JURNAL VOKASI TEKNIK (JuVoTek)
Teknik Kimia, Teknik Mesin, Teknik Elektro, Teknik Informatika, dan Teknik Industri

Teknik Informatika

PEMBUATAN FILM PENDEK "BERBAGI ASA" DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK COLOR GRADING DALAM EDITING

Muhammad Maulana[1], Agusdi Syafrizal[2], Farindika Metandi[3]

[1,2,3] Teknologi Informasi, Teknik Informatika Multimediai, Politeknik Negeri Samarinda, Samarinda, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL

Diterima Redaksi: 15 April 2025
Revisi Akhir: 20 April 2025
Diterbitkan *Online*: 21 April 2025

KATA KUNCI

Film Pendek, Politeknik Negeri Samarinda, KIP-Kuliah, Color grading, MDLC.

Keywords:

Short Film, Samarinda State Polytechnic, KIP-Kuliah, Color grading, MDLC.

KORESPONDENSI

E-mail: Mhdmaulana2132@gmail.com

A B S T R A K

Perkembangan teknologi di era digital telah menjadikan multimedia sebagai elemen penting dalam menyampaikan informasi. Salah satu bentuk multimedia yang efektif adalah film pendek, media audio-visual yang mampu menyampaikan pesan dengan mudah dan menarik bagi masyarakat. Film pendek BERBAGI ASA dikembangkan untuk mempromosikan Program KIP-Kuliah dan Kampus Politeknik Negeri Samarinda, sebuah perguruan tinggi yang menawarkan beragam program studi dan beasiswa pendidikan. Proses pembuatan film ini menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC), yang terdiri dari enam tahapan: Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution. Metode ini dipilih karena kemampuannya dalam memastikan setiap langkah perancangan dilakukan secara terstruktur dan efisien. Selain itu, teknik color grading diterapkan pada tahap editing untuk meningkatkan kualitas visual, sehingga hasil akhirnya menjadi lebih menarik dan profesional. Film pendek BERBAGI ASA berhasil memenuhi target 3000 penayangan dalam rentan waktu tiga hari, dihasilkan melalui proses ini dan digunakan sebagai media promosi yang informatif dan inspiratif, membantu meningkatkan pemahaman masyarakat tentang manfaat Program KIP-Kuliah serta memperkenalkan Politeknik Negeri Samarinda secara lebih luas.

A B S T R A C T

Technological developments in the digital era have made multimedia an important element in conveying information. One effective form of multimedia is short films, audio-visual media that are able to convey messages easily and are interesting to the public. The short film BERBAGI ASA was developed to promote the KIP-Kuliah Program and Samarinda State Polytechnic Campus, a tertiary institution that offers various study programs and educational scholarships. The process of making this film uses the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method, which consists of six stages: Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, and Distribution. This method was chosen because of its ability to ensure that each design step is carried out in a structured and efficient manner. Apart from that, color grading techniques are applied at the editing stage to improve visual quality, so that the final result is more attractive and professional. The short film BERBAGI ASA succeeded in meeting the target of 3000 views in three days, produced through this process and used as informative and inspirational promotional media, helping to increase public understanding of the benefits of the KIP-Kuliah Program and introducing the Samarinda State Polytechnic more widely.

https://doi.org/10.12345/xxxxx
Attribution-ShareAlike 4.0 International Some rights reserved

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi televisi digital diikuti oleh media audio visual diantaranya Youtube, Netflix, Instagram, Tiktok, dan masih banyak digital platfrom lainnya. Youtube adalah salah satu digital platfrom paling populer saat ini, yang dapat diakses melalui web browser. Program yang ditawarkan Youtube bertujuan edukasi dan media informasi.

Semakin banyak cara untuk menyajikan informasi. Namun terkadang sebagian besar penyebaran informasi ini luput dari perhatian masyarakat. Hal ini dikarenakan bentuk proses penyampaiannya yang kurang dimengerti dan dipahami. Ada berbagai jenis media untuk mempromosikan dan menyampaikan informasi. Salah satu media yang paling efektif di era digital ini adalah film, sehingga diperlukan sarana distribusi yang lebih mudah dan efektif, Dalam produksi sebuah tayangan film pendek agar menarik untuk ditonton harus melalui proses editing terlebih dahulu.

Penelitian terkait dengan judul Pembuatan Video Dokumenter telah dilakukan oleh Fredy (Andiyanto Putra, 2023) dalam jurnal yang berjudul "Penerapan Color Grading dalam proses Editing Program Dokumenter" "Doctive Persona", menata, melihat, memilih, menyusun gambar dan suara hasil rekaman dari suatu produksi, Salah satu hal yang bisa dilakukan untuk memperbaiki video dalam proses editing alah color grading. Penerapan color grading dalam video digunakan untuk memberikan ketajaman warna pada gambar, serta dapat memperbaiki kualitas warna beground agar menjadi natural serta tidak terjadi jumping color yang disebabkan pada saat pengambilan gambar di tempat, ruang, cuaca serta pencahayaan yang berbeda.

Kartu Indonesia Pintar Kuliah dan seterusnya dalam penulisan akan disingkat menjadi KIP-Kuliah, Sebelumnya KIP-Kuliah menggunakan website dan media sosial untuk mempromosikan konten KIP- Kuliah namun hanya dalam bentuk teks dan gambar. Oleh karena itu, film diperlukan untuk menyampaikan informasi yang cukup karena memiliki 5 unsur media yaitu gambar, animasi, suara, teks dan video itu sendiri. Oleh karena itu, informasi yang diperoleh bisa semakin lengkap.

Film ini merupakan film pendek tentang mahasiswa yang berhasil untuk melanjutkan studi ke perguruan tinggi tanpa mengeluarkan dana pribadinya, dengan menggunakan beasiswa KIP-Kuliah, dari perjuangannya selama ini untuk mendapatkan KIP-Kuliah, yang membuat hatinya tergerak untuk menyaluran informasi mengenai KIP-Kuliah sekaligus mengenalkan kampus politeknik negeri samarinda, ke sekolah sekolah menengah atas dan sengkolah menengah kejuruan yang ada dipelosok khususnya wilayah samarinda dan sekitarnya, Dengan adanya film ini. KIP-Kuliah dan kampus politeknik negeri samarinda dapat dikenal oleh calon mahasiswa baru. Untuk membuat Film ini lebih menarik untuk ditonton dan dipahami oleh calon mahasiswa baru, diperlukan Teknik Color grading dalam editing Film ini.

Permasalahan di atas menjadi latar belakang penelitian yang berjudul "Film Pendek Berbagi Asa Dengan Menggunakan Teknik Color Grading Dalam Editing". Dengan adanya Film pendek ini diharapkan masyarakat khususnya di Samarinda Kalimantan Timur dan masyarakat umum lebih mengenal informasi dan potensi KIP-Kuliah dan kampus politeknik negeri samarinda.

METODOLOGI

A. Kajian Ilmiah

Penelitian terkait dengan judul Pembuatan Video Profil telah dilakukan oleh (Syafrizal, 2022) dalam jurnal yang berjudul "Pembuatan Video Profil Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Samarinda Berbasis Iklan Layanan Masyarakat Dengan Teknik Sinematik" menjelaskan bahwa terkadang sebagian besar penyampaian informasi masih gagal menarik perhatian opini publik karena proses penyampaiannya kurang dipahami dan dipahami dengan baik. Penelitian tersebut bertujuan untuk menghasilkan video profil yang dapat digunakan sebagai media promosi dan informasi dengan harapan mendapatkan citra baik dari masyarakat terhadap

https://doi.org/10.12345/xxxxx Attribution-ShareAlike 4.0 International Some rights reserved

institusi tersebut, Oleh karena itu penulis membuat video untuk KIP-Kuliah dengan tujuan dapat menjadi media promosi yang efektif dan efisien sekaligus mendapatkan citra baik dimasyarakat luas.

Penelitian terkait dengan judul Penerapan Teknik Color Grading Untuk Menunjukkan Perubahan Suasana Dalam Penciptaan Film "Hari Yang Tadi" yang telah dilakukan oleh (Fachreza Aditya Putra, 2024) dalam jurnal tersebut menjelaskan bahwa, Proses color grading sangat berhubungan dengan manajemen warna dasar yang digunakan untuk mengubah atau meningkatkan nuansa pada film. Maka dengan menerapkan color grading sebuah video dapat memiliki tampilan yang berbeda-beda.

Penelitian terkait dengan judul Pelatihan Keterampilan Berbicara Pada Pembuatan Video Promosi Sekolah untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa-Siswi SMK Safinatul Huda Kabat Banyuwangi oleh (Inno Cahyaning Tyas, 2024) dalam jurnal tersebut menjelaskan bahwa berbicara adalah satu keterampilan yang penting diberikan pada siswa. Tetapi, keterampilan ini jarang dimiliki siswa karena siswa merasa tidak percaya diri saat berbicara. Padahal, jika siswa terus dilatih maka kemampuan berbicara, maka tingkat kepercayaan diri mereka dapat membantu kemajuan prestasi sekolah. Guna meningkatkan dan mengembangkan keterampilan ini dapat dimulai dengan pelatihan berbicara.Tujuannya untuk meningkatkan kualitas siswa pada kegiatan non akademik yang menunjang keberhasilan kegiatan belajar dan mengajar. Untukmenunjang keberhasilan tersebut, maka pengabdian ini berfokus pada kegiatan pelatihan keterampilan berbicarapada pembuatan video promosi sekolah SMK Safinatul Huda Kabat Banyuwangi. Pelatihan didampingi oleh narasumber dari tim dosen Universitas Jember.

Penelitian terkait dengan judul Video Profil Poklahsar Kato Saiyo Kabupaten Pesisir Selatan, yang telah dilakukan oleh (Olivia Ardani, 2024) dalam jurnal tersebut menjelaskan bahwa permasalahan yang dapat ditemukan dalam proses ini adalah belum adanya perancangan sebuah video profil untuk memperkenalkan Poklahsar Kato Saiyo baik Media Visual maupun Media cetak, Video Profil merupakan media yang efektif untuk membuat publikasi tentang konten berupa obyek-obyek. Video profil dapat menyajikan informasi tentang konten visual dan audio yang terdapat dalam video tersebut secara lengkap. Dari perancangan Video Profil Poklahsar Kato Saiyo , terdapat memberikan kontribusi bagai mana cara menghasilkan sebuah video profil yang dapat menarik para target audiensmenjadi pilihan pertama di profil Poklahsar Kato Saiyo.

Penelitian terkait dengan judul Penerapan Metode MDLC pada Perancangan Video Profile Sekolah Advent Mision Sagulung, yang telah dilakukan oleh (Putri Utami,2022) dalam juranl tersebut mengatakan, Sekolah Misi Advent adalah sekolah swasta yang terletak di Batam, tepatnya Sagulung, di Kepulauan Riau. Sekolah Misi Advent didirikan pada tahun 2001, Sekolah Misi Advent memiliki jenjang dari TK hingga SMA. Seiring berkembangnya media, sekolah membutuhkan materi informasi dan promosi dalam format yang lebih fleksibel seperti video profil. Namun sekolah belum memiliki video profil yang dapat digunakan untuk informasi dan promosi sehingga penulis akan merancang video profil untuk sekolah misi Advent. Kegiatan ini secara khusus menargetkan Video Profil untuk membantu sekolah merancang materi informasi untuk promosi sekolah. Sekolah Advent Mision Sagulung kedepannya melakukan perancangan video yang dilakukan disekolah baik kegiatan belajar maupun event lainya. Sekolah Advent Mision Sagulung diharapkan melakukan promosi melalui akun sosial media karena sosial media juga salah satu aspek penting untuk promosi.

Sedangkan penelitian yang penulis lakukan adalah pembuatan video profil yang menerapkan konsep film pendek yang dibungkus dengan teknik color grading dan data informasi KIP-Kuliah, Jalur masuk Pergutuan Tinggi, serta pengenalan kampus akan disampaikan secara lisan agar penyampaian informasi lebih mudah dipahami. Penelitian ini dilakukan dalam upaya mempermudah kampus untuk mempromosikan dan menginformasikan seputar KIP-Kuliah, Jalur masuk perguruan tinggi dan pengenalan kampus.

A. Film

Penelitian terkait dengan judul Pembuatan Video Profil telah dilakukan oleh (Giska lovina fernando,2024) dalam jurnal yang berjudul Makna "Pacaran Syar'i" pada Film Cinta Subuh Film merupakan media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu. Film juga dianggap sebagai media komunikasi massa yang ampuh terhadap massa yang menjadi sasarannya, karena sifatnya yang audio visual, film mampu bercerita banyak

dalam waktu yang singkat. Film memiliki banyak pengertian. Film menurut Wibowo diartikan sebagai film yang merupakan alat untuk menyampaikan beragam pesan kepada khalayak umum melalui sebuah media cerita (Novi Hardita Larasati, 2020). Selain itu film juga di artikan oleh Michael Rabigael merupakan film yang bersifat menghibur dan juga menarik, sehingga mampu membuat para penontonnya untuk berpikir lebih dalam. Selain itu menurut (Lingga Kesuma H,2024) film pendek artinya sebuah karya film cerita fiksi yang berdurasi kurang dari 60 menit serta mengusung cerita yang singkat pula, selain digunakan dalam pembelajaran juga digunakan untuk penerangan, penyuluhan dan sarana hiburan.

B. Video Profil

(Menurut Aulia Rahman, 2020) Video profil merupakan informasi tentang keadaan suatu wilayah secara kreatif dan inovatif untuk berbagai kebutuhan yang dapat disajikan lebih real atau nyata, terutama sebagai kebutuhan digital media advertising yang lagi populer saat ini.

Video profil atau nama lain untuk company profil merupakan solusi kreatif dan inovatif untuk berbagai kebutuhan, terutama untuk keperluan promosi. Video profil adalah rekaman yang disajikan pada media audio dalam bentuk visual lain yang digunakan untuk konten profil suatu lembaga, daerah, atau bahkan objek wisata.

C. Sejarah KIP-Kuliah

Peningkatan pemerataan akses ke perguruan tinggi bagi lulusan SMA/SMK Sederajat sampai saat ini masih menjadi masalah di Indonesia. Banyak lulusan potensial yang tidak dapat melanjutkan ke jenjang pendidikan tinggi karena berasal dari keluarga yang berekonomi lemah dan terbatasnya akses informasi terhadap sumber pendanaan. Berbagai macam beasiswa telah diluncurkan oleh pemerintah seperti : PPA, BBM, PPE dan BMU untuk menunjang mahasiswa. Akan tetapi, jumlah dana yang diberikan masih belum dapat memenuhi kebutuhan biaya hidup mahasiswa, sehingga belum menjamin keberlangsungan studi mahasiswa hingga selesai.

Mengacu pada Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Peraturan Pemerintah Nomor 48 Tahun 2008 tentang Pendanaan Pendidikan serta kenyataan tentang program beasiswa sebagaimana tersebut diatas, maka Pemerintah melalui Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi – Departemen Pendidikan Nasional mulai tahun 2010 memberikan beasiswa dan biaya pendidikan bagi calon mahasiswa dari keluarga kurang mampu secara ekonomoi dan berprestasi yang disebut Beasiswa BIDIK MISI. (Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, 2010)

Pada tahun 2020, BIDIKMISI bertansformasi menjadi KIP-Kuliah dan kemudian pada tahun 2021 disempurkankan kembali menjadi KIP-Kuliah Merdeka dengan tujuan utama meningkatkan modalitas ekonomi dan mobilitas sosial bagi mahasiswa yang berasal dari keluarga kurang mampu untuk melanjutkan pendidikan pada program studi apapun di perguruan tinggi manapun di seluruh Indonesia. (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan Riset dan Teknologi, 2022).

D. Tentang Forum Keluarga Mahasiswa Bidikmisi

Berawal dari Sosialisasi Permadani Diksi Nasional, Forum KAMADIKSI merupakan sebuah organisasi mahasiswa yang menaungi mahasiswa bidikmisi dan KIP-Kuliah. Forum KAMADIKSI dibuat dengan tujuan sebagai penjembatan antara mahasiwa bidikmisi dan KIP-K kepada pihak birokrasi kampus yang menaungi masalah beasiswa Bidikmisi dan KIP-Kuliah.

Selain hal itu Forum KAMADIKSI juga memiliki program kerja POLNES Go To School, yang bertujuan untuk memberikan informasi seputar kampus Polnes, Jalur masuk kuliah dan cara mendaftar Beasiswa KIP-Kuliah Merdeka ke sekolah-sekolah SMA/SMK/Sederajat diwilayah Samarinda dan sekitarnya.

Dari Program kerja inilah penulis mengangkat cerita tentang Pembuatan Film Pendek Berbagi Asa Dengan Menggunakan Teknik Color Grading Dalam Editing.

E. CapCut

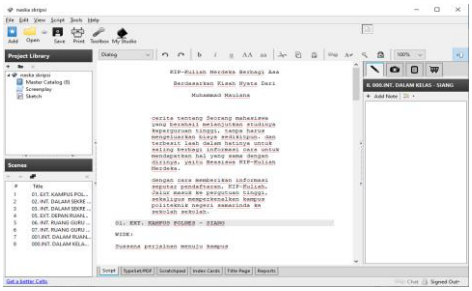
CapCut adalah aplikasi video editor gratis yang sangat populer di perangkat seluler, terutama Android dan iOS. Selain tersedia untuk perangkat seluler, CapCut juga tersedia dalam versi website (cloud) online. Menariknya, CapCut juga tersedia untuk platform PC, khususnya sistem operasi Windows yang bisa

langsung di-install tanpa emulator. CapCut dikembangkan oleh Bytedance, perusahaan induk TikTok. Menyaksikan popularitas TikTok yang masif saat ini sebagai salah satu raksasa media sosial, dapat dipastikan CapCut akan memiliki potensi besar untuk memperluas fiturnya dimasa mendatang. Meskipun dikembangkan oleh TikTok, pengguna dapat mengekspornya dalam format mp4 untuk mengunggahnya ke jejaring sosial lain seperti YouTube, Instagram atau menyimpannya ke perangkat.

Gambar 1. CapCut

F. Celtx

Celtx adalah perangkat lunak pengolah kata yang digunakan untuk menulis naskah atau scenario selama tahap pra-produksi untuk film, dokumenter, profil perusahaan, bahkan skrip untuk teater. Dalam pratinjau, Celtx memiliki model seperti; skenario untuk film, audiovisual, pertunjukan teater, trek suara, storyboard, buku komik dan novel. Untuk penulisan script atau naskah, Celtx dilengkapi dengan format penulisan yang berbeda-beda seperti; scene heading, action, character, dialog, shot, parenthetical, transition, dan text (Darmoyo, 2020).



Gambar 2. Contoh Penggunaan Aplikasi Celtx

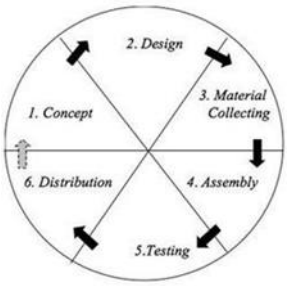
Untuk selanjutnya, kita dapat mengembangkan naskah tersebut melalui Project Library. Disana tersedia template untuk berbagai kepentingan, seperti: storyboard, sketch untuk menggambar blocking kamera, production schedule dan lain-lain. Semua detil yang mendukung produksi juga bisa dilihat melalui Master Catalog, sehingga kita bisa melakukan cross check untuk segala kebutuhan produksi. Dengan demikian perhitungan yang menyeluruh bisa dilakukan bersama dengan tim produksi.

G. Color Grading

Mhd Fadjrir Al-Salam, (2023) Color grading adalah sebuah proses perbaikan atau perubahan warna dan atau mengubah dan meningkatkan warna dari video. Secara umum, warna didefinisikan sebagai suatu spektrum yang terdapat didalam cahaya, dimana identitas dari warna tersebut ditentukan oleh panjang gelombang cahaya. Warna merupakan kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya (KBBI, 2008:1809). Ditinjau dari segi psikologis atau emosi seseorang, makna dan arti warna-warna yang ada dapat menunjukkan kesan perasaan akansesuatu hal. Lois B. Wexner (1954) sudah pernah melakukan penelitian tentang keterkaitan warna dengan suasana hati (mood).

H. Multimedia Development Life Cycle

Menurut Yoan Hadi Kusuma Admaja,(2022) metode pengembangan sistem pada penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem Multimedia Development Live Cycle (MDLC) yang dikembangkan oleh Luther (1994). Multimedia Development Live Cycle dilakukan berdasarkan enam tahap yaitu yaitu concept (pengonsepan), design (perancangan), material collecting (pengumpulan bahan), assembly (pembuatan), testing (pengujian), dan distribution (pendistribusian).



Gambar 3. MDLC

1. Konsep

Konsep merupakan tahap awal dalam siklus MDLC. Pada tahap konsep, dimulai dengan menentukan tujuan pembuatan film tersebut.

2. Perancangan

Konsep yang sudah matang akan memudahkan dalam menggambarkan apa yang harus dilakukan. Tujuan dari tahap perancangan adalah membuat spesifikasi secara terperinci mengenai arsitektur proyek, tampilan dan kebutuhan material proyek, serta gaya. Tahap ini menggunakan storyboard untuk menggambarkan rangkaian cerita atau deskripsi tiap scene sehingga dapat dimengerti oleh pengguna, dengan mencantumkan semua objek multimedia dan tautan ke scene lain.

3. Pengumpulan bahan

Material Collecting adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan
kebutuhan.Bahan- bahan tersebut antara lain gambar, foto, animasi, video, audio, serta teks baik yang sudah jadi ataupun yang masih perlu dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan yang ada. Bahan-bahan tersebut dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya.

4. Pembuatan

Tahap assembly adalah tahap pembuatan keseluruhan bahan multimedia. Aplikasi yang akan dibuat didasarkan pada tahap design, seperti storyboard. Tahap ini biasanya menggunakan perangkat lunak authoring.

5. Pengujian

Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa hasil pembuatan film sesuai dengan rencana. Ada dua jenis pengujian yang digunakan, yaitu pengujian alpha dan pengujian beta. Pengujian alpha Melakukan pengujian internal terhadap prototipe awal film untuk mengidentifikasi dan memperbaiki bug atau kekurangan pada tahap awal. Jika telah lolos dalam pengujian alpha maka akan dilanjutkan dengan pengujian beta. Pengujian beta adalah Melakukan pengujian dengan melibatkan audiens yang lebih luas untuk mendapatkan umpan balik dan masukan terhadap film secara keseluruhan.

6. Distribusi

Tahap ini adalah tahap terakhir dalam siklus pengembangan multimedia. Pendistribusian dapat dilakukan setelah aplikasi dinyatakan layak pakai. Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan seperti CD, perangkat mobile atau situs web.

I. Naskah dan Skenario

Menurut (Teguh Kasprabowo,2023) mengatakan bahwa Skenario atau dalam Bahasa Inggris disebut sebagai screenplay adalah tulisan atau naskah yang dipersiapkan untuk produksi sebuah film. Skenario pada umumnya berisi petunjuk setting (tempat dan waktu), petunjuk pengambilan gambar (sudut pandang kamera), dialog tokoh, dan penjelasan lainnya yang diperlukan.

J. Storyboard

Storyboard adalah sebuah desain sketsa gambar yang disusun secara berurutan sesuai dengan naskah cerita yang telah dibuat. Dengan pembuatan storyboard sendiri, maka pembuat cerita atau naskah dapat menyampaikan pesan atau ide dengan lebih mudah kepada orang lain.

Gambar 4. Storyboard

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di lingkungan kampus politeknik negeri samarinda, rumah dan SMK TI LABBAIKA Samarinda serta mengikuti setting latar yang ada pada skenario untuk pengambilan gambar, suara atau kebutuhan video lainnya. Penelitian ini dimulai dari bulan Juni hingga bulan Oktober 2024.

B. Objek Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan pada BAB I, maka dalam skripsi ini penulis memilih politeknik negeri samarinda dan KIP-Kuliah sebagai objek penelitian. Objek penelitiannya berupa pembuatan film pendek yang berisi informasi tentang Politeknik Negeri Samarinda dan KIP-Kuliah dengan pengembangan konsep Storytelling didukung color grading yang nantinya menjadi sebuah film pendek politeknik negeri samarinda, Jalur masuk perguruan tinggi dan KIP-Kuliah kepada penonton atau calon mahasiswa baru.

C. Alat dan Bahan

Dalam pelaksanaan penelitian ini dibutuhkan beberapa alat seperti perangkat keras dan perangkat lunak komputer. Adapun alat-alat pendukung yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut

a. Perangkat Keras (Hardware)

1. Laptop Acer Aspire E5-475G

Laptop digunakan penulis sebagai media untuk menyusun laporan, menulis skenario, editing video, hingga mempublikasi video tersebut. Adapun spesifikasi laptop tersebut sebagai berikut :

a. Intel Core i5-7200HU CPU 2.50Ghz 2.7Ghz
b. Nvidia GeForce 940MX
c. RAM 4GB DDR 4
d. Hardisk Toshiba 1TB
e. SSD TEAM T253X2 512GB

2. Kamera Sony Alpha 6000

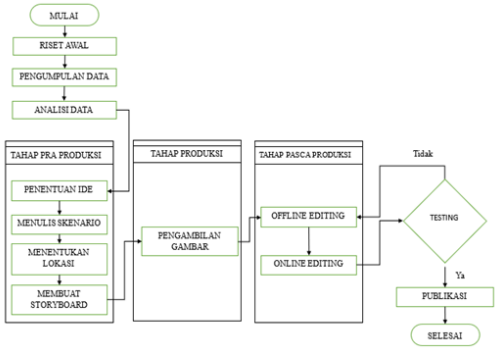
3. Perangkat Lunak (Software)

a. Microsoft Word Office
b. Microsoft Exel
c. CapCut
d. Celtx

D. Bahan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini dibutuhkan beberapa bahan penelitian. Adapun bahan-bahan pendukung yang digunakan pada penelitian ini yaitu literatur. Literatur pada jurnal, buku dan artikel-artikel yang berhubungan dengan pembuatan video profil, film dan color grading. Semuanya digunakan sebagai referensi peneliti dalam melaksanakan penelitian untuk memperdalam teori-teori dan penerapannya. Adapula bahan penelitian lainnya yang didapatkan dari website polnes.ac.id dan website kip-kuliah.kemdikbud.go.id, dan buku pedoman Forum Bidikmisi.

E. Diagram Alir



Gambar 5. Diagram Alir Metode Penelitian

6. Tahap Penelitian

A. Riset Awal

Sebelum melakukan penelitian penulis terlebih dahulu mempelajari segala hal yang terkait dengan topik penelitian dalam hal ini pembuatan film pendek. Berikut beberapa hal yang perlu dipelajari dan didalami antara lain :

1. Mencari referensi-referensi dari jurnal atau artikel yang terkait dengan topik penelitian.
2. Konsultasi dengan promotor atau dosen terkait dengan topik penelitian.
3. Mencari informasi dengan mengkaji penelitian yang sudah pernah dilakukan.

B. Pengumpulan Data

Pengambilan data berupa sejarah, alur jalur masuk perguruan tinggi, serta alur pendaftaran KIP-Kuliah yang dilakukan sebagai validitas informasi dari film pendek yang akan dipublikasikan nantinya.

1. Wawancara

Mewawancarai pengelola beasiswa politeknik negeri samarinda untuk mendapatkan Informasi seputar Beasiswa KIP-Kuliah.

2. Observasi

Mengumpulkan data yang menggunakan pengamatan langsung di lokasi penelitian. Pengamatan tentang aktivitas yang dilakukan oleh forum kamadikisi mengenai program kerja “Polnes go to scholl” yang ada di Politeknik Negeri Samarinda.

C. Analisis Data

Apabila semua pengumpulan data telah lengkap dan valid, maka dibuatlah rangkuman mengenai data tersebut untuk dimasukkan ke dalam sebuah naskah atau skenario cerita. Dibuatnya rangkuman dari data-data tersebut agar data yang telah dikumpulkan tidak terlalu banyak dan dipilah antara yang penting untuk ditampilkan dalam video atau tidak karena terbatasnya durasi video.

D. Rancangan Penelitian

Dalam proses perancangan, penulis menggunakan metode multimedia development life cycle pada kegiatan penelitiannya karena beberapa tahap perancangan lebih sederhana dan mudah untuk dilakukan. Metode ini memiliki 6 tahapan yaitu, pengonsepan, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan pendistribusian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Pra Produksi

Tahap Pra Produksi adalah langkah awal dalam proses pembuatan sebuah karya, seperti film, acara tv, video atau proyek kreatif lainnya. Pada tahap ini penulis mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan sebelum memasuki prosuksi. tahap pencarian data awal oleh peneliti yang menjadi pedoman melakukan tahap produksi, data yang didapat kemudian dijadikan bahan untuk menentukan alur dari video yang akan dibuat. Adapun tahap pra produksi pada penelitian ini antara lain :

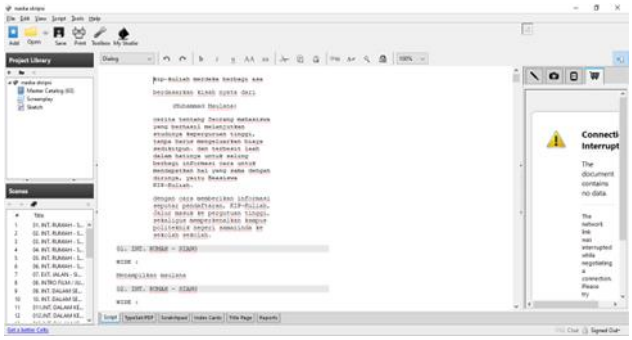
 https://doi.org/10.12345/xxxxx

a. Penentuan Ide

Ide pembuatan film pendek "BERBAGI ASA" Dengan Teknik Color Grading didapatkan ketika peneliti melakukan sosialisasi ke sekolah SMA SMK sederajat yang ada di Samarinda, dimana sangat banyak sekolah yang sulit mendapatkan informasi seputar perkuliahan, oleh karena itu penulis membuat film pendek mengenai informasi cara mendaftar ke Perguruan Tinggi Negeri (PTN) dan juga cara mendaftar Beasiswa Kartu Indonesia Pintar Kuliah (KIP-K).

b. Menulis Skenario

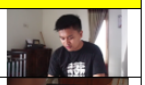
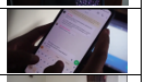
Setelah mendapatkan ide, Peneliti melanjutkan ke tahap penulisan skenario cerita yang dilakukan menggunakan aplikasi Celtx.



Gambar 6. Penulisan Skenario pada aplikasi Celtx

c. Menentukan Lokasi

Penentuan lokasi shooting atau pengambilan gambar dipersiapkan sebelum tahap produksi agar mempermudah menentukan ruang gerak aktor sesuai kebutuhan dari skenario. Berikut lokasi yang akan digunakan dalam pengambilan gambar.

Scene	Lokasi	Gambar
1. *INT.* DALAM RUMAH - SIANG	Jl. Datu Iba Gg. Bhineka 1 No. 15, Samarinda	
2. *INT.* DALAM RUMAH - SIANG	Jl. Datu Iba Gg. Bhineka 1 No. 15, Samarinda	
3. *INT.* DALAM RUMAH - SIANG	Jl. Datu Iba Gg. Bhineka 1 No. 15, Samarinda	
4. *INT.* DALAM RUMAH - SIANG	Jl. Datu Iba Gg. Bhineka 1 No. 15, Samarinda	
5. *INT.* DALAM RUMAH - SIANG	Jl. Datu Iba Gg. Bhineka 1 No. 15, Samarinda	
6. *EXT.* DEPAN RUMAH - SIANG	Jl. Datu Iba Gg. Bhineka 1 No. 15, Samarinda	

Gambar 7. Lokasi Pengambilan Gambar

2. Tahap Produksi

Tahap ini adalah dimana semua materi yang direncanakan pada tahap pra produksi akan dieksekusi, seperti pengambilan gambar yang berupa video dan perekaman suara sebagai narasi video dengan berdasarkan skenario dan storyboard yang sudah ada. Pengambilan gambar dan perekaman suara dilakukan berdasarkan teknik tertentu agar hasil yang didapatkan berkualitas baik dan menarik.

a. Pegambilan Gambar

Dalam pengambilan gambar terdapat dua kondisi yaitu di dalam ruangan/Interior (INT) dan di luar ruangan/Exterior (EXT).

Penggunaan stabilizer juga sangat efektif dalam pengambilan gambar dengan teknik yang memiliki movement/pergerakan, membuat hasil gambar menjadi lebih halus dan tidak terguncang-guncang.

b. Perekaman Suara

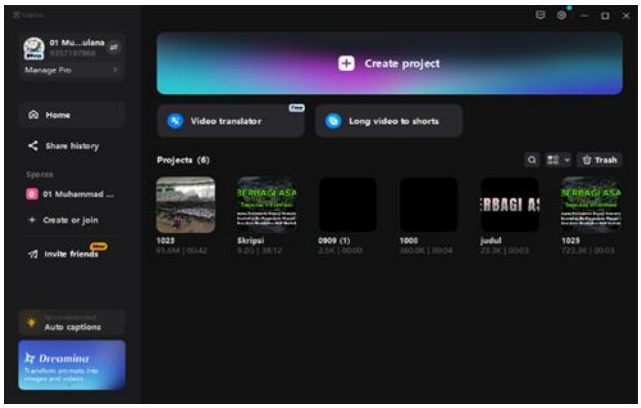
Dalam proses perekaman suara biasanya dilakukan bersamaan saat pengambilan gambar, tetapi untuk perekaman narasi Voice Over (VO) dilakukan sendiri di ruangan tertutup agar mendapatkan hasil yang maksimal.

3. Tahap Pasca Produksi.

Setelah selesai melakukan proses pengambilan gambar dan suara ditahap sebelumnya, selanjutnya memasuki tahap pasca produksi yaitu menjahit hasil dari tahap sebelumnya menjadi sebuah kesatuan video yang utuh dan sesuai dengan yang direncanakan.

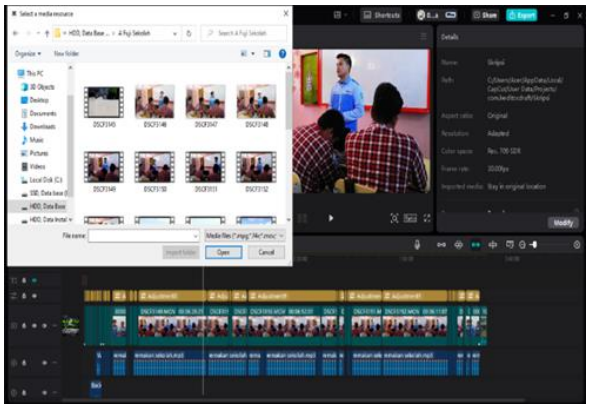
A. Offline Editing

Pada tahap ini, editor menjahit hasil pengambilan gambar hingga mendapatkan alur cerita sesuai dengan skenario dengan menggunakan aplikasi CapCut. Pertama yang dilakukan adalah membuka aplikasi CapCut, lalu membuat project baru dengan meng-klik Create Project dan memberikan judul atau nama project tersebut.



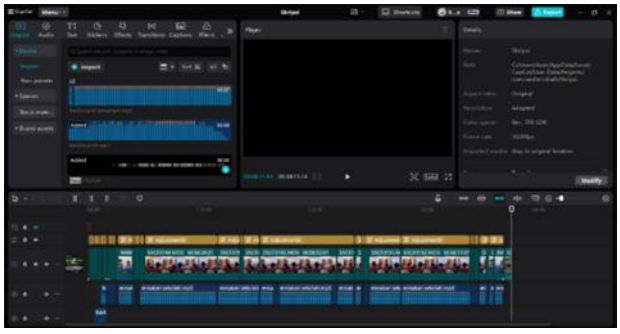
Gambar 8. Proses Pembuatan New Project Pada Editing

Setelah timeline tersedia, import atau masukkan file hasil dari proses produksi sebelumnya ke dalam project CapCut.



Gambar 9. Import File

Setelah import file berhasil, selanjutnya memasang dan memutuskan video/foto/audio yang akan masuk ke dalam cerita hingga alur cerita dapat dipahami dan sesuai dengan rancangan skenario cerita.



Gambar 10. Proses Menjahit Video Pada CapCut

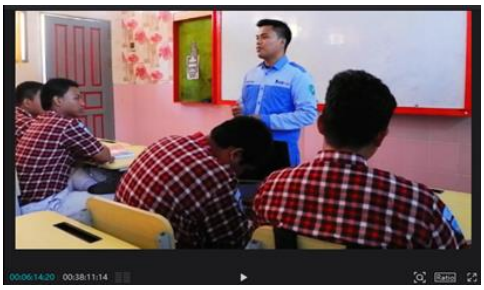
 https://doi.org/10.12345/xxxxx

B. Online Editing

Setelah proses offline editing dan telah mendapatkan video sebagaimana alur cerita pada skenario, pada proses online editing ini hasil dari offline editing akan dipoles sedemikian rupa hingga mendapatkan hasil video yang terbaik dan komplit seperti apa yang direncanakan sutradara.

1. Aspek Ratio

Berdasarkan pada Gambar 4.5, Aspect ratio yang digunakan untuk mendukung Film pendek ini adalah jenis ratio 16:9, yaitu Film akan terlihat full screen.



Gambar 11. Aspect Ratio 16:9

2. Backsound music

Merupakan proses dimana penyesuaian desibel pada volume audio backsound music saat ada audio narasi.

Gambar 12. Proses Penambahan Backsound Music

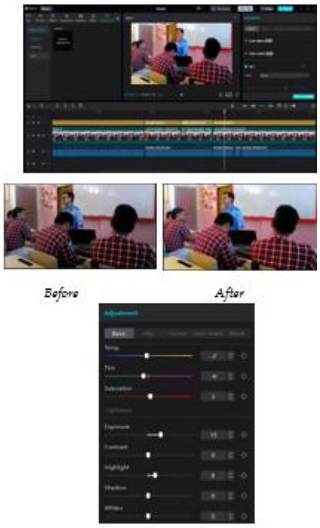
Berikut merupakan backsound music yang digunakan pada video:

Tabel 1. Backsound

No	*Scene*	Judul Musik
1	5 - 13	*Backsound* Santai *Cenematic Slow* – Kannal Musik Dunia 22
2	Penutup	*Backsound* Semangat Motivasi – Kannal Hadi Sakha.

3. Color Grading

Merupakan proses mewarnai gambar agar terlihat lebih indah dan memiliki mood yang sesuai dengan latar suasana cerita. Color grading dilakukan dengan menggunakan effects yang telah di sediakan aplikasi CapCut yaitu Lumetri Color.



Gambar 13. Proses Color Grading.

Temp : -2
Tint : -6
Saturation : 3
Exposure : 15
Highlight : 8

Menurunkan temperature ke -2 akan memberikan sedikit nuansa dingin pada video, menambahkan sedikit rona kebiruan dan mengurangi rona hangat, sehingga video hanya tampak sedikit lebih sejuk. Menurunkan tint ke-6 akan memberikan rona hijau yang lebih kuat pada video. Meningkatkan saturation ke 3 akan membuar warna dalam video sedikit lebih intens, namun tetap dalam batasan yang alami, Warna-warna akan terlihat lebih hidup, tapi tidak terlalu mencolok serta didukung dengan exposure dan highlight sampai mendapatkan hasil yang diinginkan.

4. Stabilizer

Merupakan fitur yang tersedia pada CapCut yang berfungsi untuk menstabilkan video yang mana saat pengambilan gambar sedikit goyang, maka akan disempurnakan gambarnya dengan stabilizer.

Gambar 14. proses penggunaan stabillizer.

5. Voice over.

Merupakan suara narasi yag direkam dan ditambahkan di bawah video bertujuan untuk menjelaskan, menceritakan, atau memberikan informasi tambahan kepada penonton.

Gambar 15. proses penggunaan voice over

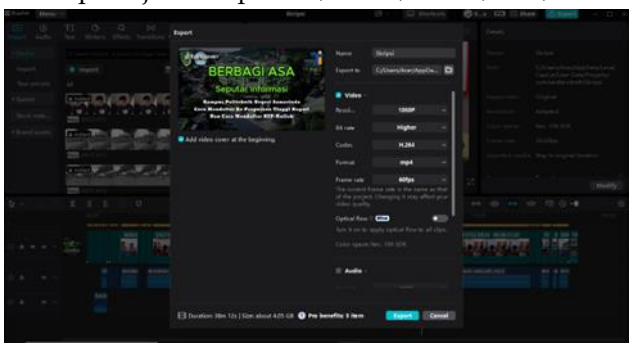
6. Credit Title

Pembuatan teks berjalan dari bawah ke atas yang berisi tentang produksi dari cast, crew hingga pendukung dalam proses produksi.

Gambar 16. Credit Title

 https://doi.org/10.12345/xxxxx

Setelah semua scene/sequence telah rampung dalam proses editing, selanjutnya adalah tahap akhir proses editing yaitu Rendering. Rendering merupakan sebuah proses berisi langkah – langkah untuk menggabungkan hasil editan berupa objek berupa foto, video, audio, teks, dan sebagainya.



Gambar 17. Rendering

Jika proses rendering telah selesai, video dapat disaksikan dalam satu video yang utuh dengan format MP4 yang dapat ditemukan dalam penyimpanan computer.

4. Tahap Distribusi

Distribusi merupakan tahap terakhir dari pembuatan film pendek ini, tujuannya adalah agar pesan film bisa tersampaikan ke khalayak masyarakat dan dapat ditonton sebanyak-banyaknya. Distribusi film ini diteruskan ke beberapa pihak untuk dipromosikan dan dipublikasikan.

5. Promosi

Film dipromosikan ke beberapa platform sosial media seperti Instagram dan Whatsapp, Gambar yang diunggah pada sosial media adalah cover dari hasil film pendek "BERBAGI ASA" yang sebelumnya sudah di-render yang sudah disiapkan sebelumnya.

a. Instagram

Untuk platform Instagram yang dipublikasikan adalah poster dari Film Pendek "BERBAGI ASA" yang dipublikasikan oleh beberapa individu, seperti halnya mahasiswa POLNES. Publikasi Poster dari Film Pendek "BERBAGI ASA" bertujuan untuk mendorong masyarakat agar menonton full version atau versi lengkap dari Film Pendek "BERBAGI ASA" melalui kanal youtube resmi Prodi Teknik Informatika Multimedia yaitu Teknik Informatika Multimedia POLNES.

Gambar 18. Promosi Melalui Snapgram

b. Whatsapp

Promosi melalui whatsapp adalah salah satu promosi yang cukup efektif dengan membagikan poster ke beberapa grup dan whatsapp story.

6. Publikasi

Hasil Film telah dipublikasikan ke platform sosial media yaitu Youtube dengan link berikut https://youtu.be/GzkhurydaqI?si=OZqUm3Xi7VuBGN7V Hasil video telah dipublikasikan ke kanal youtube resmi milik Prodi Teknik Informatika Multimedia Polnes yaitu Teknik Informatika Multimedia POLNES, dan hanya membutuhkan waktu 4 hari untuk mendapatkan total lebih dari 3000 penayangan dan lebih dari 1500 likes.

Gambar 19. Film Pendek Berbagi Asa yang telah dipublikasikan

Berdasarkan dari hasil Film Pendek BERBAGI ASA yang telah dipublikasikan melalui youtube, dapat dikatakan bahwa Film Pendek BERBAGI ASA Dengan Menggunakan Teknik Color Grading Dalam Editing dapat dijadikan sebagai media informasi dan promosi KIP-Kuliah bagi masyarakat umum khususnya calon mahasiswa baru.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan uraian dan penjelasan secara keseluruhan, maka penulis dapat mengambil kesimpulan dari Pembuatan Film Pendek "BERBAGI ASA" Dengan Menggunakan Teknik Color Grading Dalam editing, antara lain sebagai berikut :

1. Film pendek BERBAGI ASA dibuat melalui tiga tahap utama: pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi, dengan setiap tahap dirancang secara detail untuk menghasilkan karya yang inspiratif. Melalui publikasi yang efektif, film ini berhasil menarik 3.000 tayangan dan 1.500 likes hanya dalam waktu 3 hari di kanal YouTube Teknik Informatika Multimedia POLNES, membuktikan daya tariknya dalam menyampaikan pesan semangat berbagi harapan.
2. Dalam Proses pembuatan film pendek BERBAGI ASA penggunaan color grading sangat penting untuk mempercantik hasil visual, masuk kedalam tahap pertama yaitu, mengumpulkan footage yang dibutuhkan dalam proses editing, kedua Lakukan color correction terlebih dahulu untuk memastikan pencahayaan, kontras, dan warna dasar pada setiap footage konsisten. Atur exposure, highlights, shadows, temperature, tint, dan saturation agar footage terlihat natural dan seragam. Dalam proses color grading pada film pendek BERBAGI ASA menggunakan beberapa pengaturan sebagai berikut :

Pengaturan	Terendah	Tertinggi
Temperature	-13	11
Tint	-11	0
Saturation	- 4	40
Exposure	-6	20
Pengaturan	Terendah	Tertinggi
Highlight	-20	20
Shadows	-6	8

Dari beberapa pengaturan terendah dan tertinggi yang digunakan dalam proses color grading dalam editing film pendek BERBAGI ASA yang bertujuan untuk mendapatkan hasil yang baik dan menarik.

Saran

Dalam penelitian ini masih banyak kekurangan yang sudah selayaknya dapat menjadi bahan pertimbangan oleh pengembang berikutnya, sehingga menjadi lebih baik. Adapun beberapa saran yang didapatkan selama penelitian antara lain sebagai berikut:

1. Proses produksi dari pembuatan film pendek ini melibatkan beberapa kegiatan Politeknik Negeri Samarinda, SMK TI LABBAIKA Samarinda, dikarenakan keterbatasan waktu pengerjaan skripsi ada beberapa detail video yang telah direncanakan tidak dapat dilakukan sehingga dalam pengerjaan video film pendek ini membutuhkan jangka waktu yang cukup panjang.

 https://doi.org/10.12345/xxxxx

2. Keterampilan proses produksi dalam pengambilan gambar dan perekaman suara sangat menentukan hasil akhir video sehingga dalam proses tersebut dibutuhkannya ketelitian.

3. Pada proses produksi terutama pada bagian color grading, sangat dibutuhkan device yang mampu menampilkan output yang baik, agar bisa mendapatkan hasil visual yang diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Agusdi Syafrizal, M.Zainul Rohman, M.Aulia Rahman "Journal Scientific and Applied Informatics." Pembuatan Video Profil Jurusan Teknologi informasi politeknik Negeri Samarinda Berbasis Iklan Layanan Masyarakat Dengan Teknik Sinematik Didukung Motion Grafis, Volume 6 2022, Pages 25 – 46 .

[2] Aulia Rahman , Muhammad Taufik Hidayat, dan Fitria Mustika "Global Science Society: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat." Pelatihan dan Pendampingan Masyarakat Desa Dalam Pembuatan Video Profil Kampung Kota Lintang Kabupaten Aceh Tamiang, , Volume 2, Januari - Juli 2020, Pages 231 – 239.

[3] Fachreza Aditya Putra dan Triadi Sya'dian "Jurnal Art, Film, Television, Animation, Games and Technology." Penerapan Teknik Color Grading Untuk Menunjukkan Perubahan Suasana Dalam Penciptaan Film "Hari Yang Tadi", Volume 3, Tahun 2024, Pages 1 – 16.

[4] Giska lovina fernando dan Akhmad Rifa'I "Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam" Makna "Pacaran Syar'i" pada Film Cinta Subuh, Volume 6, 2024, Pages 1 – 15.

[5] Inno Cahyaning Tyas, Adenarsy Avereus Rahman, Arju Mutiah "Journal of Human And Education.", Pelatihan Keterampilan Berbicara Pada Pembuatan Video Promosi Sekolah untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa-Siswi SMK Safinatul Huda Kabat Banyuwangi, Volume 4, Tahun 2024, Pages 1 – 9, https://jahe.or.id/index.php/jahe/article/view/1701/914

[6] Joice Manurung,Erman Anom, dan Iswadi "Technomedia Journal", Strategi Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Promosi Sekolah Musik Di Dotodo Music Edutainment, Volume 8, 2 Oktober 2023, Pages 248 – 260, https://core.ac.uk/download/pdf/588143823.pdf

[7] Lingga Kesuma H, Trisna Helda, dan Rahayu Fitri "Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran." Pengaruh Media Film Pendek Terhadap Keterampilan Menulis Teks Cerpen Siswa Fase F SMAN 1 Luhak Nan Duo, Volume 7, Tahun 2024, Pages 1 – 8, https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/34309/22783

[8] Mhd Fadjrir Al-Salam, Dani Manesah "Journal of Art, Film, Television, Animation, Games and Technology. " Penerapan Teknik Color Grading Dalam Menampilkan Kesan Horor Pada Film "Kejepit Mayat", Volume 2, Tahun 2023 Pages 1 – 12.

[9] Teguh Kasprabowo, Yulistiyanti, dan Agnes Widyaningrum "Abdimas Budaya", Panduan Penulisan Skenario Video Profil Wilayah dengan Teknik Storytelling, Volume 5, 30 Agustus 2023, Pages 1 – 7.

[10] Olivia Ardani "Iam-Indonesia" Video Profil Poklahsar Kato Saiyo Kabupatern Pesisir Selatan, Volume 2, 19 Juni 2024, Pages 326 – 334.

[11] Putri Utami, Hendi Sama "COMSERVA Indonesian Jurnal of Community Services and Development." Penerapan Metode MDLC pada Perancangan Video Profile Sekolah Advent Mision Sagulung, Volume 2, Tahun 2022, Hal 1-9.