

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi multimedia saat ini sangat berkembang pesat dan terus mengalami perubahan signifikan. Multimedia saat ini semakin canggih dan benar benar hampir menguasai semua media komunikasi yang sering kita gunakan, dimana menurut Steinmetz (1995, p2) : "Multimedia adalah gabungan dari seminimalnya sebuah media diskrit dan sebuah media kontinu. Media diskrit adalah sebuah media dimana validitas datanya tidak tergantung dari kondisi waktu, termasuk didalamnya teks dan grafik. Sedangkan yang dimaksud dengan media kontinu adalah sebuah media dimana validitas datanya tergantung dari kondisi waktu, termasuk di dalamnya suara dan video" [1].

Pada saat ini, produk multimedia sangat melekat disekitar kita. Produk multimedia mencakup berbagai macam jenis, mulai dari aplikasi dan perangkat lunak, hingga konten audio, video, dan gambar yang digunakan untuk berbagai keperluan, seperti hiburan, edukasi, dan bisnis. Salah satunya yaitu produksi konten video, dimana produksi video tersebut tidak lepas dari adanya gabungan media dan aset seperti animasi, desain, video dan grafik serta alat multimedia yang berfungsi untuk mengeluarkan gambar dan suara, dan juga wadah sebagai penyebarannya.

Pada tahun 2000an, banyak orang belum mengerti apa itu produksi video dikarenakan dahulu manfaatnya hanya sebagai hiburan semata dan layanannya yang juga belum memadai. Dimana video hanya ditayangkan menggunakan televisi saja karena teknologinya yang terbatas. Seiring berjalannya waktu, teknologi pendukung seperti kamera dan alat rekam semakin marak dipasarkan kepada masyarakat luas, sehingga video yang dihasilkan sudah sangat baik. Kemajuan teknologi meningkatkan pengembangan proses, kualitas gambar, dan juga hasil pengambilan gambar yang baik sehingga tidak diragukan lagi, dengan adanya gambar yang berkualitas maka semakin banyak orang yang tertarik.

Saat ini perkembangan produksi video dan juga film sangat pesat perkembangannya, kebutuhan dalam kegiatan video promosi dan edukasi lebih interaktif dibandingkan menggunakan foto. Salah satu perkembangannya yaitu *sharing knowledge* menggunakan media *online* atau yang sering kita dengar dengan sebutan webinar. Dimana web seminar (WEBINAR) mulai ramai dibicarakan sejak adanya pandemi COVID-19 pada tahun 2020 silam.

Dikarenakan keterbatasan kegiatan tatap muka pada saat pandemi COVID-19, banyak perusahaan yang membuat acara secara *online* melalui *live streaming* seperti webinar. Salah satunya perusahaan yang melakukan kegiatan menggunakan web seminar adalah PT Telekomunikasi Indonesia Tbk. PT Telkom Indonesia Tbk merupakan perusahaan dibawah naungan Badan Usaha Milik Negara (BUMN) yang bergerak di bidang informasi dan komunikasi. Untuk menjalin hubungan antara karyawan dengan perusahaan, PT Telkom Indonesia memberikan wadah *sharing knowledge* melalui program Innovation Day. Dimana Innovation Day sendiri berada pada divisi Digital Business and Technology (DBT) dengan unit Digital Business Enabler (DBE).

Innovation Day merupakan sarana belajar, berbagi ilmu, dan berinovasi bersama dengan Leap Telkom Digital yang menghadirkan para ahli dibidangnya. Innovation Day berdiri sejak tahun 2016 yang dibentuk sebagai wadah bagi karyawan Telkom untuk memberikan *sharing knowledge* secara *offline* di internal telkom saja, semakin berkembangnya waktu terlebih pada masa COVID-19, Innovation Day bertransformasi menjadi kegiatan *online* berbasis web seminar yang dilakukan secara *live streaming*, menggunakan *platform* seperti Umeetme, Zoom, dan 365 Microsoft. Karena pandemi COVID-19 sekarang berubah menjadi endemi maka Innovation Day melakukan kegiatan *sharing knowledge* secara *hybrid event* dan mulai melebarkan sayapnya untuk memberikan *knowledge* secara publik [2].

Maraknya kegiatan web seminar (WEBINAR) pastinya kegiatan tersebut memerlukan produk multimedia seperti animasi, gambar, desain, audio, video, dan yang lainnya karena dilakukan secara *online*. Produk multimedia tersebut dibutuhkan untuk menunjang kegiatan web seminar agar acara tidak monoton dan audiens tertarik untuk mengikuti acara tersebut. Tentunya tidak sebatas itu saja, ada tahapan yang harus dilakukan seperti pra *event*, *event*, dan post *event*. Hal itu menegaskan bahwa adanya multimedia saja tidak cukup, penyebarannya pun harus diikuti dengan adanya sekumpulan multimedia yang disebut dengan transmedia.

Transmedia umumnya didefinisikan sebagai narasi atau proyek yang menggabungkan beberapa bentuk media. Proyek Transmedia dapat menggabungkan berbagai jenis cetakan atau teks prosa, grafik dan animasi, atau bekerja di berbagai *platform*, seperti berbagai jenis *platform* media sosial, situs web interaktif, atau outlet [3]. Konten transmedia pada program Innovation Day sangat dibutuhkan, dikarenakan *platform* penting guna memperluas audiens. Hal ini memungkinkan video untuk mencapai audiens yang lebih luas, karena setiap *platform* memiliki basis pengguna yang berbeda.

Dengan latar belakang penulis yaitu dibidang multimedia, maka penulis memiliki peran penting dalam proses pengembangan konten transmedia program Innovation Day di PT Telekomunikasi Indonesia Tbk sehingga diharapkan penulis dapat meningkatkan *engagement* dan ketertarikan audiens pada program Innovation Day melalui konten transmedia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka pokok permasalahan yang dapat dikemukakan adalah “Bagaimana sistem serta tahapan pengembangan konten transmedia pada program Innovation Day dalam memberikan pengetahuan kepada audiens baik internal telkom grup maupun publik guna meningkatkan *engagement* program Innovation Day”.

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari proyek akhir ini adalah mengetahui sistem serta tahapan pengembangan konten transmedia pada program Innovation Day dalam memberikan pengetahuan kepada audiens baik internal Telkom grup maupun publik guna meningkatkan *engagement* program Innovation Day.

1.4 Batasan Masalah

Innovation Day merupakan program *sharing knowledge* milik Digital Business and Technology PT. Telekomunikasi Indonesia yang menghadirkan para ahli dibidangnya. Penulis memiliki peran sebagai tim kreatif yang bertugas dalam produksi pembuatan konten video Innovation Day menggunakan sekumpulan produk multimedia dan di sebarakan melalui Youtube serta Instagram yang disebut dengan transmedia. Pada proyek akhir ini, ruang lingkup akan berfokus terhadap kegiatan penulis selama bekerja yang mencakup hal-hal sebagai berikut :

1. Ruang lingkup penulis adalah membuat konten video acara web seminar Innovation Day dimulai dari rancangan acara hingga acara selesai.
2. Membuat produk multimedia yang akan digunakan untuk acara seperti, bumper video, desain poster acara, animasi *lower third* serta konten video cuplikan acara.

1.5 Definisi Operasional

Berikut ini adalah definisi operasional proyek akhir yang diambil dari kata kunci pada bagian abstrak :

1. Transmedia

Pada dasarnya, transmedia pada program Innovation Day merupakan sebuah bentuk cerita yang disebarakan melalui beberapa platform. Dalam Innovation Day, penyebaran program Innovation Day melalui microsite, youtube, dan juga Instagram. Hasil yang diberikan yaitu berupa video dan poster [3].

2. Konten

Konten merupakan bentuk sajian informasi yang memberikan informasi dapat berupa hiburan, berita atau informasi lain yang disajikan secara orisinil melalui media konten dapat berupa artikel, video, audio maupun multimedia yang diunggah di internet sehingga dapat diakses secara mudah.

3. Web seminar (Webinar)

Web seminar atau yang biasa dikenal dengan webinar merupakan sebuah acara yang dikemas secara *online*. Webinar mulai dikenal dan sering digunakan ketika adanya COVID-19 pada tahun 2020 silam. Sistem dari webinar yaitu memberikan informasi secara *online* melalui zoom, Youtube, dll dan audiens dapat mendengarkannya dari mana saja.

4. Aset Multimedia

Aset multimedia merupakan sekumpulan bahan multimedia yang diperlukan untuk kepentingan acara. Aset multimedia terdiri dari gabungan media seperti audio, gambar, video, dan animasi.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan yang dilakukan adalah dengan cara membagi tahapan yang dilakukan, terdiri dari 3 tahapan pengerjaan, yaitu :

1. Pra event

Terdiri dari : Pencarian *speaker, briefing, desain flyer, landing page, manage sertifikat & aset, content writer, visual Lower Third & intro, marketing communication*

2. Event (Live)

Terdiri dari : Moderator, *host acara, co-host acara, admin slido, analitik Youtube, operator v-mix, visual LT pemenang, floor director, quality check, show director*

3. Post event

Terdiri dari : Pengiriman hadiah *Link Aja* kepada audiens pemenang, pembuatan *merchandise* dan pengiriman *merchandise* kepada *speaker*, ucapan terimakasih kepada audiens, pembuatan video cuplikan acara

1.7 Jadwal Pengerjaan

Jadwal kegiatan dimulai pada tanggal 1 Juli 2022 dan diakhiri pada 30 Juni 2023. Penulis diberikan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan tersebut di *Digital Bussiness Enabler (DBE)* dengan sistem kerja FWA (*Flexible Working Arrangement*). FWA merupakan skema kerja yang memungkinkan karyawan untuk bisa menyesuaikan waktu dan lokasi kerja mereka, peraturan ini membuat karyawan dapat memiliki jadwal yang lebih bervariasi. Tetapi dikarenakan pembuatan program Innovation Day terus berjalan, maka penulis banyak melakukan sistem kerja WFO (*Work From Office*). Untuk ketentuan jam kerja dimulai pukul 08.00 WIB hingga pukul 17.00 WIB. Pelaksanaan *internship* dilakukan di kantor Bandung Digital Valley lantai 1. Berikut adalah jadwal penulis dalam pelaksanaan *internship* 12 bulan di DDB Telkom :

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan tahun 2022																							
		Jul				Agt				Sept				Okt				Nov				Des			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	<i>Research speaker</i>																								
2	Perencanaan dan <i>Briefing</i>																								
3	Produksi Desain																								
4	Produksi Bumper <i>Opening</i>																								
5	Produksi Visual LT																								
6	Publishing Poster																								
7	<i>Setting venue</i>																								
8	<i>Event Innovation Day</i>																								
9	Evaluasi																								
10	Distribusi Hadiah <i>Merchandise</i>																								
11	Produksi Cuplikan Video Acara																								
12	Pembuatan Laporan Magang																								

Tabel 1. 1 Jadwal Pengerjaan 2022

Sumber: Olahan Peneliti (2023)

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan tahun 2023																							
		Jan				Feb				Mar				Apr				Mei				Jun			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	<i>Research speaker</i>																								
2	Perencanaan dan <i>Briefing</i>																								
3	Produksi Desain																								
4	Produksi Bumper <i>Opening</i>																								
5	Produksi Visual LT																								
6	Publishing Poster																								
7	<i>Setting venue</i>																								
8	<i>Event Innovation Day</i>																								
9	Evaluasi																								
10	Distribusi Hadiah <i>Merchandise</i>																								
11	Produksi Cuplikan Video Acara																								
12	Pembuatan TA																								

Tabel 1. 2 Jadwal Pengerjaan 2023

Sumber: Olahan Peneliti (2023)