

PENERAPAN TEKNIK *CRAB MOVEMENT CAMERA* DALAM PEMBUATAN VIDEO ALUR KERJA SERAGAMIN

Aidil Saputra¹, Aragani Timur Kanistren²

* Informatics Engineering, Batam State Polytechnic

** Multimedia Engineering Technology Program, Batam State Polytechnic

Article Info

Article history:

Received Jun 12th, 201x

Revised Aug 20th, 201x

Accepted Aug 26th, 201x

Keyword:

Crab movement camera

Video alur kerja

MDLC

EPIC Model

Seragamin

ABSTRACT

Penerapan teknik *crab movement camera* dalam pembuatan video alur kerja Seragamin dilakukan untuk menghasilkan pergerakan visual yang stabil, berkesinambungan, dan mampu menampilkan tahapan pelayanan hingga proses produksi secara runtut. Penelitian ini bertujuan menerapkan teknik *crab movement camera* pada video alur kerja Seragamin serta menguji efektivitas video yang dihasilkan terhadap audiens. Metode pengembangan yang diterapkan ialah metode MDLC. Mulai dari proses pengonsepan (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan materi (*material collecting*), Penggabungan (*assembly*), pengujian (*testing*), hingga tahapan pendistribusian (*distribution*). Pengujian video diuji melalui pengujian alfa oleh ahli di bidang multimedia dan pihak Seragamin, serta pengujian beta yang menggunakan metode pengukuran efektivitas dari EPIC Model dimulai dari segi *Empathy*, *Persuasion*, *Impact*, diakhiri oleh *Communication*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa penerapan teknik *crab movement camera* menghasilkan pergerakan visual yang stabil, halus, dan konsisten sehingga alur pelayanan dan produksi Seragamin dapat ditampilkan secara runtut dan mudah dipahami oleh audiens. Hasil pengujian beta pada penelitian ini memperoleh EPIC Rate dengan nilai 4,62 maka nilai ini menunjukkan bahwa video ini memiliki tingkat efektivitas yang sangat baik sebagai media penyampaian informasi mengenai alur kerja Seragamin.

Copyright © 201x Institute of Advanced Engineering and Science.
All rights reserved.

Corresponding Author:

Aidil Saputra,

Departement of Multimedia and Network Engineering,

Batam State Polytechnic,

Jl. Ahmad Yani, Tlk. Tering, Kec. Batam Kota, Kota Batam, Kepulauan Riau 29461.

Email: aidil16012004@gmail.com

a. PENDAHULUAN

Video alur kerja merupakan media audiovisual yang digunakan untuk menyampaikan tahapan aktivitas perusahaan secara runtut sehingga informasi mengenai proses pelayanan maupun produksi dapat dipahami dengan lebih jelas oleh audiens. Video sebagai media komunikasi visual dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi kepada target audiens secara lebih menarik. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Agung [1] yang menjelaskan bahwa video digunakan sebagai media utama untuk menyampaikan informasi dan komunikasi visual kepada masyarakat. Pendapat tersebut diperkuat oleh penelitian Nurninawati [2] yang menjelaskan bahwa visual video merupakan media informasi visual yang mampu meningkatkan penyampaian informasi serta promosi secara lebih menarik kepada audiens.

Seragamin merupakan perusahaan yang bergerak di bidang produksi seragam casual uniform dengan berbagai layanan mulai dari konsultasi seragam, konsultasi desain, hingga proses produksi custom seragam. Rangkaian aktivitas tersebut memiliki tahapan yang saling berurutan, mulai dari pelayanan pelanggan hingga

proses produksi hingga penyerahan produk. Untuk menyampaikan rangkaian aktivitas tersebut secara jelas kepada masyarakat Kota Batam yang berpotensi menjadi pelanggan Seragamin, diperlukan penyajian visual yang mampu mengikuti perpindahan aktivitas secara berkesinambungan dan teknik sinematografi yang perlu digunakan salah satunya yaitu *crab movement camera*. Menurut Muzakki dan Adiprabowo [3], teknik ini merupakan pergerakan kamera secara horizontal dengan arah pandang yang tetap sehingga mampu menghasilkan pergerakan visual yang stabil, halus, dan tetap mempertahankan fokus pada objek utama. Karakteristik tersebut sesuai dengan kebutuhan video alur kerja karena memungkinkan kamera mengikuti perpindahan aktivitas secara horizontal dengan arah pandang yang tetap sehingga hubungan antar proses dapat ditampilkan secara lebih runtut.

Pada penelitian ini, teknik *crab movement camera* dipilih untuk mengikuti perpindahan aktivitas dari proses pelayanan hingga produksi Seragamin secara berkesinambungan. Arah pergerakan kamera disesuaikan dengan perpindahan aktivitas, sedangkan kecepatan kamera mengikuti gerakan talent agar menghasilkan transisi yang stabil. Lubis [4] menjelaskan bahwa penentuan komposisi gambar yang sesuai serta implementasi teknik *camera movement* yang baik membantu menjaga objek tetap berada di dalam *frame* sehingga informasi dapat tersampaikan dengan lebih jelas. Penerapan *crab movement camera* memberikan kelebihan dalam mengikuti perpindahan aktivitas secara horizontal dengan arah pandang yang tetap terhadap objek, sehingga objek utama tetap menjadi fokus dan hubungan antar proses dapat ditampilkan secara lebih runtut. Hasil penerapan tersebut menunjukkan bahwa pergerakan kamera yang stabil dan konsisten mampu menjaga kesinambungan visual serta memudahkan audiens mengikuti aktivitas yang ditampilkan. Hal tersebut sejalan dengan Prananda [5] yang menjelaskan bahwa pergerakan kamera dinamis dapat menghasilkan visual yang lebih menarik serta dipakai untuk mengikuti aksi yang berlangsung dalam adegan.

Pembuatan video alur kerja Seragamin dibuat dengan pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* versi Luther-Sutopo yang memiliki proses dalapam pengembangannya dimulai dari proses pengonsepan (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan materi (*material collecting*), penggabungan (*assembly*), pengujian (*testing*), hingga tahapan pendistribusian (*distribution*). Chaeriyantama [6] menjelaskan bahwa metode MDLC menyediakan alur pengembangan multimedia yang sistematis sehingga sesuai diterapkan pada pembuatan video, dimulai dari tahap perencanaan, pengumpulan materi, sampai dengan distribusi hasil akhir.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan menerapkan teknik *crab movement camera* dalam pembuatan video alur kerja Seragamin serta mengevaluasi efektivitas video yang dihasilkan menggunakan EPIC Model. Menurut Satrio dan Asri [7], EPIC Model digunakan untuk mengukur efektivitas media berdasarkan empat indikator yang dimilikinya, dimulai dari *Empathy*, *Persuasion*, *Impact*, dan terakhir *Communication*. Dengan demikian, pembuatan video alur kerja seragamin ini diharapkan mampu menyajikan rangkaian proses kerja Seragamin secara lebih menarik, runtut, komunikatif, dan mudah dipahami oleh masyarakat Kota Batam yang menjadi target audiens.

b. METODOLOGI PENELITIAN

Video alur kerja seragamin mengimplementasikan MDLC versi Luther-Sutopo pada pembuatan videonya serta EPIC Model untuk mengevaluasi efektivitas video yang dihasilkan [6] - [7] sehingga proses pengembangan dan evaluasi video dapat dilakukan secara sistematis.

2.1. Perancangan Produk

Metode dari MDLC versi Luther-Sutopo dimulai dengan pengonsepan (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan materi (*material collecting*), penggabungan (*assembly*), pengujian (*testing*), hingga tahapan pendistribusian (*distribution*). Namun pada artikel penerapan teknik *crab movement camera* dalam pembuatan video alur kerja seragamin, pembahasan perancangan produk difokuskan hanya pada proses *concept*, *design*, *material collecting*, dan *assembly*.

2.1.1. Pengonsepan

Proses konsep dikerjakan dengan menentukan tujuan video terlebih dahulu. Dilanjut dengan target audiens, ide cerita, konsep visual, serta batasan video yang akan dikembangkan. Video yang dirancang bertujuan memperkenalkan alur kerja Seragamin kepada masyarakat Kota Batam yang

berpotensi menjadi pelanggan, dengan menampilkan proses pelayanan pelanggan hingga proses produksi secara runtut.

Ide cerita video menggambarkan perjalanan seorang calon pelanggan yang mengenal Seragamin, datang ke store, melakukan konsultasi, kemudian mengikuti rangkaian proses pelayanan hingga produk selesai diproduksi dan diserahkan. Alur tersebut dirancang untuk memberikan gambaran mengenai tahapan kerja Seragamin secara lebih nyata kepada audiens.

Konsep visual menggunakan teknik *crab movement camera* sebagai teknik pergerakan kamera utama pada bagian aktivitas yang membutuhkan perpindahan visual secara horizontal dan berkesinambungan. Penerapan teknik tersebut diarahkan untuk menjaga kesinambungan antar aktivitas serta mempertahankan fokus pada objek utama. Video berdurasi sekitar 1–2 menit dan berfokus pada aktivitas pelayanan pelanggan, konsultasi, quality control, proses produksi, hingga penyerahan produk. Hasil akhir video didistribusikan melalui media sosial Seragamin, yaitu Instagram dan YouTube, sebagai media penyampaian informasi mengenai alur kerja perusahaan.

2.1.2. Perancangan

Tahap design dilakukan dengan menerjemahkan konsep video ke dalam rancangan visual dan alur adegan yang menjadi acuan pada proses produksi. Pada tahap ini, perancangan meliputi breakdown naskah dan storyboard. Breakdown naskah digunakan untuk menentukan urutan *scene*, durasi, visual, adegan, dan audio, sedangkan storyboard digunakan sebagai panduan visual dalam menentukan posisi kamera, komposisi, dan pergerakan kamera pada setiap *scene*.

a. Breakdown naskah

Video alur kerja terdiri seragamin terdiri dari 20 *scene* yang digunakan sebagai acuan dalam menentukan urutan visual, adegan, audio dan durasi yang ditampilkan pada video alur kerja Seragamin. Berikut merupakan breakdown naskah video alur kerja Seragamin pada Tabel 1. Breakdown naskah yang terdiri dari 20 *scene* yang [terlampir](#).

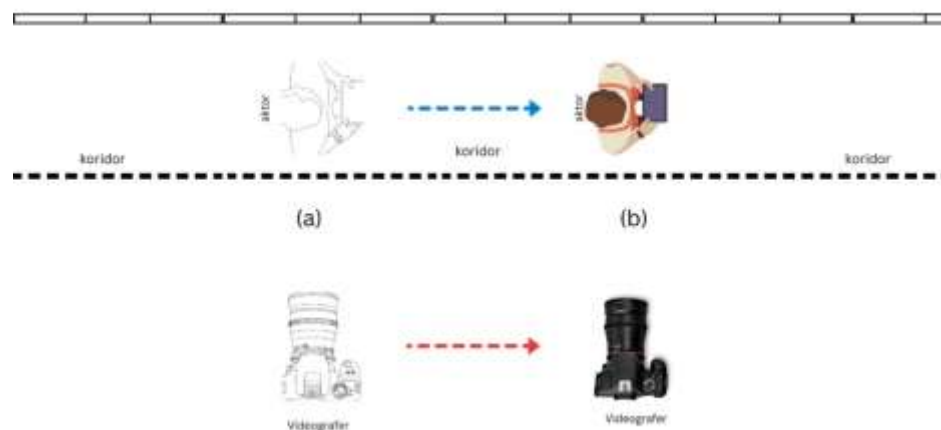
Tabel 1. Breakdown naskah

Scene	Visual	Adegan	Audio	Durasi
1	ELS	Suasana kota dengan logo Seragamin muncul di tengah.	<i>Background Music Up</i>	4 detik
2	MS, <i>Crab Movement</i>	<i>Customer</i> wanita berjalan di depan ruko sambil melihat media sosial Seragamin di HP hingga <i>Customer</i> menoleh ke store seragamin.	<i>Background Music Up</i>	7 detik
3	MS	Logo seragamin didalam store	Backgroun Musik Volume Down	8 detik
4	MS, <i>Crab Movement</i>	<i>Customer</i> masuk dengan membuka pintu dan di sambut oleh <i>Customer Service</i> seragamin	“Sejak 2017, Seragamin hadir menciptakan seragam kasual yang nyaman dan beridentitas”	4 detik
5	MS	<i>Customer Service</i> menunjukkan berbagai pilihan warna dan jenis seragam kepada <i>Customer</i>	“Semua dimulai dari percakapan”	2 detik

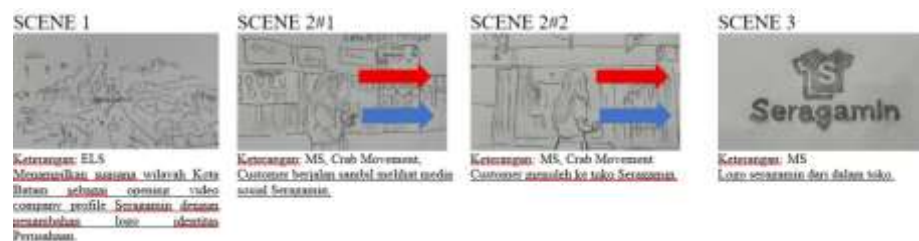
b. Storyboard

Floor plan digunakan sebagai acuan dalam penyusunan *storyboard* untuk menentukan posisi kamera, arah pergerakan objek, serta jalur penerapan teknik *crab movement camera* pada setiap *scene*. Melalui *floor plan*, komposisi visual dan pergerakan kamera dapat dirancang sebelum proses pengambilan gambar dilakukan. *Storyboard* yang disusun terdiri atas 20 *scene* dan digunakan sebagai panduan visual dalam proses produksi video alur kerja Seragamin, dengan teknik *crab movement camera* diterapkan pada 8 *scene*. Berikut merupakan *floor plan* pada Gambar 2 dan *storyboard* video alur kerja Seragamin pada Gambar 3. *Storyboard* lengkap dengan 20 *scene* [terlampir](#).

Crab movement camera memiliki karakteristik berupa pergerakan kamera secara *horizontal* dengan arah pandang yang tetap terhadap objek. Karakteristik tersebut memberikan kelebihan pada video alur kerja karena kamera dapat mengikuti perpindahan aktivitas secara berkesinambungan tanpa mengubah arah pandang secara drastis. Dibandingkan dengan pergerakan kamera yang mengubah arah pandang terhadap objek, *crab movement* lebih sesuai digunakan pada *scene* yang membutuhkan perpindahan visual secara *horizontal* dengan objek tetap menjadi fokus. Oleh karena itu, pemilihan teknik *crab movement* pada penelitian ini didasarkan pada kesesuaiannya dengan kebutuhan visual untuk mengikuti rangkaian aktivitas pelayanan dan produksi Seragamin secara runtut.



Gambar 1. *Floor Plan Crab Movement Camera*
Sumber: Dokumentasi Pribadi



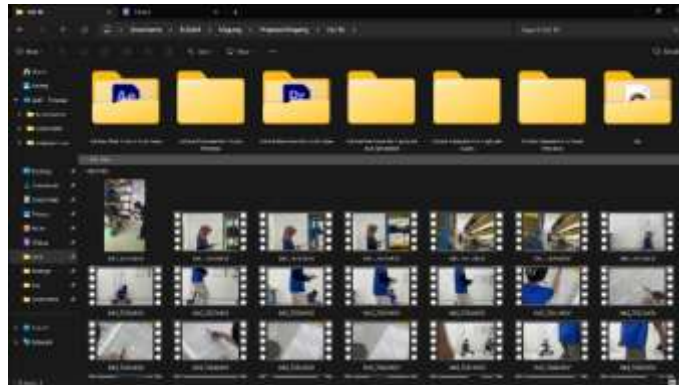
Gambar 2. *Storyboard panel 1-3*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Storyboard ini menerapkan teknik *crab movement camera* melalui pergerakan kamera dari kiri ke kanan pada 8 *scene* yang telah dirancang, sehingga menghasilkan visual yang konsisten, stabil, dan mampu menampilkan alur kerja Seragamin secara berkesinambungan [3]. Rancangan storyboard tersebut menjadi pedoman pada tahap produksi untuk menjaga konsistensi arah pergerakan kamera, agar setiap perpindahan aktivitas pelayanan hingga proses produksi dapat direkam sesuai urutan proses kerja dan menghasilkan kesinambungan visual pada video yang dikembangkan.

2.1.3. Pengumpulan materi

Proses ini dibutuhkan agar pengumpulan seluruh bahan yang diperlukan dalam pembuatan video alur kerja Seragamin tercukupi. Aset tersebut meliputi perangkat pengambilan gambar berupa iPhone 15 Pro Max dan stabilizer gimbal yang digunakan untuk mendukung penerapan teknik *crab movement camera*, serta berbagai elemen pendukung seperti logo perusahaan, musik latar, ikon, dan

font yang digunakan pada tampilan video. Jenis huruf yang digunakan adalah Arial. Pemilihan font tersebut didasarkan pada karakteristik huruf *sans serif* yang memiliki tingkat keterbacaan dan kejelasan bentuk huruf membuat informasi yang ditampilkan lebih mudah dibaca oleh penonton. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Arifrahara [8] yang menjelaskan bahwa tipografi *sans serif* memiliki karakteristik keterbacaan, keterlihatan, dan kejelasan yang baik sebagai media penyampaian informasi. Keseluruhan bagian *material collecting* [terlampir](#).

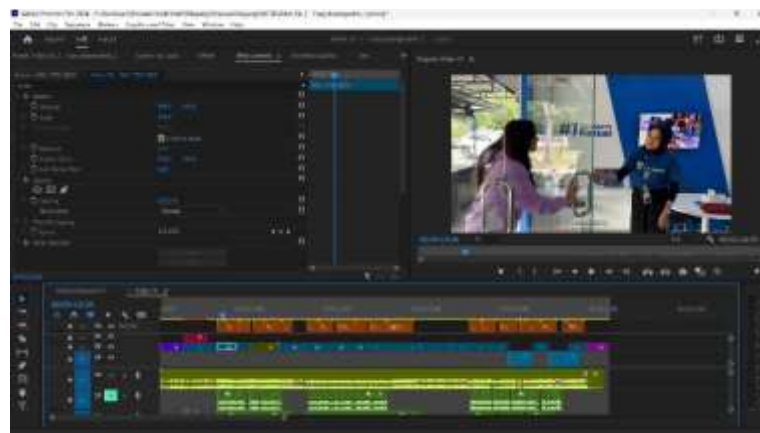


Gambar 3. *Material Collecting*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

2.1.4. Penggabungan (*assembly*)

Proses *assembly* ialah bagian tahap penggabungan semua bahan video alur kerja Seragamin sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya. Pengerjaan editing menggunakan *software editing* video Adobe Premiere Pro 2024 dilakukan untuk penyatuan *footage*, logo, audio, *color adjustment*, dan *subtitle*. Selain itu, Adobe After Effects 2024 digunakan untuk membuat *motion tracking* pada tampilan *user interface* (UI) media sosial Instagram Seragamin agar visual terlihat lebih interaktif. Setelah proses *editing* selesai dilakukan, video diekspor menggunakan format MP4. Keseluruhan bagian *assembly* [terlampir](#).



Gambar 4. *Assembly*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

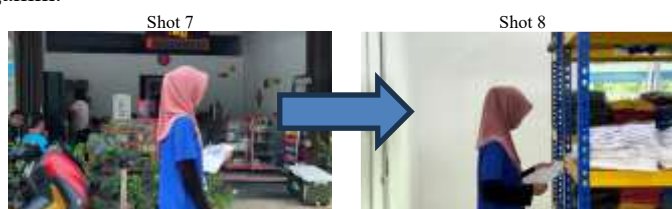
c. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut merupakan hasil penerapan teknik *crab movement camera* dalam pembuatan video alur kerja Seragamin. Pembahasan meliputi karakteristik teknik *crab movement camera*, penerapannya pada video yang dikembangkan, hasil pengujian, serta proses distribusi video pada media sosial perusahaan.

3.1 *Crab Movement Camera*

Penerapan teknik *crab movement camera* dilakukan pada 8 *scene* dari 20 *scene* yang telah dirancang. Teknik ini digunakan untuk mengikuti perpindahan aktivitas pelayanan dan

produksi secara horizontal dengan arah pandang kamera yang tetap terhadap objek. Hasil penerapan teknik kemudian dianalisis berdasarkan konsistensi pergerakan kamera, speed dan tempo, serta komposisi visual untuk mengetahui kesesuaiannya dengan kebutuhan visual video alur kerja Seragamin.



Gambar 5. Penerapan Teknik *Crab Movement Camera*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar tersebut menunjukkan penerapan teknik crab movement camera pada beberapa *scene* video alur kerja Seragamin. Hasil penerapan menunjukkan bahwa pergerakan kamera dapat mengikuti perpindahan aktivitas secara *horizontal* dengan tetap mempertahankan objek utama dalam *frame*. Selanjutnya, hasil penerapan dianalisis berdasarkan aspek teknis dan visual yang disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Ulasan Teknis dan Analisis Visual *Crab Movement Camera*

Ulasan Teknis	Analisis Visual
<i>Crab Movement Camera</i>	Pergerakan <i>horizontal</i> menjaga kesinambungan visual sehingga perpindahan aktivitas dapat diikuti secara runtut.
Konsistensi Pergerakan Kamera	Arah gerak yang konsisten membuat hubungan antar proses terlihat lebih jelas dan tidak membingungkan.
<i>Speed</i> dan Tempo	Kecepatan gerak yang stabil menghasilkan perpindahan visual yang halus dan nyaman diikuti.
Komposisi Visual	Posisi objek tetap terjaga dalam <i>frame</i> sehingga aktivitas utama tetap menjadi fokus visual.

Berdasarkan hasil analisis, penerapan crab movement camera pada 8 *scene* mampu menjaga kesinambungan pergerakan visual melalui arah kamera yang konsisten, *speed* dan tempo yang stabil, serta komposisi yang mempertahankan objek utama dalam *frame*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa teknik yang diterapkan sesuai dengan kebutuhan video dalam menampilkan perpindahan aktivitas pelayanan dan produksi secara runtut.

3.2. Testing (Pengujian)

Tahap pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah video alur kerja Seragamin yang telah dibuat mampu menyampaikan informasi secara jelas serta memenuhi tujuan penelitian yang telah ditetapkan. Testing dilaksanakan melalui dua tahapan, pertama dilakukan adalah pengujian alfa yang diuji oleh tiga narasumber ahli di bidang multimedia dan satu orang perwakilan perusahaan. Pengujian kedua yaitu pengujian beta yang diuji dengan pengumpulan responden dari hasil kuesioner. Pengujian alfa dilaksanakan agar memperoleh masukan dari ahli dan pihak perusahaan mengenai kualitas visual serta kesesuaian isi video. Sementara itu, pengujian beta dilaksanakan dengan mengimplementasikan metode EPIC Model untuk mendapatkan tanggapan dari audiens terhadap video alur kerja seragamin yang sudah dihasilkan.

3.2.1. Pengujian Alfa

Proses pengujian alfa dilaksanakan untuk mengevaluasi hasil video alur kerja Seragamin melalui wawancara terhadap tiga ahli multimedia, yaitu Zanjabel Nasution, Muhammad Novan Ilhami, dan Angger

Asathin S. Moyo, serta Bapak Azhar Maulana sebagai perwakilan Seragamin. Pengujian ini mengukur empat aspek, yaitu daya tarik visual, citra profesional, penerapan teknik *crab movement camera*, dan penyampaian informasi. Keempat aspek tersebut digunakan untuk mengetahui kesesuaian kualitas visual, penerapan teknik, serta kejelasan informasi pada video dengan tujuan perancangan. Hasil wawancara dari keempat narasumber kemudian dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan dan mensintesis tanggapan yang diberikan pada setiap aspek untuk memperoleh kesimpulan mengenai hasil penerapan teknik *crab movement camera* pada video.



Gambar 6. Visualisasi Penerapan *Crab Movement Camera* Berdasarkan Hasil Pengujian Alfa
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tabel 3. Ulasan Hasil Pengujian Alfa

Aspek	Pertanyaan	ZN	MNI	AASM	AM
Daya Tarik Visual	Bagaimana pendapat Anda mengenai penerapan teknik <i>crab movement camera</i> dalam menarik perhatian dan memberikan pengalaman menonton bagi audiens?	Mayoritas <i>shot</i> telah menerapkan teknik <i>crab movement</i> . Selain mengikuti alur kerja, video juga memperlihatkan area produksi sehingga meningkatkan kepercayaan calon pelanggan.	Teknik <i>crab movement</i> dinilai efektif karena mampu menampilkan detail aktivitas secara utuh sehingga penyampaian informasi kepada audiens menjadi lebih baik.	Video terlihat runtut dan <i>seamless</i> . Pergerakan kamera yang konsisten membuat perpindahan antar adegan menarik untuk diikuti.	Teknik <i>crab movement</i> membuat audiens seolah mengikuti staf secara langsung di area produksi sehingga pengalaman menonton terasa lebih dekat dan tidak membosankan.
Citra Profesional	Menurut Anda, bagaimana kemampuan video alur kerja Seragamin dalam membangun citra profesional serta meningkatkan kepercayaan audiens terhadap perusahaan?	Visual proses pelayanan dan produksi yang profesional mampu membangun citra positif serta menunjukkan kualitas pelayanan Seragamin.	Penayangan detail proses produksi membuat audiens merasa lebih yakin dan percaya terhadap kualitas Seragamin.	Secara keseluruhan sudah baik, namun disarankan menambahkan <i>motion graphics</i> sebagai pendukung agar citra profesional semakin kuat.	Video menampilkan proses kerja yang rapi mulai dari pelayanan hingga pengemasan sehingga meningkatkan kepercayaan terhadap profesionalisme perusahaan.
Penerapan Teknik Crab Movement Camera	Sejauh mana penerapan teknik kamera <i>crab movement</i> memengaruhi penyajian visual video yang terlihat lebih	Alur kerja terlihat tertata dari awal hingga akhir sehingga audiens mudah memahami proses produksi dan tertarik	Penggunaan satu pola pergerakan kamera membuat video lebih fokus, tidak membingungkan, dan mudah diikuti oleh audiens.	Teknik sudah diterapkan dengan baik, namun terdapat saran pada adegan membawa keranjang dan memotong kain	Pergerakan kamera membuat perpindahan dari tahap produksi terlihat mulus sehingga alur kerja mudah dipahami dan

	runtut, dinamis, dan mudah diikuti?	terhadap layanan Seragamin.		agar arah gerakan tetap konsisten dari kiri ke kanan serta menggunakan <i>top angle</i> pada adegan pemotongan.	terasa saling berkesinambungan.
Penyampaian Informasi	Bagaimana penyampaian informasi tentang proses pelayanan hingga proses produksi produk pada video alur kerja Seragamin menurut Anda?	Informasi tersampaikan secara detail, termasuk proses <i>packaging</i> , sehingga memperkuat citra profesional Seragamin.	Seluruh proses mulai dari pemilihan bahan, produksi hingga <i>packing</i> telah disampaikan dengan jelas dan tidak memerlukan perbaikan.	Penyampaian informasi sudah jelas baik dari visual maupun audio. <i>Voice over</i> juga dinilai mampu menggambarkan pelayanan Seragamin yang ramah.	Seluruh tahapan kerja dari awal pelayanan hingga produk siap dikirim sudah komunikatif, mudah dipahami, dan tidak memerlukan revisi.

Berdasarkan hasil wawancara, tanggapan dari keempat narasumber dibandingkan pada setiap aspek untuk melihat kesamaan dan perbedaan penilaian terhadap video. Tanggapan yang memiliki kecenderungan serupa kemudian disintesis menjadi temuan pada masing-masing aspek, sedangkan masukan yang bersifat perbaikan digunakan sebagai bahan evaluasi terhadap hasil video. Hasil sintesis dari pengujian alfa tersebut ditampilkan di Tabel 4.

Tabel 4. Analisis Hasil Pengujian Alfa

Aspek	Analisis Hasil
Daya Tarik Visual	Berdasarkan hasil wawancara, ZN menilai teknik <i>crab movement camera</i> menarik karena selain mengikuti alur kerja, pergerakan kamera juga memperlihatkan area produksi Seragamin sehingga dapat menarik perhatian calon pelanggan. MNI menilai teknik <i>crab movement</i> efektif karena mampu menampilkan detail aktivitas sehingga penyampaian video dapat diterima oleh audiens. AASM menilai video terlihat runtut dan <i>seamless</i> karena pola pergerakan kamera yang konsisten, sedangkan AM menilai pergerakan kamera memberikan pengalaman menonton yang lebih dekat karena audiens seolah mengikuti staf secara langsung di area produksi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa konsistensi pergerakan kamera tidak hanya memberikan variasi visual, tetapi juga membantu mempertahankan perhatian audiens terhadap aktivitas yang ditampilkan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Leonardo [9] yang berpendapat bahwa video <i>company profile</i> yang memiliki unsur visual, audio, dan teks yang terstruktur dapat meningkatkan ketertarikan audiens serta mempermudah penyampaian informasi perusahaan.
Citra Profesional	Pada aspek citra profesional, ZN menilai citra profesional dibangun melalui visual cara Seragamin menghadapi klien dan melakukan proses produksi. MNI menyoroti detail pemilihan bahan dan proses produksi yang membuat audiens merasa lebih aman serta meningkatkan kepercayaan terhadap Seragamin. AASM menilai video secara keseluruhan sudah baik, tetapi memberikan masukan berupa penambahan <i>motion graphics</i> , khususnya teks dan pergerakan grafis untuk mendukung penyajian alur kerja. Sementara itu, AM menilai penyajian proses pelayanan, pemilihan bahan, produksi hingga pengemasan menunjukkan bahwa Seragamin bekerja secara rapi, teliti, dan profesional. Dengan demikian, tiga narasumber menekankan bahwa visual proses kerja telah mampu membangun kesan profesional, sedangkan AASM memberikan catatan bahwa penggunaan <i>motion graphics</i> masih dapat ditambahkan untuk memperkuat penyajian visual. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Sunarya [10] yang menjelaskan bahwa video <i>company profile</i> berfungsi menginformasikan dan mempromosikan dalam memperkenalkan identitas perusahaan kepada masyarakat sehingga dapat membangun citra perusahaan secara lebih profesional.
Penerapan Teknik Crab	Pada penerapan teknik, ZN menilai alur video dapat dipahami sejak pertama kali ditonton karena tahapan kerja tersusun dari awal hingga akhir. MNI menilai penggunaan pergerakan yang tidak terlalu banyak membuat video lebih jelas, tidak menimbulkan <i>mis-focus</i> , dan mudah diikuti. AASM menilai penerapan teknik sudah baik, tetapi

<i>Movement Camera</i>	memberikan catatan teknis pada adegan membawa keranjang, yaitu arah gerakan sebaiknya tetap konsisten ke kanan, serta pada adegan memotong kain, yaitu pengambilan dapat menggunakan <i>top angle</i> dengan gerakan horizontal dari kiri ke kanan. AM menilai pergerakan kamera saat mengikuti staf dari satu meja ke meja lain membuat perpindahan antar tahap produksi menjadi lebih mulus dan tidak patah-patah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan pola gerakan yang konsisten membantu menjaga kesinambungan visual dan memudahkan audiens mengikuti perpindahan aktivitas. Hal ini sejalan dengan Muzakki dan Adiprabowo [3] yang menjelaskan bahwa <i>crab movement</i> menghasilkan pergerakan horizontal yang stabil sehingga dapat mempertahankan fokus terhadap objek utama.
Penyampaian Informasi	Pada aspek penyampaian informasi, ZN menilai seluruh tahapan mudah dipahami dan detail, termasuk proses <i>packaging</i> dari memasukkan produk ke plastik hingga <i>totebag</i> . MNI menilai proses pemilihan bahan, produksi, dan <i>packing</i> telah tersampaikan dengan jelas dan tidak memerlukan perbaikan. AASM menilai penyampaian melalui visual dan audio sudah baik, termasuk <i>voice over</i> yang mampu menggambarkan karakter pelayanan Seragamin yang ramah. AM juga menilai seluruh tahapan kerja dari pelayanan hingga produk siap dikirim telah tersampaikan dengan jelas, komunikatif, dan mudah dimengerti. Dengan demikian, keempat narasumber memberikan penilaian positif terhadap kejelasan informasi, tanpa memberikan catatan perbaikan khusus pada aspek ini. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Ridwan [11] yang menjelaskan bahwa media berbasis video dapat mendukung penyampaian konten sehingga informasi lebih mudah diterima oleh audiens.

Berdasarkan hasil analisis, ketiga penguji ahli multimedia dan satu perwakilan Seragamin memberikan penilaian positif terhadap empat aspek yang diuji. Pada aspek daya tarik visual, seluruh narasumber menilai teknik crab movement camera mampu memberikan pengalaman menonton yang menarik, dengan penekanan yang berbeda pada tampilan area produksi, detail aktivitas, kesinambungan gerakan, dan kedekatan pengalaman menonton. Pada aspek citra profesional, ZN, MNI, dan AM menilai penyajian proses kerja mampu memperkuat kesan profesional dan kepercayaan terhadap Seragamin, sedangkan AASM memberikan masukan berupa penambahan motion graphics. Pada aspek penerapan teknik, ZN, MNI, dan AM menilai pergerakan kamera telah mendukung alur visual, sedangkan AASM memberikan catatan pada konsistensi arah gerakan pada adegan membawa keranjang dan pemotongan kain. Pada aspek penyampaian informasi, keempat narasumber menyatakan bahwa proses dari pelayanan hingga produksi telah tersampaikan dengan jelas serta mudah untuk dipahami. Dengan demikian, hasil pengujian alfa menunjukkan bahwa video telah memenuhi kebutuhan visual dan informasi yang dirancang, dengan beberapa masukan teknis yang dapat menjadi bahan penyempurnaan visual.

3.2.2. Pengujian Beta

Proses Pengujian ini dilaksanakan agar mengetahui respon audiens tentang video alur kerja Seragamin yang sudah dibuat. Pengujian dilakukan dengan pengukuran efektivitas EPIC Model dengan didalamnya terdapat indikator efektivitas, yaitu *Empathy*, *Persuasion*, *Impact*, dan terakhir *Communication*. Menurut Satrio dan Asri [7], EPIC Model digunakan untuk mengukur efektivitas media berdasarkan respons audiens terhadap pesan yang disampaikan. Oleh karena itu, metode ini digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas video alur kerja Seragamin sebagai media penyampaian informasi.

Pengujian beta melibatkan 49 responden berdomisili Kota Batam, dengan minimal usia 17 tahun, dan telah menyaksikan video alur kerja Seragamin. Responden dipilih karena sesuai dengan target audiens video, yaitu masyarakat Kota Batam yang berpotensi menjadi pelanggan Seragamin. Keterlibatan responden diperlukan untuk mengetahui tanggapan calon audiens terhadap daya tarik visual, kesan terhadap perusahaan, penerapan teknik *crab movement camera*, serta kejelasan informasi yang disampaikan melalui video. Jumlah 49 responden ditetapkan berdasarkan pedoman Roscoe (1975), yang merekomendasikan jumlah untuk sampel melebihi 30 responden tidak lebih dari 500 responden. Pedoman tersebut juga diterapkan oleh Handayani [12] dalam penelitian efektivitas video *company profile* menggunakan EPIC Model dengan melibatkan 90 responden pada pengujian beta.

Pegisian kuesioner diisi dengan pilihan skala Likert, penilaian untuk STS bernilai 1, TS bernilai 2, CS bernilai 3, S bernilai 4, dan terakhir untuk SS bernilai 5. Tujuh pertanyaan terdapat dalam empat dimensi EPIC. Tabel berikut disajikan hasil tanggapan dari 49 responden.

Tabel 5. Hasil Pegujian Beta

Dimensi	No	Pertanyaan	SS	S	CS	TS	STS
<i>Empathy</i>	1	Video alur kerja Seragamin menarik untuk ditonton.	30	19	0	0	0
	2	Tampilan visual pada video membuat saya tertarik untuk mengetahui lebih lanjut tentang Seragamin.	32	16	1	0	0
<i>Persuasion</i>	3	Video ini memberikan kesan bahwa Seragamin merupakan perusahaan yang profesional.	25	22	2	0	0
	4	Setelah menonton video, saya menjadi lebih percaya terhadap proses pelayanan dan produksi yang dilakukan oleh Seragamin.	28	20	1	0	0
<i>Impact</i>	5	Penggunaan teknik <i>crab movement camera</i> membuat video terlihat lebih menarik dan dinamis.	36	13	0	0	0
	6	Penggunaan teknik <i>crab movement camera</i> membantu saya mengikuti alur kerja Seragamin dengan lebih mudah.	31	17	1	0	0
<i>Communication</i>	7	Informasi mengenai proses pelayanan, produksi, hingga pengemasan produk dalam video tersampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.	34	14	1	0	0

Berdasarkan Tabel 5, sebagian besar responden memberikan penilaian positif terhadap tujuh pernyataan yang telah diberikan. Pada dimensi *Empathy*, tanggapan responden menunjukkan bahwa video memiliki daya tarik visual dan mampu menumbuhkan daya tarik audiens agar mengetahui lebih lanjut mengenai Seragamin. Pada dimensi *Persuasion*, video alur kerja seragamin membuat kesan profesional dan meningkatkan kepercayaan responden terhadap proses pelayanan dan produksi Seragamin. Pada dimensi *Impact*, penerapan dari teknik *crab movement camera* dinilai mampu menghasilkan video alur kerja seragamin lebih menarik dan juga memberikan kesan dinamis serta membantu responden mengikuti alur kerja Seragamin. Sementara itu, pada dimensi *Communication*, isi informasi mengenai proses seragamin yang dimulai dari proses pelayanan hingga produksi dinilai telah berhasil menyampaikan dengan jelas dan juga mudah dipahami responden.

Selanjutnya hasil tersebut diolah menggunakan perhitungan skor Likert untuk memperoleh nilai rata-rata. Lalu nilai rata-rata dari pertanyaan kuesioner kemudian dikelompokkan berdasarkan empat dimensi EPIC untuk memperoleh nilai masing-masing dimensi. Berikut Hasil perhitungan tiap dimensi dari EPIC Model tampilkan pada Tabel 6.

Tabel 6. Pegujian Beta
Sumber: Dokumentasi Pribadi.

Dimensi	Rata-rata
<i>Empathy</i>	4,62
<i>Persuasion</i>	4,51
<i>Impact</i>	4,67
<i>Communication</i>	4,67

$$EPIC Rate = \frac{4,62 + 4,51 + 4,67 + 4,67}{4} = \frac{18,47}{4} = 4,62$$

Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh nilai *Empathy* sebesar 4,62, *Persuasion* sebesar 4,51, *Impact* sebesar 4,67, dan *Communication* sebesar 4,67, dengan nilai EPIC Rate 4,62. Nilai ini menampilkan bahwa video alur kerja Seragamin memperoleh respons yang sangat baik dari target audiens. Nilai *Impact* dan *Communication* menjadi dimensi dengan nilai tertinggi, yang menunjukkan bahwa penerapan *crab movement*

camera memberikan visual yang menarik dan dinamis sekaligus membantu audiens mengikuti serta memahami informasi mengenai alur kerja Seragamin.

3.3. *Distribution (Distribusi)*

Proses dari *distribution* merupakan proses akhir dalam metode *Multimedia Development Life Cycle*, yaitu mendistribusikan hasil video yang telah melalui proses produksi dan pengujian kepada target audiens. Pada penelitian ini, video alur kerja Seragamin dipublikasikan melalui akun Instagram resmi Seragamin agar dapat diakses oleh masyarakat sebagai media informasi mengenai proses kerja perusahaan.



Gambar 7. Postingan video alur kerja Seragamin pada Instagram

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Berdasarkan hasil publikasi, video alur kerja Seragamin diunggah pada 9 Juni 2026 melalui akun Instagram resmi Seragamin. Setelah dipublikasikan, video memperoleh respons dari pengguna berupa 2.639 tayangan, 31 suka, 3 komentar, dan 4 kali dibagikan. Adanya interaksi tersebut menunjukkan bahwa video telah berhasil didistribusikan dan menjangkau audiens melalui media sosial, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media penyampaian informasi mengenai alur kerja Seragamin. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Afrilia [13] yang menjelaskan bahwa proses *distribution* adalah proses terakhir di metode MDLC, yaitu mendistribusikan atau mempublikasikan produk multimedia yang telah selesai dikembangkan. Selain itu, tahap *distribution* juga menjadi bagian dari pengembangan produk sebagai referensi untuk peningkatan kualitas maupun pembaruan pada pengembangan berikutnya. Dengan demikian, publikasi video melalui akun Instagram resmi Seragamin menunjukkan bahwa tahap *distribution* pada penelitian ini telah berhasil dilaksanakan sesuai tahapan metode MDLC, sekaligus menghasilkan media informasi digital yang dapat diakses oleh masyarakat.

d. KESIMPULAN

Penerapan teknik *crab movement camera* pada video alur kerja Seragamin dilakukan pada 8 dari 20 *scene* yang dirancang. Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan teknik tersebut mampu menjaga kesinambungan visual melalui pergerakan kamera yang konsisten, kecepatan yang stabil, serta komposisi objek yang tetap berada dalam *frame* sehingga perpindahan aktivitas pelayanan dan produksi dapat diikuti secara runtut. Penggunaan gimbal juga membantu menjaga kestabilan gambar selama proses pengambilan video.

Hasil pengujian alfa melalui validasi empat narasumber menunjukkan bahwa video dinilai baik dari aspek daya tarik visual, citra profesional, penerapan teknik *crab movement camera*, dan penyampaian informasi. Hasil pengujian beta terhadap 49 responden yang berdomisili di Kota Batam memanfaatkan EPIC Model memperoleh EPIC Rate senilai 4,62 dan masuk dalam kategori sangat efektif. Nilai tersebut menyatakan bahwa video alur kerja seragamain mampu memberikan daya tarik visual, kesan positif terhadap perusahaan, serta menyampaikan informasi mengenai alur kerja Seragamin tersampaikan jelas dan lebih mudah dipahami.

Sesuai hasil penerapan dan pengujian, teknik *crab movement camera* sesuai digunakan pada video yang menampilkan aktivitas atau alur proses secara berurutan, seperti video alur kerja, proses produksi, dan dokumentasi industri. Untuk menghasilkan visual yang optimal, pergerakan kamera perlu dilakukan dengan

kecepatan stabil, arah gerak yang konsisten, komposisi objek yang terjaga, serta dukungan gimbal untuk mempertahankan kestabilan gambar.

Pada pengembangan selanjutnya, teknik *crab movement camera* dapat dikombinasikan dengan teknik *camera movement* lain sesuai karakteristik video. Pada video virtual tour, misalnya, kombinasi beberapa pergerakan kamera dapat digunakan untuk memperkuat kesan ruang, sedangkan pada video proses pembuatan makanan dapat dikombinasikan dengan *close-up* atau *top shot* untuk menonjolkan detail produk. Pemilihan teknik pergerakan kamera perlu disesuaikan dengan tujuan penyampaian informasi dan karakteristik visual dari video yang dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Putra Agung, M. Partiansah, A. Windu Viatra, F. Ilmu Pemerintahan dan Budaya, and P. Studi Desain Komunikasi Visual, "Video Sebagai Media Promosi Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) Pempek Di Kota Palembang," vol. 8, no. 1, 2023.
- [2] E. Nurninawati and R. A. Wardoyo, "VISUAL VIDEO PENUNJANG INFORMASI DAN PROMOSI PADA PT. INTI GELORA ANDAMARI (PERMATA TANGERANG)."
- [3] H. Muzakki and V. D. Adiprabowo, "Analisis Isi Teknik Pergerakan Kamera dalam Film Penyalin Cahaya," *Jurnal SASAK : Desain Visual dan Komunikasi*, vol. 7, no. 1, pp. 35–44, Jun. 2025, doi: 10.30812/sasak.v7i1.4786.
- [4] M. Rachmadina Lubis, S. Khairani, and Rismayanti, "Perancangan Video Promosi dengan Teknik Camera Movement Terhadap Efektivitas Penggabungan Video Promotional Video Design with Camera Movement Techniques on the Effectiveness of Merging Videos," *JOURNAL OF COMPUTER SCIENCE AND INFORMATICS ENGINEERING (CoSIE)*, vol. 01, no. 3, pp. 153–163, 2022, [Online]. Available: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- [5] J. Calaccitra *et al.*, "44 Jurnal Calaccitra PENERAPAN PERGERAKAN KAMERA DINAMIS PADA FILM PENDEK BUKAN SALAHKU DI CV LUAR KOTAK AUDIO VISUAL", [Online]. Available: <https://jurnal2.isi.dps.ac.id/index.php/calaccitra>
- [6] F. Chaeriyantama and M. Demsi Dupri, "PEMBUATAN VIDEO IKLAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH METRO MENGGUNAKAN METODE MDLC."
- [7] D. Satrio and L. Asri, "ANALISIS EMPATHY, PERSUASION, IMPACT DAN COMMUNICATION (EPIC MODEL) DALAM MENINGKATKAN KEPERCAYAAN PUBLIK," 2023.
- [8] G. Arifrahara, "ANALISIS PENGGUNAAN TIPOGRAFI SPASIAL SANS SERIF DALAM RUANG PUBLIK TAMAN TEMATIK KOTA BANDUNG," 2021. [Online]. Available: <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa>
- [9] F. Leonardo and E. Eryc, "Perancangan Video Company Profile di Sanjaya Motor Batam," *Jurnal Ilmu Komputer dan Bisnis*, vol. 13, no. 2a, pp. 121–132, Dec. 2022, doi: 10.47927/jikb.v13i2a.394.
- [10] L. Sunarya¹, M. Febrianto², and Q. Salsabil³, "Creative Education of Research in Information Technology and Artificial informatics Media Video Company Profile Sebagai Sarana Informasi Dan Promosi Pada PT Putra Karya Jasa Usaha".
- [11] R. S. Ridwan, I. Al-Aqsha, G. Rahmadini, P. Studi, and T. Pendidikan, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video dalam Penyampaian Konten Pembelajaran", [Online]. Available: <https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK>
- [12] S. Handayani *et al.*, "Efektivitas Video Company Profile Rumah Sakit terhadap Persepsi Pengunjung," 2025.
- [13] T. Afrilia, S. Widodo, and E. Laila, "Implementasi Metode MDLC Pada Iklan Video Cinematic Sebagai Promosi Dalam Meningkatkan Digital Branding Cafe Cozy Coffee."

LAMPIRAN

<https://drive.google.com/drive/folders/10Hoy3wOzZc8d7xYMU5Fg1yfAtlRVwAin?usp=sharing> CV dan Transkrip Wawancara ahli Zanjabel Nasution.

<https://drive.google.com/drive/folders/1BaZ2Uck0GCIZFWOv1i4TCILsx9oZ6d3q?usp=sharing> CV dan Transkrip Wawancara ahli Muhammad Novan Ilhami.

<https://drive.google.com/drive/folders/1GPxDsSusIDLJPjVdUZIAWtGCLa3FFfiN?usp=sharing> CV dan Transkrip Wawancara ahli Angger Asathin S.Moyo.

<https://drive.google.com/drive/folders/1AMt5AiKq310RaKVGeX521v7NAafdppoh?usp=sharing> Transkrip Wawancara dengan pemimpin Seragamin Azhar Maulana.

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1kknQ_hAZXpe8djDwKeO-RFtxVO4OOT6sDezH_1ppwCg/edit?usp=sharing Spreadsheet hasil kuisioner pengujian beta.