitas. Video yang dihasilkan cenderung mengandalkan *footage* dari sumber eksternal, seperti YouTube, dan tidak sepenuhnya sesuai dengan *audiens* target yang diinginkan.

Pada masa magang ini, penulis diberikan arahan untuk mengubah pendekatan produksi video dengan lebih fokus pada kualitas. Penulis diberi kebebasan untuk membuat konten video yang sepenuhnya diproduksi secara mandiri tanpa menggunakan *footage* eksternal, serta mengoptimalkan penggunaan *motion graphic* yang lebih variatif. Dengan demikian, penulis dapat meningkatkan dinamika visual dan daya tarik video untuk *audiens* anak-anak, yang memiliki rentang perhatian yang lebih pendek.

Selama magang, penulis belajar untuk lebih memperhatikan detail dalam pembuatan video, mulai dari pemilihan materi yang lebih sesuai dengan *audiens* target hingga penggunaan elemen visual dan audio yang efektif untuk mendukung pesan edukasi. Penulis juga belajar bagaimana mengelola waktu produksi secara lebih efisien dan bekerja lebih kolaboratif dengan tim desain grafis dan pengembang kurikulum untuk memastikan bahwa video yang diproduksi memenuhi standar kualitas yang ditetapkan. Melalui evaluasi rutin yang dilakukan setiap bulan dalam rapat sprint, penulis memperoleh umpan balik yang konstruktif yang sangat membantu dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas video secara berkelanjutan.

Pengalaman ini tidak hanya memperkaya keterampilan teknis penulis dalam *video editing*, tetapi juga memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang pentingnya kualitas video dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Penulis juga lebih memahami bagaimana perubahan pendekatan dalam produksi dapat berdampak besar pada kualitas video dan efektivitas penyampaian materi kepada *audiens* target. Secara keseluruhan, program magang ini memberi penulis pengalaman berharga dalam mengembangkan kreativitas, keterampilan teknis, dan kemampuan untuk bekerja dalam tim dalam lingkungan profesional.

4.2 Saran

Berdasarkan temuan dan kesimpulan yang diperoleh, penulis menyarankan beberapa langkah strategis untuk meningkatkan kualitas produksi video edukasi di Marica.id. Dengan adanya pergeseran fokus dari kuantitas ke kualitas, serta pengalaman yang didapat selama proses produksi, penulis mengajukan beberapa saran yang diharapkan dapat membantu tim video editor dalam menghasilkan konten yang lebih efektif, menarik, dan mendidik bagi *audiens* target. Berikut ini beberapa saran untuk meningkatkan kualitas produksi video edukasi di Marica.id.

1. Penggunaan *Storyboard* dalam Produksi Video

Penulis menyarankan agar tim video editor mulai menggunakan *storyboard* dalam setiap tahap perencanaan video. *Storyboard* adalah alat yang sangat berguna untuk merencanakan setiap adegan dengan lebih jelas dan terstruktur. Dengan *storyboard*, setiap bagian video dapat dipersiapkan lebih matang, sehingga tim dapat dengan mudah memvisualisasikan alur cerita, elemen visual yang diperlukan, serta pengaturan waktu untuk setiap *scene*. Hal ini akan membantu memastikan bahwa durasi video tetap sesuai dengan target dan semua elemen visual dan audio dapat diselaraskan dengan tujuan yang ingin dicapai. Penggunaan *storyboard* juga memungkinkan tim untuk mengidentifikasi potensi masalah atau kekurangan sebelum produksi dimulai, sehingga proses produksi lebih efisien dan mengurangi kebutuhan untuk revisi besar di tahap akhir.

2. Meningkatkan Penggunaan Data dan Analitik untuk Pengembangan Konten

Penulis menyarankan untuk memanfaatkan data dan analitik dalam menilai efektivitas video yang diproduksi. Dengan menggunakan data dari platform distribusi video seperti YouTube, tim dapat melihat bagian mana dari video yang paling menarik perhatian *audiens*, serta kapan *audiens* cenderung berhenti menonton. Analisis ini dapat digunakan untuk menyempurnakan video-video berikutnya dan memastikan bahwa video yang diproduksi lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Memahami kebiasaan menonton *audiens* juga dapat membantu tim untuk menyesuaikan gaya penyajian dan mengoptimalkan konten untuk meningkatkan keterlibatan dan retensi penonton.

3. Pemanfaatan Kolaborasi dengan *Influencer* Pendidikan

Penulis juga menyarankan agar Marica.id dapat berkolaborasi dengan *influencer* pendidikan atau tokoh terkenal yang memiliki *audiens* di segmen anak-anak atau orang tua. Dengan kolaborasi ini, video yang diproduksi akan lebih dipercaya dan menarik minat *audiens* yang lebih luas, serta dapat membantu memperkenalkan platform Marica.id kepada *audiens* yang mungkin belum terjangkau sebelumnya. Kolaborasi dengan *influencer* dapat memperkuat kredibilitas konten dan memperluas jaringan distribusi video, sehingga memperkenalkan Marica.id kepada *audiens* yang lebih besar.

4. Memperkenalkan Elemen *Game* atau Gamifikasi

Penulis menyarankan untuk meningkatkan keterlibatan dan interaktivitas dengan menambahkan elemen gamifikasi ke dalam video. Elemen ini bisa berupa level pembelajaran yang akan membuka level berikutnya setelah anak-anak berhasil menyelesaikan tantangan di level sebelumnya. Meskipun YouTube tidak memiliki fitur untuk mengunci video, Marica.id dapat menciptakan pengalaman level bertahap dengan menggunakan *playlist* berurutan. Setiap video dapat ditempatkan dalam *playlist*, di mana *audiens* diharapkan menonton video secara berurutan sesuai dengan urutan yang telah ditentukan.

Setelah anak-anak menyelesaikan materi di level pertama, seperti "Hewan Darat," mereka bisa diarahkan untuk melanjutkan ke level berikutnya, yang

membahas materi seperti "Hewan Air." Untuk membantu *audiens* mengikuti alur ini, setiap video dapat berisi instruksi jelas yang menunjukkan tautan ke video berikutnya dalam *playlist* atau di deskripsi video. Dengan cara ini, *audiens* akan merasa seolah-olah mereka "membuka level baru" setelah menyelesaikan tantangan atau kuis yang disediakan dalam video.

Gamifikasi ini akan membuat pengalaman pembelajaran lebih menyenangkan dan kompetitif, serta memotivasi anak-anak untuk terus belajar dan mengikuti video dengan lebih aktif. Dengan menggunakan *playlist* dan tautan yang jelas, Marica.id dapat menciptakan pengalaman pembelajaran bertahap yang memotivasi *audiens* untuk terus maju.

