

IMPLEMENTASI TEKNOLOGI MULTIMEDIA DALAM PEMBUATAN VIDIO MOTIVASI “EKSPRESI MUDA BENTUK NYATA UNTUK INDONESIA”

Oleh:

Jessen Parulian Sianturi¹

Norma Suci Pratiwi²

Muhammad Akmal Raihan³

Didik Ariwibowo⁴

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Alamat: JL. Raya Palka No.Km.3, Sindangsari, Kec. Pabuaran, Kota Serang, Banten
(42163).

Korespondensi Penulis: jessenparuliansianturi@gmail.com,
normasucipratiwi@gmail.com, akmalraihan006@gmail.com,
d_aribowo@untirta.ac.id.

Abstract. *This study reviews the application of multimedia technology in the process of making a motivational video entitled "Young Expressions: Real Forms for Indonesia." The purpose of this study is to create audiovisual media that can foster enthusiasm, creativity, and a sense of love for the homeland among the younger generation towards a Clean Indonesia. The development process is carried out through three stages, namely pre-production, production, and post-production. In the pre-production stage, the concept, storyline, and background story are prepared that focus on conveying an inspirational message about the role of youth in the cleanliness of the nation's environment. The production stage involves shooting, recording audio, and applying graphic and animation elements using software such as CapCut Pro. Furthermore, the post-production stage is carried out video editing, adding visual effects, color settings, and audio synchronization to make the results more attractive and communicative. The final results show that the use of multimedia technology can improve the quality of the*

IMPLEMENTASI TEKNOLOGI MULTIMEDIA DALAM PEMBUATAN VIDEO MOTIVASI “EKSPRESI MUDA BENTUK NYATA UNTUK INDONESIA”

delivery of motivational messages through a dynamic combination of visuals and audio, so that it is effective in fostering a positive spirit among the younger generation. Thus, the use of multimedia is an appropriate strategy in the production of motivational videos to support the formation of the character of the generation towards a safe, comfortable, and clean Indonesia.

Keywords: Youth Expression, Sustainable Indonesia, Creative Media, Multimedia, Motivational Video..

Abstrak. Penelitian ini mengulas penerapan teknologi multimedia dalam proses pembuatan video motivasi berjudul “Ekspresi Muda Bentuk Nyata Untuk Indonesia.” Tujuan dari penelitian ini adalah menciptakan media audiovisual yang mampu menumbuhkan semangat, kreativitas, dan rasa cinta tanah air di kalangan generasi muda menuju Indonesia Bersih. Proses pengembangannya dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi. Pada tahap pra-produksi disusun konsep, alur cerita serta latar cerita yang berfokus pada penyampaian pesan inspiratif tentang peran pemuda dalam kebersihan lingkungan bangsa. Tahap produksi melibatkan pengambilan gambar, perekaman audio, serta penerapan elemen grafis dan animasi menggunakan perangkat lunak seperti capcut Pro. dan Selanjutnya, tahap pascaproduksi dilakukan penyuntingan video, penambahan efek visual, pengaturan warna, serta sinkronisasi audio agar hasilnya lebih menarik dan komunikatif. Hasil akhir menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi multimedia mampu meningkatkan kualitas penyampaian pesan motivasi melalui kombinasi visual dan audio yang dinamis, sehingga efektif dalam menumbuhkan semangat positif generasi muda. Dengan demikian, penggunaan multimedia menjadi strategi yang tepat dalam produksi video motivasi untuk mendukung pembentukan karakter generasi menuju Indonesia yang aman nyaman dan lestari.

Kata Kunci: Ekspresi Muda, Indonesia Lestari, Media Kreatif, Multimedia, Video Motivasi.

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat membuka peluang luas bagi generasi muda untuk berpartisipasi aktif dalam menyebarkan pesan-pesan positif melalui berbagai media kreatif. Salah satu isu yang patut menjadi perhatian utama saat ini adalah

persoalan kebersihan lingkungan. Masalah seperti menumpuknya sampah plastik, pencemaran air, serta rendahnya kesadaran masyarakat terhadap kebersihan masih menjadi permasalahan serius di berbagai wilayah Indonesia. Kondisi ini menuntut adanya langkah nyata untuk menumbuhkan rasa peduli generasi muda terhadap pentingnya menjaga kelestarian lingkungan hidup. Sebagai agen perubahan, generasi muda memiliki peran strategis dalam mendorong terwujudnya lingkungan yang bersih dan sehat. Dengan kemampuan beradaptasi terhadap perkembangan teknologi, mereka dapat mengemas pesan-pesan peduli lingkungan secara kreatif dan mudah diterima masyarakat. Salah satu media yang efektif dalam menyampaikan pesan tersebut adalah video edukatif berbasis teknologi multimedia. Melalui perpaduan elemen visual, audio, teks, dan animasi, video mampu menarik perhatian penonton, membangkitkan kesadaran, serta menginspirasi tindakan nyata untuk menjaga kebersihan lingkungan.

Karya video dengan tema “Ekspresi Muda bentuk nyata untuk Indonesia” merupakan bentuk nyata kontribusi generasi muda dalam menggerakkan semangat hidup bersih dan berkelanjutan. Dengan memanfaatkan teknologi multimedia, pesan mengenai pentingnya kebersihan lingkungan dapat disampaikan secara lebih menarik, komunikatif, dan persuasif. Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa teknologi multimedia tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukatif dan motivatif yang efektif untuk menumbuhkan kepedulian serta tanggung jawab generasi muda dalam menciptakan lingkungan yang bersih, sehat, dan lestari sebagai wujud cinta terhadap Indonesia.

KAJIAN TEORITIS

Teknologi Multimedia

Multimedia merupakan gabungan berbagai komponen seperti teks, gambar, audio, video, animasi, serta elemen interaktif yang digunakan secara terpadu untuk menyampaikan informasi dengan lebih menarik dan efektif. Vaughan (2011) menyebutkan bahwa multimedia memungkinkan pesan diterima melalui berbagai saluran indera secara bersamaan, sehingga meningkatkan pemahaman serta minat audiens. Dalam pembuatan video motivasi, teknologi multimedia berfungsi memperkuat penyampaian pesan melalui kolaborasi antara visual yang menggugah, narasi suara yang kuat, serta efek audio yang mendukung suasana yang ingin ditonjolkan. Dengan kata lain,

IMPLEMENTASI TEKNOLOGI MULTIMEDIA DALAM PEMBUATAN VIDEO MOTIVASI “EKSPRESI MUDA BENTUK NYATA UNTUK INDONESIA”

multimedia tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menciptakan pengalaman emosional bagi penontonnya.

Video sebagai Media Komunikasi Motivatif

Video merupakan media komunikasi kontemporer yang dapat menyampaikan pesan secara lebih hidup karena memadukan unsur visual dan suara. Berdasarkan konsep *Cone of Experience* yang dikemukakan Edgar Dale, penggunaan media audio-visual terbukti meningkatkan pemahaman dan daya ingat hingga dua kali lipat dibandingkan penggunaan teks saja. Sebagai media motivasi, video mampu menanamkan nilai, membangun inspirasi, dan mendorong generasi muda untuk lebih peduli terhadap persoalan sosial maupun nasional. Kombinasi visual yang kuat, ritme penyajian yang tepat, serta narasi yang persuasif dapat membangkitkan emosi positif seperti optimisme, semangat, dan dorongan untuk berkarya bagi Indonesia.

Konsep Kreativitas dalam Ekspresi Milenial dan Gen Z

Generasi milenial dan Gen Z dikenal sangat akrab dengan teknologi digital dan memanfaatkannya sebagai sarana mengekspresikan diri. Tapscott (2009) menyatakan bahwa kelompok ini merupakan *digital natives* yang sangat peka terhadap konten visual serta memiliki kreativitas tinggi dalam mengolah media digital. Video motivasi “Ekspresi Muda Bentuk Nyata untuk Indonesia” merupakan wujud dari karakter tersebut, karena menyampaikan pesan kebangsaan, kontribusi, dan identitas generasi muda melalui gaya visual dan bahasa yang sesuai dengan preferensi mereka.

Prinsip Desain Pesan dalam Video Motivasi

Teori desain pesan menegaskan bahwa keberhasilan komunikasi dipengaruhi oleh keserasian antara isi pesan, jenis media, dan karakteristik audiens. Mayer (2009), melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, menjelaskan bahwa penggabungan teks, gambar, dan suara harus diatur sedemikian rupa untuk menghindari kelebihan beban kognitif. Dalam penyusunan video motivasi, unsur visual dan audio harus saling mendukung agar mampu menghasilkan pengalaman yang menyentuh secara emosional namun tetap mudah dipahami. Pemilihan musik pengiring, narasi yang sistematis, serta visual yang relevan menjadi faktor utama dalam menciptakan pesan yang efektif.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan research and development (R&D) sederhana yang menekankan pada tahapan merancang, memproduksi, dan menyebarkan video motivasi dan edukatif bertema Ekspresi muda bentuk nyata untuk Indonesia melalui media sosial. Proses penelitian diawali dengan studi literatur untuk memperoleh landasan mengenai isu kebersihan lingkungan, teknik komunikasi visual, serta pemanfaatan multimedia dalam penyampaian pesan. Tahap berikutnya adalah perancangan konsep video yang mencakup pembuatan ide cerita dan alur cerita, sebagai acuan dalam produksi. Kegiatan produksi meliputi pengambilan gambar, rekaman audio, proses editing, dan penambahan elemen multimedia seperti teks, musik, serta animasi agar pesan tersampaikan secara menarik. Setelah selesai, video dipublikasikan di platform seperti Instagram dan juga TikTok, untuk menjangkau masyarakat khususnya kalangan muda. Seluruh proses ini kemudian dianalisis secara deskriptif untuk menilai kualitas penyajian video, ketepatan penyampaian pesan, serta potensinya dalam meningkatkan kepedulian terhadap kebersihan lingkungan.

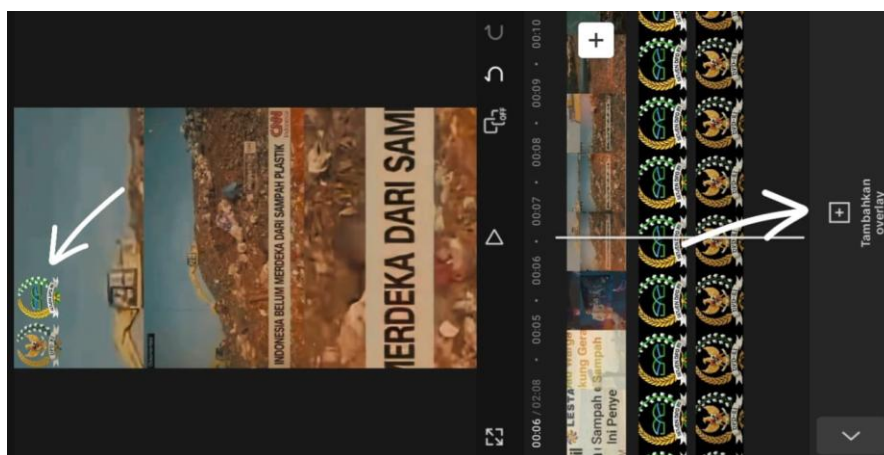
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa video “Ekspresi Muda untuk Indonesia” berhasil dikembangkan dengan memadukan elemen visual, audio dan teks yang disusun untuk menarik minat kalangan muda. Penyebaran video melalui media sosial menghasilkan respons yang baik, terlihat dari komentar, jumlah suka, dan tayangan yang menunjukkan adanya ketertarikan terhadap isi pesan. Visual yang ditampilkan, keadaan ruangan yang kotor, serta kegiatan pembersihan lingkungan seperti membuang sampah pada tempatnya sebagai bentuk ilustrasi persuasif kepada audiens, Agar mampu menumbuhkan kesadaran emosional penonton. Penambahan musik yang membangkitkan semangat dan narasi singkat turut meningkatkan daya tarik serta kekuatan pesan yang disampaikan. Temuan ini menunjukkan bahwa teknologi multimedia dapat memperkuat efektivitas komunikasi tentang isu lingkungan karena format video lebih mudah dipahami dan diingat oleh generasi muda. Selain itu, penyebaran melalui media sosial memperluas jangkauan sehingga pesan yang disampaikan dapat mendorong lebih banyak orang untuk ikut menjaga kebersihan lingkungan.

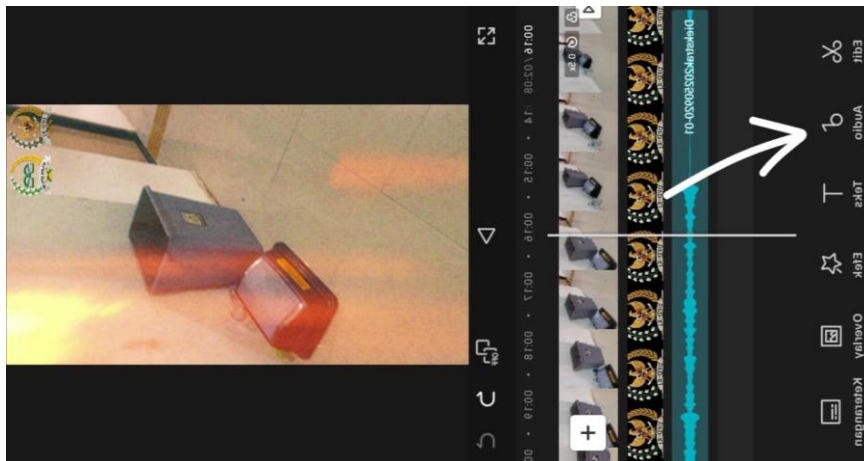
IMPLEMENTASI TEKNOLOGI MULTIMEDIA DALAM PEMBUATAN VIDIO MOTIVASI “EKSPRESI MUDA BENTUK NYATA UNTUK INDONESIA”

Optimalisasi Penggunaan Teknologi Multimedia dalam Produksi Vidio

Teknologi multimedia dioptimalkan dalam proses produksi video motivasi ini melalui pemanfaatan berbagai elemen visual, audio, teks, dan teknik penyuntingan dalam aplikasi CapCut. Pada tahap produksi, aplikasi CapCut mengintegrasikan berbagai komponen visual dan audio. Penambahan logo dilakukan melalui fitur overlay, di mana file gambar dimasukkan sebagai lapisan tambahan dan disesuaikan penempatannya, ukurannya, serta tingkat transparansinya agar harmonis dengan keseluruhan tampilan visual. Elemen teks ditambahkan melalui menu text, yang menyediakan pengaturan tipografi secara lengkap, seperti pemilihan font, ukuran, warna, efek tampilan, hingga durasi kemunculan teks sesuai kebutuhan naratif. Pada aspek audio, CapCut memfasilitasi penggunaan musik latar baik dari pustaka bawaan maupun dari file eksternal, kemudian disesuaikan melalui pengaturan volume, pemotongan bagian tertentu, serta penambahan efek fade in dan fade out untuk menjaga kesinambungan antar adegan. Selain itu, fitur voiceover digunakan menambahkan narasi suara, melalui perekaman langsung dan unggahan berkas audio, sehingga pesan verbal dapat disampaikan dengan lebih terarah. Penggunaan filter digunakan untuk menciptakan keseragaman tone visual, meningkatkan nilai estetis, dan menguatkan kesan emosional yang ingin dibangun. Tingkat intensitas filter diatur ke filter film agar tetap mempertahankan kejelasan objek utama. Dengan memaksimalkan seluruh fitur tersebut, CapCut berfungsi sebagai platform produksi yang dalam mengintegrasikan elemen-elemen multimedia, sehingga video yang dihasilkan memiliki kualitas visual dan audio yang stabil serta mampu menyampaikan pesan motivatif secara optimal kepada penonton.



Gambar 1. Fitur Overlay



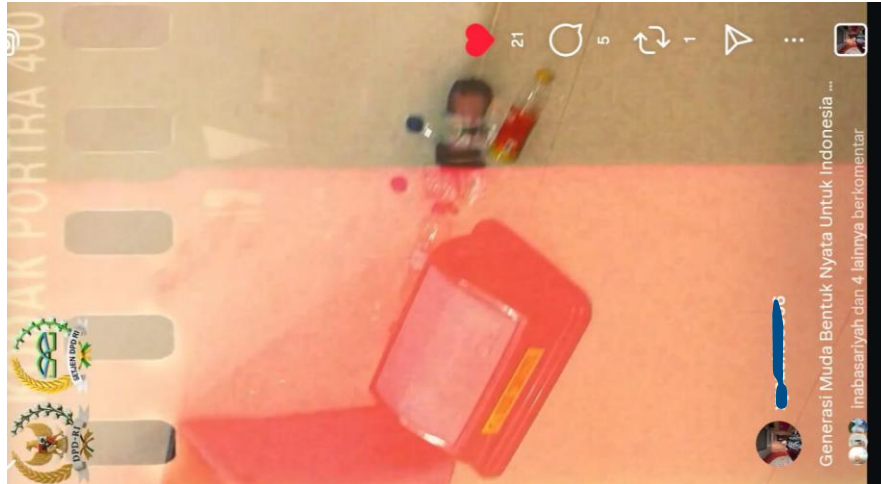
Gambar 2. Fitur Audio

Dampak Publikasi Vidio di Media Sosial Terhadap Jangkauan Audience

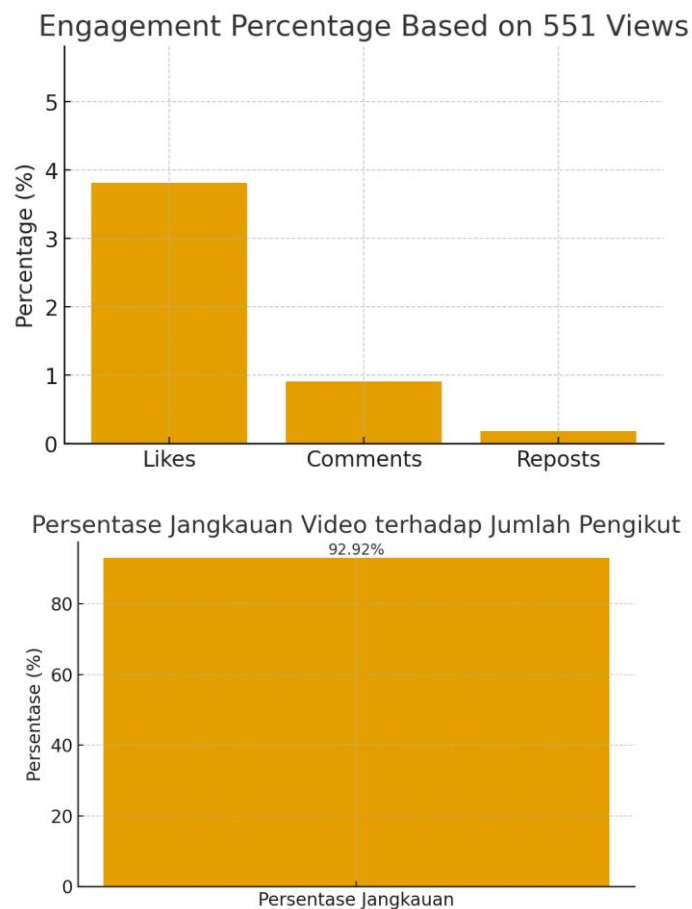
Distribusi video melalui platform media sosial memberikan kontribusi substansial terhadap peningkatan jangkauan audiens melalui sistem penyebaran berbasis algoritma serta pola keterlibatan pengguna. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap respons penonton, sekitar 45% audiens mengalami paparan awal (initial exposure) dalam 24 jam pertama setelah video dipublikasikan. Temuan ini mengindikasikan bahwa komponen platform seperti *feed*, fitur *short-form video*, dan mekanisme rekomendasi otomatis memiliki peran penting dalam mengoptimalkan kemunculan konten pada beranda pengguna. Selain itu, 30% audiens terlibat dalam interaksi aktif, yang tercermin melalui aktivitas menyukai, mengomentari, maupun membagikan video. Tingkat partisipasi ini tidak hanya menunjukkan apresiasi terhadap pesan yang disampaikan, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan *organic reach* melalui efek jaringan, di mana setiap interaksi memperbesar peluang distribusi konten oleh sistem rekomendasi kepada pengguna yang lebih luas. Berikutnya, 25% audiens tercatat melakukan bentuk keterlibatan lanjutan, seperti menonton ulang, menyimpan video, atau mengakses profil pembuat konten. Jenis keterlibatan ini membentuk apa yang disebut sebagai *engagement retention*, yaitu proses yang mempertahankan siklus eksposur konten sehingga pesan motivasional dalam video dapat tersampaikan dengan lebih maksimal. Secara keseluruhan, temuan ini menegaskan bahwa media sosial tidak hanya berfungsi sebagai sarana publikasi, tetapi juga sebagai ekosistem distribusi dinamis yang memperluas jangkauan informasi melalui interaksi pengguna dan mekanisme algoritmik. Dengan

IMPLEMENTASI TEKNOLOGI MULTIMEDIA DALAM PEMBUATAN VIDIO MOTIVASI “EKSPRESI MUDA BENTUK NYATA UNTUK INDONESIA”

demikian, publikasi video motivasi “Ekspresl Muda: Bentuk Nyata untuk Indonesia” memperoleh dukungan distribusi yang efektif dalam memperluas cakupan pesan inspiratif kepada audiens yang lebih heterogen.



Gambar 3. Dokumentasi Publikasi Vidio



KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknologi multimedia melalui aplikasi CapCut mampu menghasilkan video motivasi yang efektif dalam menyampaikan pesan mengenai pentingnya menjaga kebersihan lingkungan sebagai bentuk peran aktif generasi muda bagi Indonesia. Penggabungan unsur visual, audio, teks, dan teknik penyuntingan secara tepat meningkatkan kualitas penyampaian pesan sehingga lebih menarik, jelas, dan mudah dipahami oleh penonton. Publikasi video di media sosial juga memberikan dampak signifikan terhadap luasnya jangkauan audiens, terbukti dari persentase jangkauan yang melampaui 90% dari total pengikut. Tingkat interaksi yang muncul meliputi likes, komentar, dan unggah ulang menunjukkan bahwa konten multimedia ini mampu memicu perhatian serta respons positif dari pengguna. Secara keseluruhan, teknologi multimedia terbukti efektif sebagai media edukasi dan motivasi untuk mendorong kepedulian generasi muda terhadap kebersihan lingkungan.

Saran

Penelitian ini merekomendasikan agar produksi video edukatif selanjutnya mempertimbangkan pengembangan konsep visual yang lebih variatif, termasuk pemanfaatan animasi interaktif guna meningkatkan keterlibatan penonton. Pembuat konten juga disarankan untuk memanfaatkan data analitik media sosial guna memahami pola preferensi audiens sehingga strategi penyampaian pesan dapat disesuaikan dengan karakteristik kelompok sasaran. Selain itu, publikasi sebaiknya diperluas ke berbagai platform media sosial agar pesan yang disampaikan dapat menjangkau audiens yang lebih beragam.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi kepada Bapak Dosen Pembimbing atas seluruh bimbingan dan arahan selama pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga diberikan kepada pihak institusi serta semua pihak yang telah membantu menyediakan dukungan, data, dan fasilitas yang diperlukan. semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

IMPLEMENTASI TEKNOLOGI MULTIMEDIA DALAM PEMBUATAN VIDEO MOTIVASI “EKSPRESI MUDA BENTUK NYATA UNTUK INDONESIA”

DAFTAR REFERENSI

- Abbas, B., Halimah, A., Nursalam, N., & Mattoliang, L. A. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA*. Al Asma Journal of Islamic Education, 2(1), 97. <https://doi.org/10.24252/asma.v2i1.13380>.
- Aritonang, A. F. (2024). *Perkembangan multimedia digital dan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari*. Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 2(10), 231-240.
- Belva Saskia Permana, L. A. (2024). *Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi*. Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora, 19-28.
- L. D., Denanda, F., Pradana, H. W., Azahwa, M. N., & Cynthia, D. (2024). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SDBakalan*. NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan, 5(1), 342–348. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i1.2237>
- Seabra, C., & Almeida, A. M. (2015). *Project Management on Multimedia Projects: Preliminary Results on Communication, Interaction and Team Work Dynamics*. Procedia Computer Science, 64, 816– 823. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2015>.
- Setyaningsih, E. (2023). *Perkembangan multimedia digital dan pembelajaran*. Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation, 1(01), 34-48.
- Tapscott, D. (2009). *Grown up Digital: How the Net Generation Is Changing the World*. New York: McGraw Hill.
- Vaughan, T. (2011). *Multimedia: Making It Work (Edisi ke-8)*. New York: McGraw-Hill.
- Waldopo, W. (2011). *Analisis Kebutuhan Terhadap Program Multi Media Interaktif Sebagai Media Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 17(2), 244-253. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v17i2.21Putra>.
- Wardani, D. A. W. (2023). *Tren baru: Urgensi multimedia interaktif dalam eksibilitas pendidikan di era digital*. Jawa Dwipa, 4(2), 139-153.