



**PRODUKSI VIDEO *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* PADA PT.
AVIA AVIAN TBK DENGAN MENERAPKAN TEKNIK *MONTAGE***

LAPORAN KERJA PRAKTIK



**Program Studi
DIV Produksi Film dan Televisi**

**UNIVERSITAS
Dinamika**

**Oleh:
HERDIANSYAH DWI SAPUTRA
22510160012**

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2025**

**PRODUKSI VIDEO *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* PADA PT.
AVIA AVIAN TBK DENGAN MENERAPKAN TEKNIK *MONTAGE***

LAPORAN KERJA PRAKTIK

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Kerja Praktik



UNIVERSITAS

Dinamika

Disusun Oleh :

Nama : Herdiansyah Dwi Saputra

Nim : 22510160012

Program Studi : D4 Produksi Film dan Televisi

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2025



“Selalu beri yang terbaik di setiap aksi”

UNIVERSITAS
Dinamika



*Laporan Kerja Praktik ini
saya persembahkan untuk Ibu, Ayah, Adik, Kakak, dan Wahyu Adinda Nur
Ashifa yang sudah mendukung selama kegiatan*

UNIVERSITAS
Dinamika

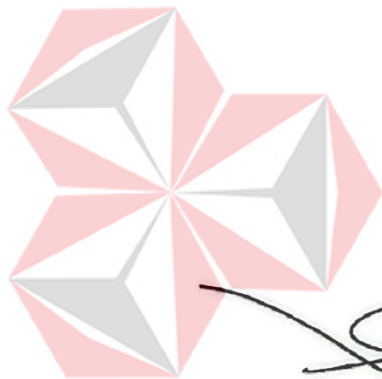
LEMBAR PENGESAHAN

**PRODUKSI VIDEO *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* PADA PT.
AVIA AVIAN TBK DENGAN MENERAPKAN TEKNIK *MONTAGE***

Laporan Kerja Praktik oleh
Herdiansyah Dwi Saputra
NIM: 22.51016.0012

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui

Surabaya, 3 September 2025



Disetujui:

Pembimbing



Sutikno, S.Kom., M.Sn.
NIDN. 0718117501

Penyelia


Anastasia Dewi Andriani S.
NIK. 01220122

Mengetahui,

Ketua Program Studi D4 Produksi Film dan Televisi


Fakultas Desain dan Industri Kreatif
UNIVERSITAS
Karsam, MA., Ph.D.
NIDN. 0705076802

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Herdiansyah Dwi Saputra**
NIM : **22510160012**
Program Studi : **D4 Produksi Film dan Televisi**
Fakultas : **Desain dan Industri Kreatif**
Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktik**
Judul Karya : **PRODUKSI VIDEO *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* PADA PT. AVIA AVIAN TBK DENGAN MENERAPKAN TEKNIK *MONTAGE***

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 3 September 2025



Herdiansyah Dwi Saputra
NIM : 22510160012

ABSTRAK

Transformasi digital mendorong perusahaan untuk mengoptimalkan pengelolaan sumber daya manusia melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran. PT. Avia Avian Tbk sebagai salah satu produsen cat terbesar di Indonesia menghadapi tantangan dalam menyelenggarakan pelatihan internal yang efektif, fleksibel, dan konsisten. Untuk menjawab kebutuhan tersebut, kerja praktik ini berfokus pada produksi video pembelajaran yang diintegrasikan ke dalam *Learning Management System (LMS)* dengan menerapkan teknik *montage*. Proses produksi dilakukan melalui tahapan pra-produksi (observasi, riset, penyusunan konsep, naskah, dan *storyboard*), produksi (pengambilan gambar *talking head* dan dokumentasi alur kerja), serta pascaproduksi (seleksi *footage*, penyuntingan dengan *narrative montage* dan *intellectual montage*, penambahan musik dan efek visual, serta revisi). Hasil akhir berupa video pembelajaran berdurasi 5–10 menit yang memadukan narasi, visualisasi kerja nyata, ilustrasi grafis, serta simbolisasi nilai perusahaan. Video ini diunggah ke platform *LMS* sehingga dapat diakses fleksibel oleh karyawan sesuai kebutuhan masing-masing divisi. Implementasi ini diharapkan mampu meningkatkan mutu pelatihan internal, mempercepat transfer pengetahuan, memperkuat budaya perusahaan, serta mendukung strategi transformasi digital dalam pengelolaan SDM.

Kata Kunci: *Learning Management System*, Video Pembelajaran, *Montage*, Avian, Transformasi Digital.



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan penyertaan-Nya sehingga penyusunan Laporan Kerja Praktik dengan judul “Produksi Video *Learning Management System* pada PT. Avia Avian Tbk dengan Menerapkan Teknik *Montage*” dapat diselesaikan dengan baik. Dalam Penyelesaian laporan Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang memberikan masukan dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu diucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua serta keluarga yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan selama proses penyusunan Laporan Kerja Praktik;
2. Ibu Adry Premana Sari selaku HRGA Manager PT Avia Avian Tbk;
3. Bapak Handry Haryanto selaku POD Manager PT Avia Avian Tbk;
4. Ibu Anastasia Dewi selaku Talent & Branding Specialist sekaligus penyelia perusahaan PT. Avia Avian Tbk;
5. Bapak Dr. Muh. Bahrudin, S.Sos., M.Med.Kom. selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif;
6. Bapak Karsam MA., Ph.D selaku Ketua Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi;
7. Bapak Sutikno, S.Kom., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktik;
8. Wahyu Adinda Nur Ashifa dan teman-teman yang senantiasa memberikan bantuan dan dukungan penuh selama masa kegiatan.

Demikian Laporan Kerja Praktik ini disusun jika terdapat kesalahan dalam penulisan, maupun penyusunan dimohon memberikan kritik dan saran. Sehingga Laporan Kerja Praktik ini menjadi lebih baik. Semoga Laporan Kerja Praktik ini dapat bermanfaat bagi teman-teman yang membaca khususnya bagi teman-teman Jurusan DIV Produksi Film dan Televisi Universitas Dinamika.

Surabaya, 1 September



Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan.....	3
1.5. Manfaat.....	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	5
2.1. Profil PT. Avia Avian Tbk	5
2.2. Identitas Perusahaan	6
2.3. Visi, Misi, dan Nilai Perusahaan	6
2.3.1. Visi	7
2.3.2. Misi	7
2.3.3. Nilai.....	7
2.4. Struktur Organisasi	7
2.4.1. Manajemen Inti (<i>Key Leadership</i>)	8
2.4.2. Jajaran Direktur Deputi & Kepala Divisi.....	8
2.5. Lokasi PT. Avia Avian Tbk.....	8
BAB III LANDASAN TEORI.....	10
3.1. Video	10
3.1.1. Pra-produksi	10

3.1.2. Produksi.....	10
3.1.3. Pasca-produksi	11
3.2. <i>Learning Management System (LMS)</i>	11
3.3. <i>Montage</i>	13
3.3.1. <i>Narrative Montage</i>	14
3.3.2. <i>Intellectual Montage</i>	14
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	15
4.1. Tahap Pra-Produksi	15
4.1.1. Observasi.....	16
4.1.2. Penyusunan Konsep Kreatif.....	16
4.1.3. Penulisan Naskah dan <i>Storyboard</i>	16
4.1.4. Penyusunan Jadwal Produksi dan Perizinan	17
4.2. Tahap Produksi	18
4.2.1. Pengambilan Gambar <i>Talking Head</i>	19
4.2.2. Pengambilan Gambar Alur Kerja.....	19
4.3. Tahap Pascaproduksi	20
4.3.1. Seleksi dan <i>Logging Footage</i>	21
4.3.2. Penyuntingan Video dengan Teknik <i>Montage</i>	21
4.3.3. Penambahan Musik dan Efek Visual	22
4.3.4. <i>Review</i> dan Revisi	23
4.4. Hasil Akhir	23
BAB V PENUTUP.....	24
5.1. Kesimpulan.....	24
5.2. Saran	24
DAFTAR PUSTAKA	26
LAMPIRAN	28

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Logo PT. Avia Avian Tbk.....	5
Gambar 2.2 Gedung Avian Inovation Center	5
Gambar 2.3 Peta Lokasi PT. Avia Avian Tbk	9
Gambar 2.4 Letak lokasi PT. Avia Avian Tbk.....	9
Gambar 3.1 Proses Produksi Video di PT. Avia Avian Tbk.....	11
Gambar 4.1 Proses Penulisan Naskah.....	17
Gambar 4.2 Breafing dengan Talent	18
Gambar 4.3 Pengambilan Gambar <i>Talking Head</i>	19
Gambar 4.4 Pengambilan Gambar Aktivitas Operasional	20
Gambar 4.5 Penyuntingan Video	22
Gambar 4.6 Penambahan Musik & Efek Visual	22
Gambar 4.7 Hasil Akhir	23



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Balasan dari Perusahaan.....	28
Lampiran 2. Form KP-5	29
Lampiran 3. Form KP-6	31
Lampiran 4. Form KP-7	33
Lampiran 5. Kartu Bimbingan Kerja Praktik.....	35
Lampiran 6. Biodata Penulis	36



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Transformasi digital dalam dunia industri telah membawa perubahan signifikan terhadap cara perusahaan mengelola sumber daya manusia, terutama dalam bidang pembelajaran dan pengembangan (*learning & development*). Perusahaan dituntut untuk tidak hanya mengefisienkan proses operasional, tetapi juga meningkatkan kompetensi karyawan melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran yang modern. Salah satu inovasi yang banyak diadopsi adalah *Learning Management System (LMS)*, yakni *platform* digital yang memungkinkan perusahaan mendistribusikan materi pelatihan, memantau perkembangan peserta, dan mengevaluasi efektivitas pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *LMS* dapat meningkatkan kompetensi digital karyawan sekaligus mempercepat proses transformasi digital organisasi, termasuk dalam industri manufaktur dan kimia (Nasih & Mansur, 2024). Selain itu, *LMS* terbukti memperluas akses, meningkatkan fleksibilitas, dan memperkuat interaksi dalam proses belajar, baik di lingkungan pendidikan maupun perusahaan (Laila, Izzatul, & Miftah, 2025)

Meskipun *LMS* menyediakan sarana yang komprehensif, efektivitas pembelajaran juga sangat ditentukan oleh kualitas konten yang disajikan. Video pembelajaran dinilai lebih unggul dibandingkan modul berbasis teks karena menggabungkan elemen visual, audio, teks, dan narasi sehingga lebih komunikatif dan interaktif. Riset terbaru menegaskan bahwa desain video yang melibatkan pengolahan visual, penyusunan narasi, dan elemen interaktif terbukti mampu meningkatkan retensi pengetahuan, keterlibatan kognitif, serta pemahaman terhadap konsep-konsep kompleks (Navarrete, Nehring, Schanze, Ewerth, & Hoppe, 2023).

Dalam proses produksi video pembelajaran, salah satu pendekatan kreatif yang dapat diterapkan adalah teknik *montage*. Teknik ini mengandalkan penyusunan potongan-potongan gambar secara kreatif untuk membentuk narasi yang jelas, ritmis, dan bermakna. *Montage* tidak hanya berfungsi sebagai alat

penyuntingan visual, tetapi juga sebagai sarana komunikasi simbolik yang dapat membangun emosi, menyampaikan nilai, dan menanamkan pesan secara lebih kuat. Riset audiovisual juga menunjukkan bahwa penerapan narrative montage (yang membangun alur cerita secara runut) dan intellectual *montage* (yang menekankan hubungan ide dan simbol) mampu meningkatkan daya tarik video serta merangsang berpikir kritis peserta (Navarrete, Nehring, Schanze, Ewerth, & Hoppe, 2023). Dengan demikian, teknik *montage* dapat menghadirkan pembelajaran yang lebih engaging, bermakna, dan relevan dengan tujuan perusahaan.

Penelitian terkini tentang desain video pembelajaran menunjukkan bahwa penataan visual dan segmentasi konten secara naratif dapat memperkuat pemahaman dan keterlibatan peserta. Kajian sistematis oleh Fiorella & Mayer (2022) menegaskan bahwa prinsip segmenting, memecah konten video menjadi unit-unit yang runtut dapat meningkatkan retensi informasi serta membantu peserta membangun alur cerita yang jelas, sejalan dengan konsep narrative montage. Di sisi lain, penggunaan elemen visual dan simbolik untuk menekankan keterhubungan ide, seperti penambahan highlight, ikon, atau transisi kontekstual, terbukti mampu merangsang proses berpikir kritis serta memperkaya pengalaman belajar (Schneider, Nebel, & Rey, 2021). Hal ini paralel dengan prinsip *intellectual montage*, di mana kombinasi visual dan simbol dipakai untuk menciptakan asosiasi makna yang lebih dalam. Dengan demikian, pengintegrasian *narrative montage* dan *intellectual montage* dalam produksi video pembelajaran tidak hanya meningkatkan daya tarik visual, tetapi juga mendukung pembentukan pemahaman konseptual yang lebih kritis dan reflektif.

PT. Avia Avian Tbk atau yang dikenal dengan Avian Brands merupakan salah satu produsen cat terbesar di Indonesia. Berdiri sejak 1978 di Sidoarjo, Jawa Timur, perusahaan ini telah berkembang menjadi pemimpin pasar dengan berbagai produk unggulan seperti Avitex dan No Drop (Avian Brands, 2025). Dengan jumlah karyawan yang besar dan tersebar lintas divisi, Avian Brands menghadapi tantangan dalam menyelenggarakan pelatihan internal yang konsisten, sistematis, dan mudah diakses. Kendala pelatihan konvensional, seperti keterbatasan waktu, biaya, serta keseragaman penyampaian materi, menuntut adanya inovasi dalam model pembelajaran.

Dengan menggabungkan *LMS* berbasis video dan penerapan teknik *montage*, PT. Avia Avian Tbk berpotensi menghasilkan sistem pelatihan yang inovatif, adaptif, dan efektif. Pendekatan ini tidak hanya mampu mengatasi kendala pelatihan konvensional, tetapi juga mendukung penguatan nilai-nilai perusahaan, peningkatan keterampilan karyawan, serta keberlanjutan transformasi digital dalam pengelolaan sumber daya manusia.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latarbelakang yang ada, berikut rumusan masalah yang dihasilkan, yaitu bagaimana produksi video *Learning Management System* pada PT. Avia Avian Tbk dengan menerapkan teknik *montage*.

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari produksi video *Learning Management System* pada PT. Avia Avian Tbk dengan menerapkan teknik *montage* antara lain:

1. Produksi video difokuskan pada materi pembelajaran internal perusahaan yang terintegrasi dalam *LMS* PT. Avia Avian Tbk.
2. Teknik penyuntingan video dibatasi pada penggunaan *narrative montage* dan *intellectual montage*.
3. Penelitian mencakup tahapan pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi video pembelajaran.

1.4. Tujuan

Berdasarkan uraian dari latar belakang dan rumusan masalah, maka dapat disesuaikan bahwa, tujuan dari kerja praktek ini yaitu:

1. Mendeskripsikan tahapan produksi video *LMS* di PT. Avia Avian Tbk.
2. Menganalisis penerapan teknik *montage* dalam proses penyuntingan video pembelajaran.
3. Menghasilkan video pembelajaran yang efektif, komunikatif, dan sesuai kebutuhan karyawan lintas divisi.

1.5. Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari produksi video *Learning Management System* pada PT. Avia Avian Tbk dengan menerapkan teknik *montage* adalah sebagai berikut:

1. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan literatur di bidang produksi media pembelajaran berbasis digital, khususnya penerapan teknik *montage* dalam konteks *LMS*.
2. Menyediakan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, serta mendukung peningkatan kompetensi karyawan secara berkesinambungan.
3. Memperoleh pengalaman empiris dalam proses produksi video edukatif yang terintegrasi dengan kebutuhan industri.
4. Menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya terkait desain dan implementasi video pembelajaran dengan pendekatan *montage*.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Profil PT. Avia Avian Tbk



Gambar 2.1 Logo PT. Avia Avian Tbk

PT Avia Avian Tbk yang memiliki logo pada Gambar 2.1. adalah salah satu perusahaan manufaktur cat terkemuka di Indonesia. Didirikan pada tahun 1978, Avian Brands dikenal luas dengan berbagai produk cat berkualitas tinggi untuk kebutuhan rumah tangga dan industri, seperti cat tembok, cat kayu & besi, *waterproofing*, dan lain-lain. PT Avia Avian Tbk terus berinovasi dalam mengembangkan produk serta memperluas jangkauan pasarnya di seluruh Indonesia.



Gambar 2.2 Gedung Avian Inovation Center

Adapun Gedung Avian Inovation Center atau PT. Avia Avian Tbk pada Gambar 2.2. berlokasi di Sidoarjo, Jawa Timur, perusahaan ini memiliki komitmen kuat terhadap kualitas produk, inovasi, dan keberlanjutan. Divisi Multimedia di PT Avia Avian Tbk memiliki peran krusial dalam mendukung strategi pemasaran dan komunikasi perusahaan, terutama dalam menciptakan konten visual dan audio yang menarik untuk promosi produk, branding, edukasi konsumen, serta dokumentasi kegiatan internal dan eksternal. Struktur divisi ini umumnya mencakup tim kreatif yang terdiri dari desainer grafis, videografer, editor video, dan copywriter yang bekerja sama dalam menghasilkan materi komunikasi visual yang efektif dan sesuai dengan citra merek Avian Brands.

2.2. Identitas Perusahaan

Identitas perusahaan yang diinformasikan meliputi nama perusahaan, alamat, nomor telepon, serta email. Adapun rincian identitasnya adalah sebagai berikut:

Nama Instansi	: PT. Avia Avian Tbk.
Alamat	: Jalan Raya Surabaya-Sidoarjo KM. 19 Kelurahan Wadungasih, Kecamatan Buduran, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur 61252
Telp/Fax	: (031) 8968000
Email	: corsec@avianbrands.com
Website	: https://avianbrands.com/

2.3. Visi, Misi, dan Nilai Perusahaan

Dalam menjalankan kegiatan usahanya, Avian Brands memiliki arah strategis yang tercermin dalam visi, misi, serta nilai-nilai perusahaan. Ketiga hal tersebut menjadi landasan utama dalam setiap aktivitas, baik dalam pengembangan produk, pelayanan kepada konsumen, maupun kontribusi sosial. Visi berfungsi sebagai gambaran ideal yang ingin dicapai di masa depan, misi menjadi pedoman dalam mewujudkan visi melalui langkah konkret, sedangkan nilai perusahaan menjadi prinsip dasar yang menuntun perilaku dan budaya kerja seluruh karyawan

2.3.1. Visi

Menjadi perusahaan cat yang terintegrasi, ramah lingkungan, terdepan, dan terpercaya di Indonesia.

2.3.2. Misi

Memberikan nilai tambah bagi pemangku kepentingan melalui pengembangan beragam cat berkualitas.

2.3.3. Nilai

A. *Customer Focus*

Menjadikan pelanggan, baik internal maupun eksternal, serta kebutuhan mereka sebagai fokus utama dalam membangun hubungan kerja yang positif dan produktif.

B. *Integrity*

Menjunjung tinggi kejujuran dalam perkataan, komitmen, serta konsistensi dalam bertindak sesuai aturan, norma, dan moralitas.

C. *Teamwork*

Mampu menjadi bagian dari suatu kelompok, bekerja sama dengan anggota lainnya, serta memberikan kontribusi nyata bagi pencapaian tujuan bersama.

D. *Agility*

Memiliki kemampuan untuk bergerak cepat, fleksibel, dan tegas dalam mengantisipasi perubahan, memanfaatkan peluang, serta menghindari konsekuensi negatif dari dinamika lingkungan bisnis.

2.4. Struktur Organisasi

Struktur organisasi PT Avia Avian Tbk dirancang untuk mendukung keberlanjutan bisnis serta memastikan setiap lini usaha berjalan secara terintegrasi. Sebagai salah satu perusahaan cat terbesar di Indonesia, Avian Brands menempatkan manajemen eksekutif dan dewan komisaris sebagai pengarah utama dalam menentukan strategi dan kebijakan. Selain itu, keberadaan entitas anak perusahaan yang bergerak di bidang distribusi, solusi rumah, dan produksi cat memperkuat rantai pasok serta memperluas jangkauan pasar. Dengan struktur yang sistematis ini, PT Avia Avian Tbk mampu menjaga konsistensi kualitas produk sekaligus meningkatkan daya saing di industri cat nasional.

2.4.1. Manajemen Inti (*Key Leadership*)

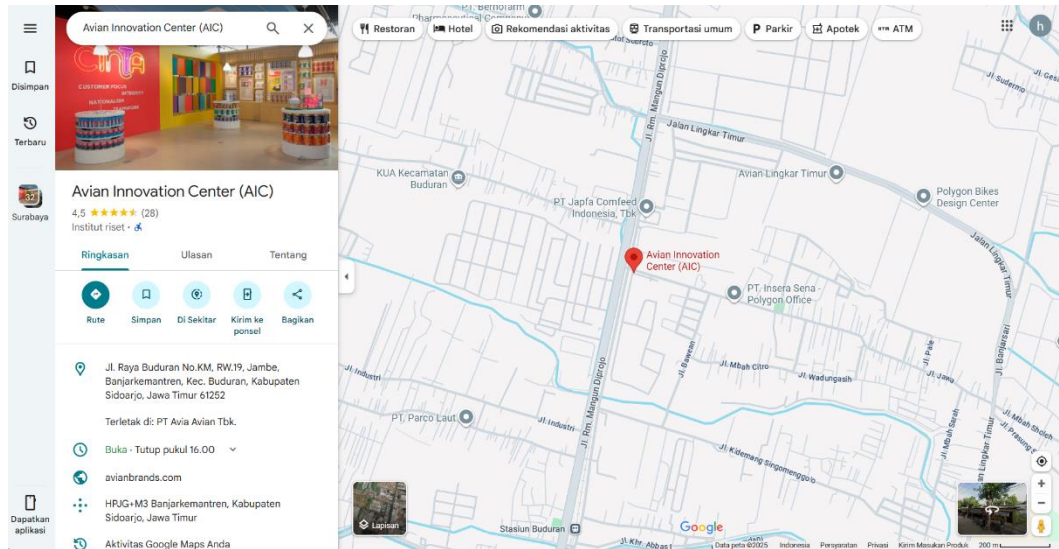
- A. Wijono Tanoko – Chief Executive Officer (CEO)
- B. Kurnia Hadi Sinanto – Director of Finance / Chief Financial Officer (CFO)
- C. Robert Tanoko – Chief Operating Officer (COO)
- D. Ruslan Tanoko – Vice President Director
- E. Hendrik Antonius – Chief Tech/Sci/R&D Officer
- F. Oscar Wezenbeek – Independent Commissioner

2.4.2. Jajaran Direktur Deputy & Kepala Divisi

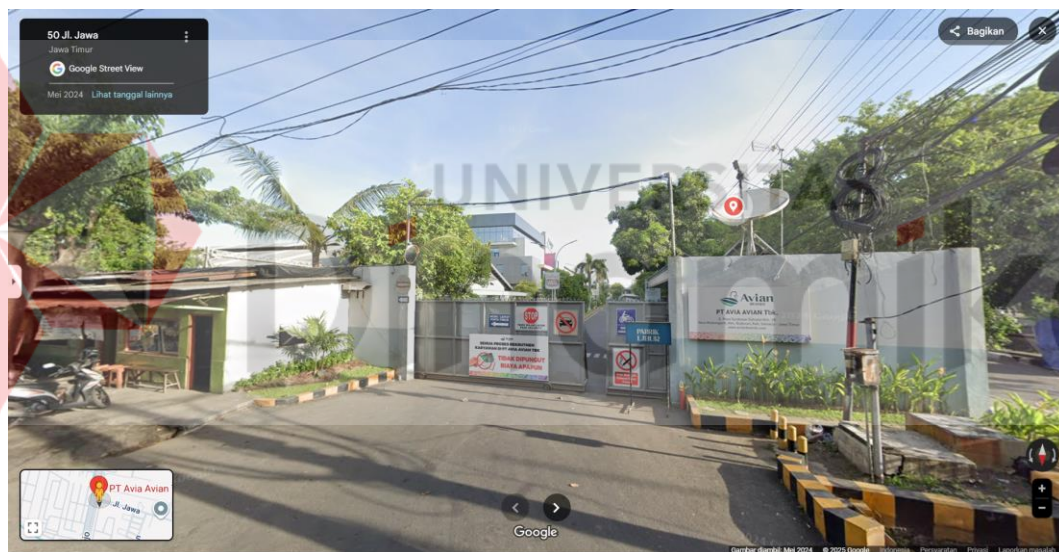
- A. Andreas Timothy – Head of Investor Relations
- B. Iwan Sigit – Deputy Operational Director
- C. Hendrik Antonius – Deputy IT Director
- D. Dede Maryadi – Deputy Sales Director
- E. Novi Christiana – Deputy Marketing Director

2.5. Lokasi PT. Avia Avian Tbk

Lokasi menjadi salah satu aspek penting dalam mendukung keberlangsungan operasional sebuah perusahaan, terutama yang bergerak di bidang manufaktur. PT Avia Avian Tbk berlokasi di Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur, yang dikenal sebagai kawasan strategis dengan aksesibilitas yang baik terhadap jalur transportasi darat, laut, maupun udara. Keberadaan lokasi ini tidak hanya memudahkan distribusi produk ke berbagai wilayah di Indonesia, tetapi juga mendukung efisiensi proses produksi dan logistik perusahaan. Adapun peta lokasi perusahaan dapat dilihat pada Gambar 2.3 dan Gambar 2.4.



Gambar 2.3 Peta Lokasi PT. Avia Avian Tbk



Gambar 2.4 Letak lokasi PT. Avia Avian Tbk

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1. Video

Video adalah media komunikasi audio-visual yang menggabungkan elemen gambar bergerak dan suara untuk menyampaikan pesan secara dinamis dan efektif. Menurut Munir (2012) dan Sutopo (2012), video memungkinkan rekaman, penyimpanan, dan penyajian peristiwa atau informasi sehingga memberikan pemahaman yang lebih nyata terhadap objek atau materi yang disampaikan. Sebagai media audio-visual, video memiliki keunggulan dalam memadukan indera penglihatan dan pendengaran, sehingga pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami dan diingat (Djamarah, 2013). Keunggulan video sebagai media komunikasi mencakup kemampuan untuk menampilkan visualisasi proses atau konsep, kualitas resolusi tinggi, penyajian yang *user-friendly*, dan fleksibilitas penggunaan baik secara individu maupun kelompok, menjadikannya salah satu alat efektif dalam menyampaikan informasi dan pesan edukatif (Apriliany, 2020). Video dapat digunakan untuk berbagai tujuan, seperti film dokumenter, iklan, musik video, tutorial, dan tentunya, *Learning Management System*. Adapun unsur-unsur penting dalam produksi video meliputi:

3.1.1. Pra-produksi

Pra-produksi adalah tahap perencanaan yang krusial dalam produksi video. Tahap ini mencakup penulisan naskah (skenario), penentuan konsep, *storyboard*, pemilihan lokasi, dan penjadwalan. Pra-produksi bertujuan untuk menetapkan visi kreatif dan tujuan, merencanakan dan mengorganisir logistik, serta mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan sebelum produksi dimulai (Qureshi, 2024).

3.1.2. Produksi

Produksi seperti halnya pada Gambar 3.1 adalah tahap pengambilan gambar (*syuting*) yang melibatkan kamera dan peralatan pendukung seperti pencahayaan, mikrofon, dan tripod. Produksi berfokus pada merekam footage sesuai dengan rencana yang telah disusun di pra-produksi. Selama tahap ini, penting untuk menjaga kualitas teknis dan artistik agar hasil rekaman sesuai dengan visi kreatif yang telah ditetapkan (Qureshi, 2024). Produksi juga mencakup pengaturan set,

pengarahan talent, dan pengelolaan logistik di lokasi syuting untuk memastikan proses berjalan lancar. Keterampilan teknis dan komunikasi yang baik sangat diperlukan untuk mengatasi tantangan yang mungkin muncul selama produksi (Hrom, 2024).



Gambar 3.1 Proses Produksi Video di PT. Avia Avian Tbk

3.1.3. Pasca-produksi

Pasca-produksi adalah tahap penyuntingan (*editing*) video, penambahan audio, efek visual, grafis, dan koreksi warna hingga menjadi produk akhir yang siap didistribusikan. Pasca-produksi berfokus pada penyempurnaan dan pemolesan footage mentah, meningkatkan elemen visual dan auditori, serta menciptakan narasi yang kohesif (Qureshi, 2024). Selain itu, pentingnya teknologi cloud dalam pasca-produksi modern, yang memungkinkan fleksibilitas lebih besar dan efisiensi waktu serta biaya bagi tim produksi. Penggunaan perangkat lunak editing canggih dan kolaborasi jarak jauh semakin umum dalam industri pasca-produksi saat ini (Pixflow, 2024).

3.2. Learning Management System (LMS)

Learning Management System (LMS) adalah sebuah platform digital yang berfungsi untuk mengelola proses pembelajaran secara daring dengan cara

menyajikan materi, memfasilitasi interaksi, serta melacak perkembangan dan hasil belajar peserta. Sebagai aplikasi perangkat lunak, *LMS* memungkinkan pengajar untuk menyusun konten dalam berbagai format, baik teks, audio, maupun video, sekaligus menyediakan fitur interaktif seperti kuis, tugas, forum diskusi, dan kolaborasi online. Hal ini menjadikan *LMS* sebagai sistem yang terorganisir dan fleksibel, mendukung pembelajaran jarak jauh maupun blended learning dengan tujuan utama mempermudah akses pembelajaran serta meningkatkan efektivitas interaksi antara peserta dan pengajar. Sejumlah fitur penting yang ditawarkan *LMS* mencakup pengelolaan materi pembelajaran, alat pengajaran interaktif, pelacakan perkembangan belajar, penilaian otomatis, hingga integrasi dengan sistem akademik lain sehingga seluruh proses dapat dilakukan dalam satu platform yang terpusat (Regita, 2023).

Manfaat utama dari penerapan *LMS* antara lain adalah meningkatnya efisiensi penyampaian materi, kemudahan evaluasi, kemampuan memantau kemajuan peserta, serta fleksibilitas belajar yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing individu. Lebih jauh lagi, *LMS* mendorong komunikasi dan kolaborasi yang lebih baik antar peserta maupun dengan pengajar, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan partisipatif. Pentingnya *LMS* semakin menonjol pasca pandemi Covid-19, ketika digitalisasi pendidikan menjadi keharusan untuk memastikan kualitas sekaligus pemerataan akses pembelajaran (Hendriyanto, 2025). Saat ini, berbagai institusi pendidikan maupun organisasi telah banyak menggunakan *LMS* populer seperti Moodle, Blackboard, Canvas, Google Classroom, dan Edmodo, karena kemampuannya dalam mendukung pembelajaran digital yang efektif dan terstruktur (Regita, 2023).

Dalam konteks organisasi modern, pemanfaatan *LMS* tidak hanya terbatas pada dunia pendidikan, tetapi juga penting bagi perusahaan dalam mendukung pengembangan sumber daya manusia. PT. Avia Avian Tbk sebagai salah satu produsen cat terbesar di Indonesia memiliki kebutuhan untuk mengelola pelatihan internal secara lebih sistematis, efektif, dan mudah diakses oleh karyawan lintas divisi. Oleh karena itu, produksi video pembelajaran dalam *LMS* dengan menerapkan teknik montage dipandang sebagai strategi yang relevan. Teknik ini memungkinkan penyajian materi pelatihan secara lebih menarik, komunikatif, dan

bermakna, sehingga tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga memperkuat pemahaman, keterlibatan, dan nilai-nilai perusahaan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan mutu pelatihan internal sekaligus mendukung transformasi digital perusahaan.

3.3. Montage

Montage merupakan teknik penyuntingan film atau video yang menyusun rangkaian klip pendek secara berurutan untuk menyampaikan gagasan, emosi, maupun rangkuman peristiwa dalam waktu singkat. Teknik ini pertama kali dipopulerkan melalui *Soviet Montage Theory* yang dipelopori Sergei Eisenstein, di mana makna tidak hanya hadir dari isi tiap klip, melainkan dari “tumbukan” atau perpaduan antar-klip yang memunculkan arti baru. Eisenstein membagi montage ke dalam beberapa tipe utama, yakni *metric montage* yang didasarkan pada panjang frame tertentu tanpa mempertimbangkan isi visual, *rhythmic montage* yang mengikuti gerakan atau ritme dalam bingkai, *tonal montage* yang mengacu pada suasana emosional, *intellectual montage* yang menggabungkan dua visual berbeda untuk memunculkan ide abstrak baru, serta *overtonal montage* yang menggabungkan berbagai teknik montage untuk menghasilkan efek emosional dan intelektual yang lebih mendalam (MasterClass, 2022).

Prinsip utama *montage* yang efektif meliputi pemilihan klip yang representatif dan memiliki dampak visual kuat, pengaturan ritme dan tempo penyuntingan agar sesuai dengan emosi yang ingin disampaikan, pemanfaatan musik dan efek suara untuk memperkuat suasana, serta kesesuaian tema antar-klip sehingga menghasilkan narasi visual yang kohesif. Selain itu, montage juga kerap menggunakan teknik tambahan seperti *match on action*, *cross-cutting*, *graphic matches*, maupun *associative editing* untuk menjaga kesinambungan visual dan memperdalam makna simbolis. Dalam konteks media modern, *montage* bukan hanya sekadar teknik estetika, tetapi juga menjadi sarana efektif untuk memadatkan informasi, misalnya dalam video *company profile* yang menampilkan proses produksi, interaksi antar karyawan, hingga perjalanan sejarah perusahaan tanpa harus menjelaskan detail secara verbal (Wikipedia, 2025). Dalam penelitian ini, teknik *montage* diterapkan melalui tiga pendekatan utama, yaitu

3.3.1. *Narrative Montage*

Teknik penyusunan potongan gambar untuk membentuk alur cerita yang runtut, logis, dan mudah dipahami. *Narrative montage* membantu menjelaskan proses atau prosedur kerja secara jelas bagi karyawan.

3.3.2. *Intellectual Montage*

Teknik penggabungan gambar yang memunculkan makna simbolik atau interpretasi intelektual. *Intellectual montage* digunakan untuk menyampaikan nilai-nilai perusahaan, seperti kerja sama, integritas, dan profesionalisme, secara implisit namun kuat.

Dengan penerapan ini, montage tidak hanya berfungsi sebagai teknik penyuntingan, tetapi juga sebagai strategi komunikasi visual yang mengintegrasikan unsur naratif, musikal, dan intelektual untuk menghasilkan video *Learning Management System (LMS)* yang lebih bermakna. Perkembangan terbaru menunjukkan bahwa montage tidak hanya diaplikasikan dalam film dan iklan, tetapi juga mulai dieksplorasi dalam bidang teknologi multimedia. Misalnya, penelitian terbaru mengembangkan metode *Text-Video Multi-Grained Integration (TV-MGI)* yang mampu menghasilkan video moment montage secara otomatis berdasarkan narasi teks (Yin, et al., 2024). Hal ini membuktikan bahwa montage terus berkembang sebagai teknik penyuntingan yang adaptif, relevan, dan mampu mengikuti kebutuhan komunikasi visual di era digital. Dengan demikian, montage dapat dipandang sebagai strategi kreatif sekaligus komunikatif yang memadukan aspek artistik, teknis, dan naratif untuk menghasilkan pengalaman audiovisual yang lebih bermakna.

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Deskripsi pekerjaan pada kerja praktik ini berfokus pada proses produksi video pembelajaran berbasis *Learning Management System (LMS)* di PT. Avia Avian Tbk dengan menerapkan teknik montage sebagai pendekatan kreatif utama. Pekerjaan ini melibatkan serangkaian tahapan mulai dari pra-produksi, produksi, hingga pascaproduksi. Setiap tahap dilakukan secara sistematis agar video yang dihasilkan tidak hanya menyampaikan materi pelatihan, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan karyawan di berbagai divisi perusahaan. Dengan memanfaatkan teknik montage, khususnya *narrative montage* dan *intellectual montage*, video dirancang agar mampu menyajikan alur cerita yang runtut sekaligus memberikan makna simbolis yang relevan dengan nilai-nilai perusahaan. Seluruh proses dilakukan dengan memperhatikan standar produksi media, mulai dari penyusunan naskah, pembuatan *storyboard*, pemilihan *footage*, hingga penyuntingan akhir. Hasil akhirnya berupa video pembelajaran yang terintegrasi dalam *LMS* perusahaan, sehingga dapat diakses kapan pun dan mendukung transformasi digital dalam pengembangan sumber daya manusia PT. Avia Avian Tbk.

4.1. Tahap Pra-Produksi

Tahap pra-produksi merupakan fase perencanaan awal yang sangat penting sebelum proses produksi video dimulai. Pada tahap ini, seluruh elemen yang berkaitan dengan kebutuhan konten, penyusunan ide, hingga perencanaan teknis dipersiapkan secara sistematis agar proses produksi dapat berjalan lebih efektif dan efisien. Kegiatan pra-produksi mencakup analisis kebutuhan pelatihan, riset materi, penyusunan konsep kreatif, penulisan naskah, hingga pembuatan *storyboard* sebagai gambaran visual awal. Selain itu, tahapan ini juga melibatkan koordinasi dengan pihak terkait di PT. Avia Avian Tbk untuk memastikan bahwa materi yang akan disajikan sesuai dengan standar operasional prosedur (SOP) perusahaan. Dengan adanya tahapan pra-produksi yang matang, potensi hambatan saat produksi

dapat diminimalisasi, serta hasil akhir video dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam *Learning Management System (LMS)*.

4.1.1. Observasi

Observasi dilakukan sebagai langkah awal untuk memahami secara langsung kebutuhan dan konteks lapangan yang akan divisualisasikan ke dalam video pembelajaran. Proses ini melibatkan pengamatan terhadap aktivitas kerja di berbagai divisi PT. Avia Avian Tbk, mulai dari proses produksi, pengendalian kualitas, hingga distribusi produk. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi bagian-bagian penting dari alur kerja yang perlu ditransformasikan menjadi materi visual agar mudah dipahami karyawan. Dalam observasi ini juga diperhatikan aspek teknis seperti kondisi pencahayaan lokasi, kebisingan suara, serta ruang gerak kamera, yang akan memengaruhi kualitas pengambilan gambar. Selain itu, tim produksi mencatat kebutuhan visual tambahan, seperti diagram atau ilustrasi grafis, untuk melengkapi informasi yang sulit ditangkap hanya melalui rekaman lapangan. Hasil observasi inilah yang kemudian menjadi dasar dalam penyusunan naskah, storyboard, serta konsep kreatif video pembelajaran berbasis teknik montage.

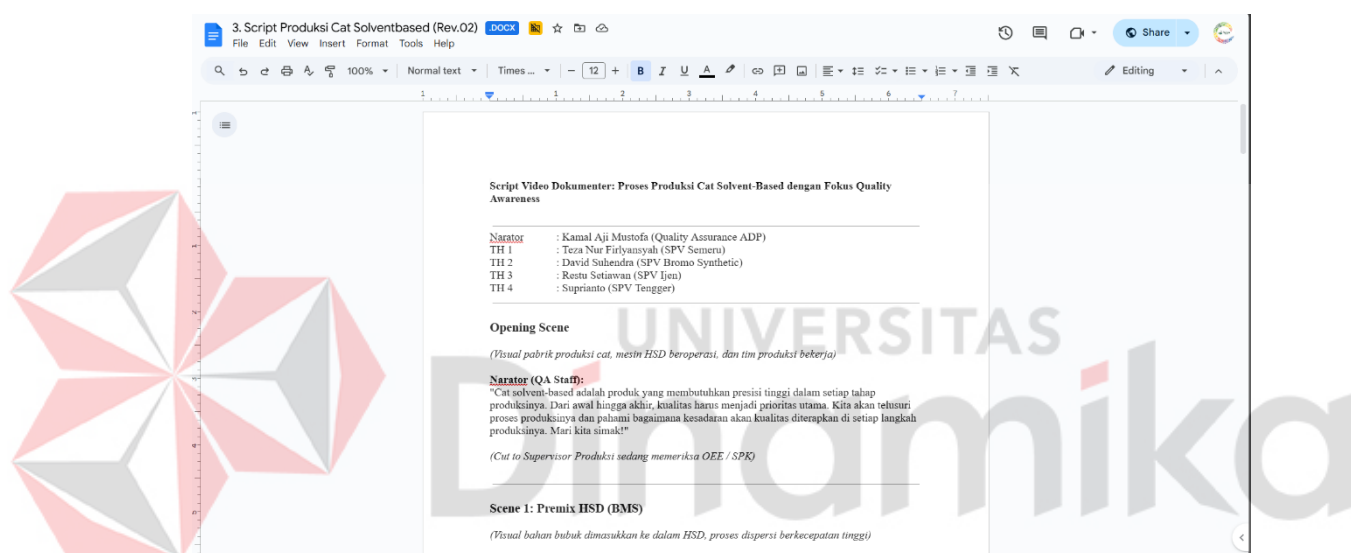
4.1.2. Penyusunan Konsep Kreatif

Konsep kreatif disusun dengan mempertimbangkan karakteristik karyawan PT. Avia Avian Tbk yang terdiri dari berbagai latar belakang pendidikan, usia, dan tingkat pengalaman kerja. Untuk itu, materi pembelajaran perlu dirancang sederhana namun komunikatif, tanpa mengurangi kedalaman substansi. Teknik *montage* dipilih karena memungkinkan penyusunan *footage* secara runtut dan simbolis. Dalam *narrative montage*, alur video dirancang mengikuti struktur logis, dimulai dari pengantar, penjelasan prosedur, hingga penutup yang merangkum inti pembelajaran. Sedangkan *intellectual montage* digunakan untuk memperkuat nilai-nilai perusahaan, misalnya melalui penggabungan visual kerja sama tim dengan narasi mengenai pentingnya kolaborasi dalam mencapai target kualitas. Kombinasi kedua teknik ini diyakini mampu meningkatkan daya tarik video, mendorong keterlibatan emosional, serta mempermudah pemahaman peserta.

4.1.3. Penulisan Naskah dan Storyboard

Penulisan naskah seperti pada Gambar 4.1 menjadi langkah penting untuk memastikan pesan pembelajaran tersampaikan dengan jelas dan sistematis. Naskah

disusun dalam format script yang memuat dialog instruktur, deskripsi adegan, serta instruksi visual. Selain itu, naskah juga mengatur ritme penyampaian informasi agar sesuai dengan prinsip *microlearning*, di mana setiap segmen video berfokus pada satu topik spesifik dengan durasi singkat. Setelah naskah selesai, dibuat *storyboard* sebagai representasi visual dari alur cerita. *Storyboard* memuat sketsa adegan, posisi kamera, pergerakan objek, serta penggunaan teks dan grafis. Keberadaan *storyboard* membantu kru produksi dan editor dalam memahami struktur video, mengurangi risiko kesalahan teknis, serta mempercepat proses produksi karena setiap langkah sudah direncanakan dengan detail.



Gambar 4.1 Proses Penulisan Naskah

4.1.4. Penyusunan Jadwal Produksi dan Perizinan

Tahap terakhir dalam pra-produksi adalah penyusunan jadwal produksi yang meliputi pengambilan gambar *talking head*, dokumentasi alur kerja di lapangan, serta sesi rekaman ilustrasi tambahan jika diperlukan. Jadwal ini disusun dengan mempertimbangkan ketersediaan lokasi, jadwal kerja karyawan, serta waktu produksi yang efisien agar tidak mengganggu aktivitas operasional perusahaan. Selain itu, perizinan resmi dari pihak manajemen dan divisi terkait juga diajukan untuk memastikan kelancaran kegiatan produksi. Pada tahap ini ditentukan pula pembagian tugas tim produksi, mulai dari kameramen, penata suara, hingga editor. Dengan adanya jadwal yang terstruktur dan koordinasi yang

matang, proses produksi dapat berjalan lebih terkontrol dan sesuai target waktu yang ditetapkan.

4.2. Tahap Produksi

Tahap produksi merupakan proses pelaksanaan dari seluruh perencanaan yang telah dibuat pada pra-produksi. Pada tahap ini dilakukan pengambilan gambar sesuai dengan naskah dan *storyboard* yang telah disusun. Sebelum melakukan pengambilan gambar, dilakukan breafing dengan talent seperti pada Gambar 4.2. Produksi melibatkan dua bentuk utama rekaman, yaitu talking head dan dokumentasi alur kerja di lapangan. Pengambilan talking head dilakukan dengan merekam instruktur atau *supervisor* yang menyampaikan materi pelatihan secara langsung. Format ini dipilih karena mampu menghadirkan kesan formal, kredibel, sekaligus memberikan kedekatan personal antara penyaji materi dan peserta. Selain itu, tim produksi memastikan penggunaan kamera, pencahayaan, serta tata suara agar hasil rekaman memiliki kualitas yang baik dan layak untuk dijadikan konten *LMS*. Sementara itu, dokumentasi alur kerja dilakukan untuk merekam aktivitas nyata di area produksi, seperti proses pencampuran bahan, pengecatan, hingga pengemasan. Visualisasi alur kerja ini membantu karyawan memahami prosedur standar dengan lebih aplikatif. Agar hasil gambar sesuai dengan kebutuhan narasi, tim produksi juga memperhatikan angle, pergerakan kamera, serta momen penting yang mampu memperkuat pesan dalam video.



Gambar 4.2 Breafing dengan Talent

4.2.1. Pengambilan Gambar Talking Head

Pengambilan gambar talking head seperti pada Gambar 4.3 dilakukan dengan merekam *supervisor*, atau narator yang menyampaikan materi secara langsung di depan kamera. Format ini dipilih karena mampu memberikan kesan formal, kredibel, sekaligus personal sehingga karyawan merasa lebih dekat dengan penyampai materi. Secara teknis, pengambilan gambar dilakukan menggunakan kamera beresolusi tinggi dengan tata cahaya (*lighting*) tiga titik agar menghasilkan visual yang jernih dan profesional. *Mikrofon clip-on (lavallier mic)* digunakan untuk menangkap suara narator dengan jelas dan meminimalisasi kebisingan lingkungan. Sudut pengambilan gambar menggunakan komposisi *medium close up* agar ekspresi wajah narator dapat terlihat natural sekaligus menekankan fokus pada penyampaian materi.



Gambar 4.3 Pengambilan Gambar Talking Head

4.2.2. Pengambilan Gambar Alur Kerja

Selain *talking head*, proses produksi juga melibatkan pengambilan gambar aktivitas operasional di lapangan seperti pada Gambar 4.4. Adegan ini mencakup prosedur teknis seperti pencampuran bahan, pengecatan, hingga proses pengepakan produk. Visualisasi alur kerja menjadi sangat penting karena mempermudah

karyawan memahami langkah-langkah yang harus dilakukan sesuai SOP. Pengambilan gambar dilakukan dengan kombinasi *wide shot* untuk menampilkan konteks lokasi kerja, *medium shot* untuk memperlihatkan proses operasional secara detail, serta *close up* untuk menekankan instrumen atau alat yang digunakan. Dalam beberapa adegan juga digunakan kamera bergerak (*tracking shot*) untuk memberikan dinamika visual. Dengan pendekatan ini, materi pelatihan menjadi lebih aplikatif, tidak hanya berupa narasi verbal tetapi juga divisualisasikan secara nyata.



Gambar 4.4 Pengambilan Gambar Aktivitas Operasional

4.3. Tahap Pascaproduksi

Tahap pascaproduksi merupakan proses pengolahan seluruh materi rekaman menjadi video pembelajaran yang utuh dan siap dipublikasikan melalui *LMS*. Kegiatan utama pada tahap ini adalah seleksi dan *logging footage*, penyuntingan, penambahan elemen audio-visual, serta proses review dan revisi. Pada tahap seleksi, tim memilih hasil rekaman terbaik yang sesuai dengan naskah serta mengelompokkan sesuai urutan narasi. Proses penyuntingan menggunakan teknik *montage*, yaitu dengan memanfaatkan *narrative montage* untuk menyusun alur cerita yang sistematis dan mudah dipahami, serta *intellectual montage* untuk

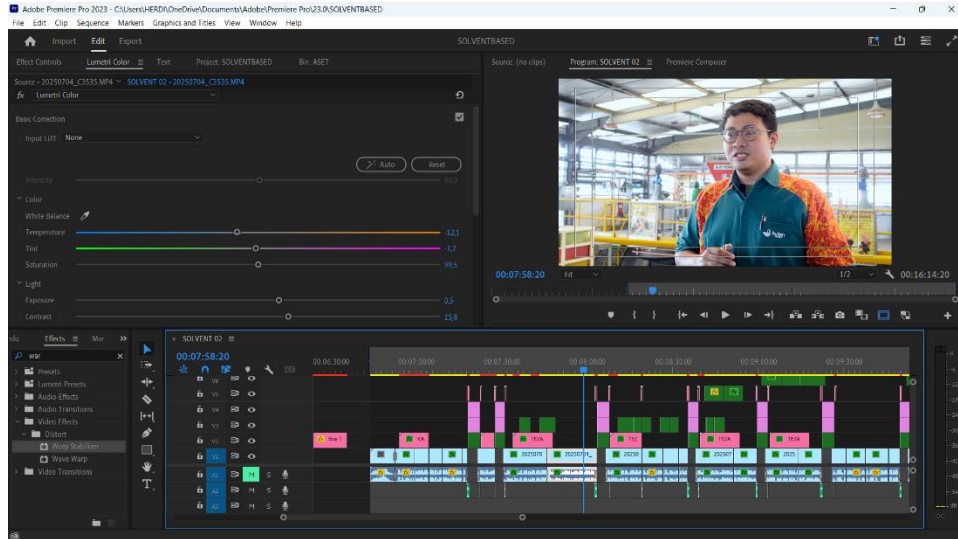
menyisipkan simbolisasi nilai-nilai perusahaan. Selanjutnya, musik latar dan efek visual ditambahkan untuk memperkuat nuansa emosional serta meningkatkan daya tarik video, tanpa mengganggu fokus utama pada materi inti. Setelah penyuntingan selesai, video dipresentasikan kepada *supervisor* untuk mendapatkan masukan. Jika terdapat revisi, tim melakukan penyesuaian hingga hasil video memenuhi standar yang ditetapkan. Dengan tahapan pascaproduksi yang terstruktur, video pembelajaran dapat tersaji secara komunikatif, interaktif, dan selaras dengan kebutuhan pelatihan karyawan PT. Avia Avian Tbk.

4.3.1. Seleksi dan Logging Footage

Setelah seluruh proses pengambilan gambar selesai, tahap pertama dalam pascaproduksi adalah melakukan seleksi dan *logging footage*. Pada tahap ini, editor meninjau seluruh hasil rekaman untuk memastikan kualitas audio-visual yang memadai serta kesesuaian dengan naskah dan *storyboard*. *Footage* kemudian diberi label dan dikelompokkan berdasarkan kategori, misalnya talking head, visual alur kerja, ilustrasi tambahan, dan elemen grafis. Proses ini dilakukan menggunakan perangkat lunak video *editing* profesional sehingga memudahkan dalam tahap penyuntingan berikutnya. Logging yang rapi juga membantu menjaga konsistensi alur narasi sesuai prinsip *narrative montage*.

4.3.2. Penyuntingan Video dengan Teknik Montage

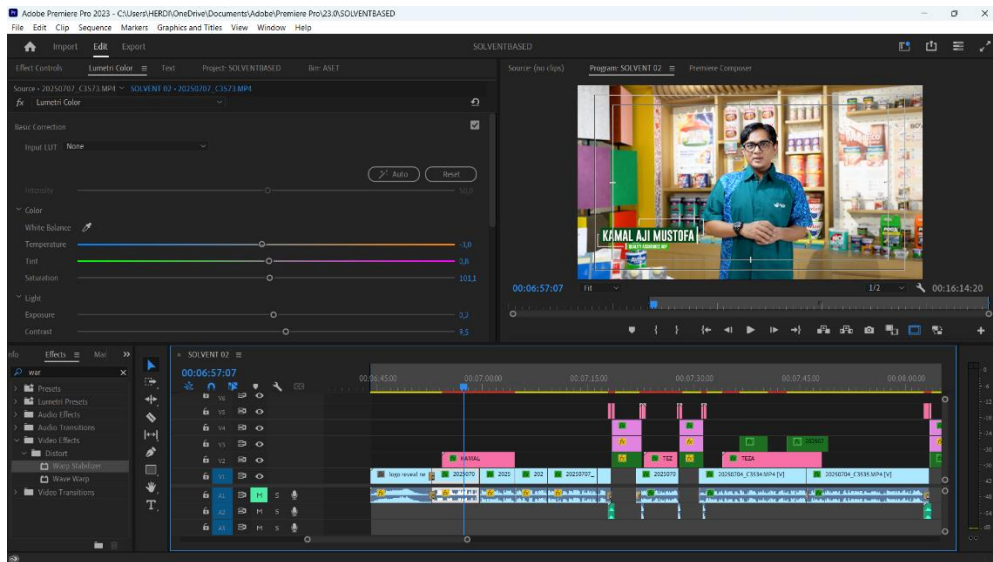
Tahap inti dalam pascaproduksi adalah penyuntingan dengan menerapkan teknik montage seperti pada Gambar 4.5. Pada *narrative montage*, editor menyusun footage sesuai urutan naskah: dimulai dari pengantar, penjelasan prosedur, hingga penutup. Hal ini menciptakan alur cerita yang logis, sistematis, dan mudah diikuti peserta. Sementara itu, *intellectual montage* digunakan untuk membangun hubungan simbolik antara ide dan visual. Contohnya, penggabungan gambar tim produksi yang bekerja sama dengan narasi mengenai pentingnya kolaborasi untuk menjaga mutu produk. Teknik ini menambah dimensi makna sehingga video tidak hanya informatif tetapi juga reflektif, merangsang pemikiran kritis peserta, dan memperkuat nilai-nilai perusahaan.



Gambar 4.5 Penyuntingan Video

4.3.3. Penambahan Musik dan Efek Visual

Untuk meningkatkan daya tarik visual, video diperkaya dengan musik latar yang dipilih sesuai suasana pembelajaran. Musik yang digunakan bersifat netral dan tidak mendominasi agar tetap fokus pada materi inti. Selain itu, efek visual sederhana seperti transisi antar adegan, animasi teks, dan *highlight* poin penting ditambahkan untuk memperkuat pesan yang disampaikan seperti pada Gambar 4.6. Prinsip desain minimalis tetap dijaga agar video tidak terlalu padat visual, sehingga peserta dapat berkonsentrasi pada inti pembelajaran tanpa gangguan berlebih.



Gambar 4.6 Penambahan Musik & Efek Visual

4.3.4. Review dan Revisi

Setelah tahap penyuntingan selesai, video sementara dipresentasikan kepada *supervisor* untuk mendapatkan masukan. Proses review ini sangat penting untuk memastikan kesesuaian konten dengan tujuan pembelajaran serta kelengkapan informasi yang dibutuhkan. Jika ditemukan kekurangan, editor melakukan revisi baik dalam aspek teknis seperti kualitas audio-visual maupun konten seperti ketepatan narasi atau kejelasan visualisasi.

4.4. Hasil Akhir

Produk akhir dari proses ini berupa video pembelajaran seperti pada Gambar 4.7 yang berdurasi 5–10 menit dengan struktur narasi yang jelas, ritmis, serta interaktif. Video menampilkan kombinasi *talking head*, visualisasi alur kerja nyata, ilustrasi grafis, serta narasi yang terstruktur sesuai prinsip *narrative montage*. Sementara itu, penggunaan *intellectual montage* memberikan sentuhan simbolik yang menekankan nilai *Customer Focus, Integrity, Teamwork, dan Agility* yang menjadi budaya kerja PT. Avia Avian Tbk. Video tersebut kemudian diunggah ke *platform LMS* perusahaan sehingga dapat diakses kapan saja dan di mana saja oleh karyawan. Dengan format *on-demand*, karyawan memiliki fleksibilitas untuk mempelajari materi sesuai kebutuhan dan kecepatan masing-masing. Hasil ini diharapkan mampu meningkatkan mutu pelatihan internal, mempercepat transfer pengetahuan, dan mendukung strategi transformasi digital perusahaan dalam pengelolaan *SDM*.



Gambar 4.7 Hasil Akhir

BAB V

PENUTUP

Berdasarkan pelaksanaan kerja praktik di PT. Avia Avian Tbk, dapat disimpulkan bahwa proses produksi video pembelajaran berbasis *Learning Management System (LMS)* dengan penerapan teknik montage memberikan kontribusi nyata terhadap efektivitas pelatihan internal perusahaan. Seluruh tahapan, mulai dari pra-produksi, produksi, hingga pascaproduksi, berjalan sesuai rencana dan menghasilkan produk akhir berupa video interaktif yang mampu menjawab kebutuhan karyawan dalam memahami materi secara lebih komunikatif, fleksibel, dan adaptif terhadap transformasi digital perusahaan.

5.1. Kesimpulan

1. Penerapan *LMS* dengan konten video berbasis montage terbukti lebih efektif dibanding metode tatap muka konvensional karena mampu mengatasi keterbatasan waktu, biaya, serta keseragaman penyampaian materi.
2. Teknik *narrative montage* berhasil menyusun alur pembelajaran secara runtut dan mudah dipahami, sedangkan *intellectual montage* memperkuat simbolisasi nilai-nilai budaya kerja PT. Avia Avian Tbk.
3. Produk akhir berupa video berdurasi 5–10 menit menghadirkan kombinasi talking head, visualisasi alur kerja nyata, serta ilustrasi grafis, sehingga materi lebih interaktif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan karyawan lintas divisi.
4. Penggunaan video berbasis *LMS* mendukung strategi transformasi digital perusahaan dengan meningkatkan mutu pelatihan, mempercepat transfer pengetahuan, serta menyediakan akses pembelajaran yang fleksibel dan berkelanjutan.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, diperoleh saran yaitu:

1. PT. Avia Avian Tbk diharapkan dapat memperluas implementasi *LMS* dengan menambahkan variasi konten pembelajaran seperti *microlearning*, kuis

interaktif, serta modul berbasis simulasi untuk memperkaya pengalaman belajar karyawan.

2. Perusahaan perlu melakukan evaluasi berkala terhadap efektivitas video pembelajaran melalui umpan balik peserta agar konten yang disajikan tetap relevan dengan kebutuhan setiap divisi.
3. Pengembangan fitur analitik pada LMS direkomendasikan untuk memantau progres karyawan secara lebih detail sehingga perusahaan dapat menyesuaikan strategi pelatihan sesuai kompetensi individu.
4. Ke depan, produksi video dapat memanfaatkan teknologi visual terkini seperti animasi 3D atau *motion graphic* untuk meningkatkan daya tarik sekaligus memperjelas konsep yang bersifat teknis dan kompleks.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliany, D. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Video dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan*, 1-10.
- Avian Brands. (2025). *Tentang Kami*. Retrieved from Avian Brands: <https://avianbrands.com/>
- Djamarah, S. B. (2013). *Psikologi Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fiorella, L., & Mayer, R. (2022). Eight ways to promote generative learning in video-based instruction. *Educational Psychology Review*, 189–212.
- Hendriyanto. (2025, March 10). *Pemanfaatan Learning Management System dalam Meningkatkan dan Memeratakan Kualitas Pendidikan*. Retrieved from KEMENKO PMK: <https://www.kemendiknas.go.id/pemanfaatan-learning-management-system-dalam-meningkatkan-dan-memeratakan-kualitas-pendidikan>
- Hrom, A. (2024, October 3). *Step-by-Step Breakdown of the Video Production Process*. Retrieved from splento: <https://www.splento.com/blog/business/step-by-step-breakdown-of-the-video-production-process/>
- Laila, D., Izzatul, R., & Miftah. (2025). Transformasi Digital di Dunia Pendidikan: Implementasi dan Dampak Teknologi Pembelajaran. *Journal of Science and Technology: Alpha*, 37-41.
- MasterClass. (2022, July 21). *Soviet Montage Theory: History, Types and Examples*. Retrieved from MasterClass Arts & Entertainment: <https://www.masterclass.com/articles/soviet-montage/>
- Munir, R. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Nasih, M. Z., & Mansur, S. A. (2024). Digital Transformation: The Effect of Learning Management Systems in Developing Employee Digital Competence: Study at A Chemical Company in Gresik. *Jurnal Ekonomi, Bisnis & Entrepreneurship*, 604-613.
- Navarrete, E., Nehring, A., Schanze, S., Ewerth, R., & Hoppe, A. (2023). A Closer Look into Recent Video-based Learning Research: A Comprehensive Review of Video Characteristics, Tools, Technologies, and Learning Effectiveness. *Arxiv: Cornell University*.
- Pixflow. (2024, December 18). *2025 landscape of video post production workflow is online!* Retrieved from PIXFLOW BLOG:

<https://pixflow.net/blog/landscape-of-video-post-production-workflow-is-online/>

Qureshi, K. (2024, April 22). *Video Pre-Production vs. Post-Production - What is the Difference*. Retrieved from DIGIPIX: <https://www.digipixinc.com/blogs/design/pre-production-vs-post-production/>

Regita, N. (2023, August 4). *Pengertian dan Manfaat Learning Management System (LMS)*. Retrieved from SUTEKI Technology: <https://suteki.co.id/pengertian-dan-manfaat-learning-management-system-lms/>

Schneider, S., Nebel, S., & Rey, G. (2021). Multimedia learning with virtual agents and animations: The impact of design principles on learning outcomes. *Journal of Computer Assisted Learning*, 146–161.

Sutopo, H. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNS Press.

Wikipedia. (2025, August 4). *Montage (filmmaking)*. Retrieved from Wikipedia: https://en.wikipedia.org/wiki/Montage_%28filmmaking%29

Yin, Z., Ma, Y., Cao, X., Wang, B., Chen, Q., & Jiang, P. (2024). Text-Video Multi-Grained Integration for Video Moment Montage. *Arxiv: Cornell University*.



UNIVERSITAS
Dinamika