

Proses Penyuntingan Video *Highlight* untuk Acara Olahraga pada Perusahaan Vidio Dot Com

Sports Events Video *Highlight* Editing Process at Vidio Dot Com Company

1st Alghifari Muhamad

Fakultas Ilmu Terapan

Universitas Telkom

Bandung, Indonesia

alghifarimuhamad@student.telkomuniversity.ac.id

2nd Agus Pratondo

Fakultas Ilmu Terapan

Universitas Telkom

Bandung, Indonesia

Pratondo@telkomuniversity.ac.id

3rd Yahdi Siradj

Fakultas Ilmu Terapan

Universitas Telkom

Bandung, Indonesia

yahdiinformatika@telkomuniversity.ac.id

Abstrak—Proyek Akhir yang dibuat penulis diambil dari hasil praktik magang di PT. Vidio Dot Com yang merupakan perusahaan yang berfokus pada bidang penyiaran konten video dan audio melalui situs web dan aplikasi. Proyek yang dibuat adalah konten *Video on Demand* (VOD) yang terdiri VOD *Highlight*, VOD *Full Match* dan VOD *Sport News*. Menurut Komal, 2022 Video rekapan pertandingan yang baik adalah memiliki target terkait informasi yang akan disampaikan, berdurasi singkat namun jelas dan padat, menampilkan aksi terbaik pemain dari beberapa sudut. Metodologi yang digunakan saat produksi VOD adalah MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Studi Tujuan dihadapkannya konten ketiga jenis konten VOD adalah sebagai pengganti pertandingan yang telah selesai ditayangkan secara *live*.

Kata kunci—*Video on Demand* (VOD) *highlight*, *full match* dan *sport news*

Abstract—The final project made by the author is taken from the results of internship practice at PT. Vidio Dot Com is a company that focuses on broadcasting video and audio content through websites and applications. The project created is *Video on Demand* (VOD) content consisting of VOD *Highlight*, VOD *Full Match*, and VOD *Sports News*. According to Komal, 2022 A good match recap video is to have a target related to the information to be conveyed, short but clear and concise in duration, featuring the best action of the game from several angles. The methodology used during VOD production is MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Study The purpose of presenting the content of the three types of VOD content is as a substitute for live matches that have been ended.

Keywords—*Video on Demand* (VOD) *highlight*, *full match* dan *sport news*

I. PENDAHULUAN

Vidio.com merupakan perusahaan yang didirikan oleh Adi Sariaatmadja pada tahun

2014 yang dulunya dikelola oleh PT. Kreatif Media Karya (KMK) [1]. Namun saat ini dimiliki oleh PT. Surya Citra Media Tbk. Keduanya merupakan anak perusahaan dari EMTEK Group. Perusahaan Vidio berfokus pada layanan situs yang menyediakan berbagai konten pengaliran video dan audio melalui aplikasi dan situs web yang dapat disaksikan melalui *smartphone*, *Personal Computer* hingga *Smart TV*. Pada tahun 2018

Vidio meluncurkan layanan Vidio Premier yang merupakan layanan penyedia video *streaming* dengan menyajikan tayangan *BEIN Sport* yang menghadirkan siaran langsung sepak bola Eropa seperti *La Liga*, *Ligue 1*, *English Premier League* (EPL) dan *Major League Soccer* (MLS) [2]. Bahkan bukan hanya Sepak Bola tapi masih banyak cabang olahraga lain yang ditayangkan di platform Vidio seperti Basket, Badminton, Tenis, Tinju hingga F1 dan ditayangkan dari berbagai negara di seluruh penjuru dunia.

Jam tayang pertandingan olahraga yang berbeda – beda membuat pelanggan Vidio tidak selalu sempat untuk menyaksikan tim favoritnya berlaga, namun di sisi lain pengguna tetap ingin mengetahui informasi mengenai berjalannya laga yang telah berlangsung. Maka dari itu adapun konten video yang dibuat dikhususkan untuk semua pelanggan Vidio yang tidak sempat menyaksikan pertandingan olahraga secara *live*, yaitu Konten VOD (*Video On Demand*) yang berarti video yang dapat ditayangkan sesuai *request* dari pengguna, VOD tersebut di antaranya VOD *highlight* yang merupakan tayangan rekapan pertandingan, *full match* yang merupakan tayangan ulang pertandingan secara *full* dan *Sport News* yang merupakan konten berita olahraga terkini yang dikemas dalam bentuk video.

Hal – hal tersebut yang melatarbelakangi tim *Video Editor* untuk memproduksi konten VOD *Highlight*, *Full Match* dan *Sport News*. Karena konten ini berperan sebagai pengganti tayangan *live* pertandingan olahraga bila tidak sempat disaksikan oleh para pengguna *platform* Vidio.

Proyek Akhir ini diambil dari hasil praktik magang penulis di PT. Vidio Dot Com sebagai tim *Video Editor* dengan tujuan untuk membuat konten video yang berisi informasi terkait pertandingan yang akan dan telah selesai berlaga, dan konten VOD ini akan dipublikasikan melalui aplikasi dan situs web *platform* Vidio. Metodologi yang digunakan untuk pembuatan konten VOD ini adalah MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Concept*, *Design*, *Material Collecting*, *Assembly*, *Testing* dan *distribution*.

II. DASAR TEORI

A. Over The Top (OTT)

Sebuah model distribusi konten *streaming* yang dialirkan melalui internet. Layanan konten OTT dikirim melalui *platform* siaran, kabel dan TV satelit yang berperan sebagai alat untuk mendistribusikan atau mengontrol konten – konten yang disediakan. Dengan menggunakan metode ini pengguna dapat menyaksikan tayangan favoritnya dimanapun dan kapanpun selama ada koneksi internet yang memadai [3].

B. Video

Urutan gambar yang diproses dengan format digital dan ditampilkan pada layar dengan gerakan yang sangat cepat sehingga dapat tercipta ilusi gerak pada pandangan manusia [4]. Menurut [5] Video merupakan sebuah media yang berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan dengan menampilkan gambar dan suara secara bersamaan. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa video merupakan media komunikasi yang dapat menyampaikan pesan berupa gambar dan suara secara bersamaan yang dihasilkan dari serangkaian gambar yang diurutkan dengan proses digital.

C. Video on Demand (VOD)

Sebuah layanan yang memungkinkan pengguna untuk menayangkan tayangan yang diminta dengan menggunakan sistem *Video On Demand* (VOD) konten – konten video di simpan dalam data *hard disk* dalam *set-top box* atau dalam penyimpanan awan (*Cloud*) selain dengan sistem *set-top box* penyedia konten dapat mengirim file video pada pelanggan melalui internet sehingga cukup dengan mengunduh video, pengguna dapat menikmati video [6].

D. Camera Angle Shots

Video dibuat dari beragam jenis sudut kamera, bila sudut pandang kamera dipilih dengan cermat maka akan meningkatkan visualisasi, sehingga penonton mampu memahami makna dari video. Sebaliknya bila sudut pandang tidak dipilih dengan cermat makna dari video akan sulit dipahami oleh penonton [7].

E. Format Video

Format video merupakan alat yang digunakan untuk mengidentifikasi suatu *file* gambar bergerak, sebuah

video memiliki *codec* tersendiri sehingga masing – masing *output* memiliki kualitas yang berbeda - beda tergantung dengan perangkat yang digunakan saat merekam suatu video [8].

F. Watermark

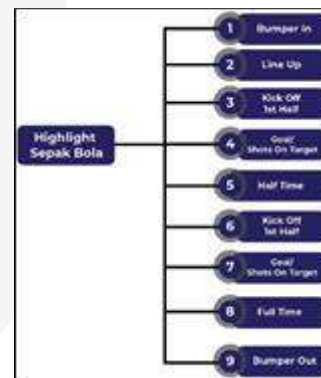
Watermark merupakan penanda originalitas dalam sebuah produk dapat berbentuk logo, gambar hingga tulisan. *Watermark* sudah ada sejak abad ke 13, dahulu penempatan *Watermark* berada di atas kertas, proses pembuatannya dengan cara mengubah tingkat ketebalan kertas yang masih basah, lalu ditekan dengan menggunakan sebuah cetakan logo atau gambar sehingga setelah kertas kering terbentuk *Watermark* [9].

III. METODE

Metodologi yang digunakan dalam proyek akhir ini adalah metodologi MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Concept*, *Design*, *Material Collecting*, *Assembly*, *Testing* dan *distribution* [3].

A. Concept

Metode *concept* pada proses produksi digunakan untuk menentukan video seperti apa yang tim *video editor* akan buat, agar informasi yang disampaikan pada konten VOD tersampaikan dengan baik dan pengguna *platform* menikmati tayangan VOD.



Gambar 1 Rancangan Konsep VOD

B. Desain

Tahapan *Design* pada metode MDLC merupakan tahapan perancangan sketsa atau gambaran dari tata letak elemen – elemen yang akan dicantumkan pada konten VOD.



Gambar 2 Design tata letak elemen dalam VOD

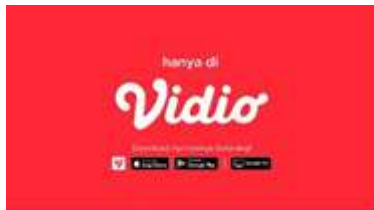
C. Material Collecting

Material Collecting merupakan tahapan pengumpulan bahan seperti aset - aset, video *footage* atau mentahan hingga elemen - elemen yang akan dicantumkan

dan diperlukan untuk kebutuhan proses produksi konten VOD.



Gambar 3 Material watermark logo Vidio



Gambar 4 Material bumper out Vidio

D. Assembly

Tahapan ini merupakan penggabungan aset berupa video ataupun audio yang sebelumnya telah dikumpulkan lalu digabungkan dalam satu folder untuk dijadikan suatu konten video baik VOD *Highlight*, Mini Match dan *Full Match* ataupun *Sport News*.



Gambar 5 Tahapan Assembly dalam produksi VOD

E. Testing (Pengecekan klip video)

Testing dalam proses produksi VOD ini dilakukan selama dua kali, tahapan *testing* ini merupakan yang pertama dengan tujuan peninjauan ulang kembali durasi dan klip video agar sesuai dengan *timecode* dan alur konsep dari video. Agar konten VOD sesuai dengan yang diharapkan oleh perusahaan dan pengguna.



Gambar 6 Proses Testing VOD sebelum di publikasikan

F. Publication

Setelah tahapan *preview* atau *testing* VOD selesai maka langkah selanjutnya adalah tahapan publikasi VOD ke *platform* Vidio melalui tim *Content Support*.



Gambar 4 Proses publikasi VOD



Gambar 7 setelah VOD terpublikasi

G. Pengujian (dengan skala likert)

Tahapan pengujian dilakukan setelah konten VOD telah terpublikasi pada *platform*, dengan tujuan sebagai bahan evaluasi agar konten – konten VOD berikutnya memiliki kualitas yang lebih baik dalam hal penataan elemen – elemen, alur video agar informasi yang disampaikan menjadi lebih jelas sehingga dapat memuaskan pelanggan. Pengujian ini dilakukan dengan cara survey terhadap 30 responden melalui formulir secara *online* dengan menggunakan skala *likert*.

Tabel 1 Pengujian VOD *Highlight* Sepak Bola

VOD <i>Highlight</i> Pertandingan Sepak Bola			
No	video momen yang diuji	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	<i>Bumper In</i>	Informasi mengenai identitas turnamen yang akan ditampilkan pada VOD tersampaikan dengan baik dan dapat dipahami oleh audiens, hasil survei sebesar 97,3% (Sangat Setuju)	berhasil
2	<i>Line Up/</i> kedua tim	formasi dari susunan pemain dari kedua tim yang akan berlagu, hasil survei sebesar 94,6% (Sangat Setuju)	berhasil

3	<i>Kick Off</i>	Audiens mengetahui kejadian yang terjadi sesaat pertandingan akan dimulai, hasil survei sebesar 95,3% (Sangat Setuju)	berhasil
4	<i>Goal/Shots on Target</i>	Audiens mengetahui dan memahami bagaimana terjadinya proses <i>goal</i> dan <i>shots on target</i> atau tembakan yang mengarah ke gawang, hasil survei sebesar 92,6%	berhasil
5	<i>Half Time</i>	Audiens mengetahui informasi mengenai skor sementara dari pertandingan	berhasil
6	<i>Full Time</i>	Audiens mengetahui informasi keseluruhan dan skor akhir	berhasil

Tabel 2 Pengujian VOD *Highlight Basket*

VOD <i>Highlight</i> Pertandingan Basket			
No	video momen yang diuji	Hasil yang diharapkan	Hasil yang
1	<i>Bumper In</i>	Informasi mengenai identitas turnamen yang akan ditampilkan pada VOD tersampaikan dengan baik dan dapat dipahami oleh audiens, hasil survei sebesar 92,6% (Sangat Setuju)	berhasil

2	<i>Line Up/ formasi</i> dari kedua tim	Audiens mengetahui susunan pemain dari kedua tim yang akan berlaga, hasil survei sebesar 94% (Sangat Setuju)	berhasil
3	<i>Jump Ball</i>	Audiens mengetahui momen yang terjadi saat pertandingan dimulai, hasil survei sebesar 94% (Sangat Setuju)	berhasil
		95,3% (Sangat Setuju)	
4	<i>Momen 2 poin terbaik</i>	Audiens mengetahui proses terjadinya 2 poin, hasil survei sebesar 94% (Sangat Setuju)	berhasil
5	<i>Momen 3 poin</i>	Audiens mengetahui proses terjadinya 3 poin, hasil survei sebesar 95,3% (Sangat Setuju)	berhasil

6	Akhir dari setiap quarter	Audiens mengetahui informasi saat pertandingan berjalan pada setiap quarter, hasil survei 93,3% (Sangat Setuju)	berhasil
---	---------------------------	---	----------

Tabel 3 Pengujian VOD Voli

VOD <i>Highlight</i> Pertandingan Voli			
No	video momen yang diuji	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	<i>Match Info</i>	Audiens mengetahui yang ditampilkan pada VOD <i>Full Match</i> , hasil survei sebesar 96% (Sangat Setuju)	berhasil
2	Video pertandingan secara <i>full</i>	VOD menampilkan tayangan ulang pertandingan secara lengkap, hasil survei sebesar 95,3% (Sangat Setuju)	berhasil

Tabel 4 Pengujian VOD Sport News

VOD <i>Sport News</i>			
No	video momen yang diuji	Hasil yang diharapkan	Hasil
	Video <i>bumper in</i> (judul dari VOD <i>Sport News</i>)	Ditampilkannya <i>bumper in</i> pada VOD <i>Sport News</i> membuat penonton mengetahui dan memahami topik berita yang akan disajikan. Hasil survei sebesar 96% (Sangat Setuju)	berhasil

Teks isi berita	Teks isi berita dapat dibaca dengan baik sehingga informasi yang disampaikan dapat dipahami sebesar 94% (Sangat Setuju)	berhasil
<i>Backsound</i> pada video	Membuat konsep VOD berita menjadi lebih menarik untuk para audiens. Hasil survei sebesar 94,6% (Sangat Setuju)	berhasil
Sumber visual	Tata letak penulisan sumber dari visual mudah dilihat dan dibaca oleh audiens. Hasil survei 95,3% (Sangat Setuju)	berhasil

IV. KESIMPULAN

Setelah konten VOD *Highlight*, *Full Match* dan *Sport News* selesai diproduksi dan dipublikasikan, maka dapat disimpulkan bahwa semua konten VOD yang telah diproduksi dapat digunakan sebagai pengganti tayangan *live* pertandingan olahraga dengan durasi video yang singkat namun informasi yang disampaikan padat dan jelas, hasil tersebut dapat diketahui setelah dilakukan pengujian pada formulir *online* terhadap 30 responden dengan hasil rata – rata diatas 90%.

V. SARAN

Berdasarkan hasil proyek yang telah dibuat penulis terdapat saran agar kualitas konten VOD menjadi lebih baik, yaitu Kualitas hasil video *record* dari *live stream* beberapa *match* yang merupakan bahan baku pembuat konten VOD *Highlight* dan *Full Match*, masih terdapat *drop FPS* (*Frames per Second*) yang mengakibatkan beberapa klip dari konten VOD *Highlight* dan *Full Match* menjadi kurang sempurna. Agar tidak terjadi hal tersebut ada beberapa hal yang perlu diperhatikan [19]:

A. Periksa Server

Masalah *drop FPS* hingga *buffering* sering dikaitkan dengan terhubung dengan *server* yang jauh dari sekitar area *live streamer*, oleh karena itu lakukan uji *ping* untuk memastikan bahwa *server* yang terhubung berada di area sekitar anda.

B. Tidak ada *software* yang beroperasi di latar belakang

Live streaming menghabiskan kuota dan *bandwidth* cukup besar yang biasanya terbatas. Oleh karena itu bila ada *software* yang berjalan selain *live stream* sebaiknya dinonaktifkan, agar dapat membantu membebaskan *bandwidth* yang akan dipakai untuk *live stream*.

REFERENSI

- [1] A. N. Dzulfaroh and I. D. Wedhaswary, "Hari Ini dalam Sejarah: WHO Tetapkan Covid-19 sebagai Pandemi Global," *Kompas.com*, 2021. <https://www.kompas.com/tren/read/2021/03/11/104000165/hari-ini-dalam-sejarah--who-tetapkan-covid-19-sebagai-pandemi-global?page=all> (accessed Jun. 13, 2022).
- [2] H. Febrianto, "Konsumen RI Paling Banyak Akses Platform OTT Selama Pandemi," *Ekbis.Sindonews.Com*, 2021. <https://ekbis.sindonews.com/read/370298/34/konsumen-ri-paling-banyak-akses-platform-ott-selama-pandemi-1616169809> (accessed Jun. 13, 2022).
- [3] A. Mario Damar, "Vidio Raih Investasi Rp 2,1 Triliun dari Affinity Equity Partners," *Liputan6.Com*, 2021. <https://www.liputan6.com/tekno/read/4699384/vidio-raih-investasi-rp-21-triliun-dari-affinity-equity-partners> (accessed Jun. 13, 2022).
- [4] R. Franedy, "Resmi! Pemilik SCTV Akuisisi Vidio.com & KapanLagi dari Emtek," *www.cnbcindonesia.com*, 2019. [https://www.cnbcindonesia.com/tech/20190531180750-37-76240/resmi-pemilik-sctv-akuisisi-vidiocom-kapanlagi-dari-emtek#:~:text=PT Vidio Dot Com merupakan,\(KMK\) anak usaha EMTK.](https://www.cnbcindonesia.com/tech/20190531180750-37-76240/resmi-pemilik-sctv-akuisisi-vidiocom-kapanlagi-dari-emtek#:~:text=PT Vidio Dot Com merupakan,(KMK) anak usaha EMTK.) (accessed Aug. 05, 2022).
- [5] Merdeka, "Vidio.com luncurkan Vidio Premier, streaming premium terlengkap," *merdeka.com*, 2018. <https://www.merdeka.com/teknologi/vidiocom-luncurkan-vidio-premier-streaming-premium-terlengkap.html> (accessed Aug. 05, 2022).
- [6] Y. Yusra, "Kekuatan Konten Original dan Olahraga Dukung Pertumbuhan Vidio," *Dailysocial.Id*, 2021. <https://dailysocial.id/post/konten-original-olahraga-pertumbuhan-vidio-emtek> (accessed Aug. 04, 2022).
- [7] NeuCentriX, "Mengenal Lebih Jauh Layanan OTT sebagai Metode Pengiriman Konten Modern," *neucentrix.co.id*, 2021. <https://www.neucentrix.co.id/id/news/151-mengenal-lebih-jauh-layanan-ott-sebagai-metode-pengiriman-konten-modern> (accessed Aug. 07, 2022).
- [8] R. Eka, "Tren Konsumen OTT di Indonesia," *Dailysocial.Id*, 2022. <https://dailysocial.id/post/tren-konsumen-ott-di-indonesia#:~:text=Khusus di Indonesia%2C survei tersebut,jam per bulan tiap penonton.> (accessed Aug. 07, 2022).
- [9] "video-on-demand," *www.britannica.com*. <https://www.britannica.com/technology/video-on-demand> (accessed Jul. 12, 2022).
- [10] "Video," *www.thefreedictionary.com*. <https://www.thefreedictionary.com/video+media> (accessed Jul. 28, 2022).
- [11] "Video Definition, Examples, Meaning," *marketreadyindex.io*. <https://marketreadyindex.io/video-definition-examples-meaning/> (accessed Jul. 28, 2022).
- [12] R. Hooks, "The 9 styles of video (and when to use them)," *99designs.com*, 2019. <https://99designs.com/blog/video-animation/styles-of-video/> (accessed Aug. 04, 2022).
- [13] Komal, "How to Make a Highlight Video – Step-by-Step Guide to Making an Outstanding Reel," *invideo.io*, 2022. <https://invideo.io/blog/how-to-make-a-highlight-video/> (accessed Jul. 09, 2022).
- [14] J. V. Mascelli, *The Five C's Of Cinematography*. Silman-James Press, 1965.
- [15] "watermark," *kbbi.web.id*. <https://kbbi.web.id/watermark> (accessed Jul. 11, 2022).
- [16] A. Anendya, "Apa Itu Watermark dan Pentingnya untuk Melindungi Konten," *dewaweb.com*, 2022. <https://www.dewaweb.com/blog/apa-itu-watermark/> (accessed Jul. 11, 2022).
- [17] "What Does Digital Watermark Mean?," *technopedia.com*, 2022. [https://www.techopedia.com/definition/23373/digital-watermark#:~:text=A digital watermark is data,rights management \(DRM\) technology.](https://www.techopedia.com/definition/23373/digital-watermark#:~:text=A digital watermark is data,rights management (DRM) technology.) (accessed Jul. 11, 2022).
- [18] Y. Setyaningsih, "Pengertian Adobe Premiere Pro – Definisi, Sejarah, Kelebihan, Kekurangan," *Dianisa.Com*, 2022. <https://dianisa.com/pengertian-adobe-premiere-pro/> (accessed Jun. 15, 2022).
- [19] Intel, "Mengapa Streaming Saya Buffering?," *intel.co.id*, 2022. <https://www.intel.co.id/content/www/id/id/gaming/resources/how-to-troubleshoot-video-game-glitches.html> (accessed Sep. 05, 2022).