

ANALISA PENGGUNAAN *LIVE STREAMING* DALAM AUDIO VISUAL PROJECT VIDEO WEDDING

Ricky¹, Hen Dian Yudani²

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Humaniora Dan Ilmu Kreatif,
Universitas Kristen Petra
Jalan Siwalankerto 121-131, Surabaya
Email: e12180224@john.petra.ac.id

Abstrak

Di dalam era *digital* ini kebutuhan produksi audio visual terutama pada video dokumentasi semakin meningkat, terutama kebutuhan tersebut mengarah pada *live streaming* pada acara *wedding*. *Live streaming* merupakan suatu proses produksi video dokumentasi yang memasuki tahap produksi hingga tahap *Post-Production* yang memiliki peran penting dalam membantu mengambil momen dan *highlight* dalam suatu acara *wedding*. Berdasarkan adanya permasalahan tersebut, diperlukan adanya pengambilan gambar yang teratur sehingga dapat sesuai dengan kebutuhan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif komparasi, yaitu membandingkan teori dengan praktek. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pentingnya kegunaan *live streaming* dalam video wedding bagi audiens dalam segi audio visual. Oleh karena itu, dibutuhkan analisa secara menyeluruh pada audio visual untuk pembuatan project video wedding. Dalam penelitian yang dilakukan ini, penggunaan *live streaming* memberikan manfaat bagi audiens maupun bagi penyedia layanan video di dalam kebutuhan video dokumentasi.

Kata kunci: Video, Audio Visual, *Live Streaming*, *Production*.

Abstract

Title: *Analysis of The Use of Live Streaming in Audio Visual Wedding Video Project*

In this digital era, the need for audio-visual production, especially video documentation, is increasing, especially the need for live streaming at wedding events. Live streaming is a video documentation production process that enters the production stage to the Post-Production stage which has an important role in helping to capture moments and highlights in a wedding event. Based on these problems, it is necessary to take regular pictures so that they can fit the needs. This study uses a comparative qualitative method, which is to compare theory with practice. This study aims to determine the importance of using live streaming in wedding videos for the audience in terms of audio visuals. Therefore, a thorough analysis of audio visual is needed for making wedding video projects. In this research, the use of live streaming provides benefits for the audience as well as for video service providers in their video documentation needs.

Keywords: Video, Audio Visual, *Live Streaming*, *Production*.

Pendahuluan

Audio visual merupakan penggabungan dari interaksi antar dua media yang dapat didengar (*audio*) dan juga dapat dilihat (*visual*) oleh karena itu audio visual memanfaatkan indra pendengar dan juga indra penglihatan dalam menyampaikan informasi kepada audiensnya. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), audio visual merupakan alat pandang dan

dengar yang memiliki sifat, yaitu dapat didengar dan juga dilihat. Pengertian audio visual menurut Djamarra (2006;124), merupakan media yang dapat memicu indra penglihatan dan juga indra pendengar secara bersamaan, karena unsur dari media yang memiliki kesamaan, yaitu unsur gambar dan juga suara. Media audio visual sendiri dapat dibagi menjadi dua macam, yang pertama yaitu Audio Visual Murni (Gerak), yaitu suatu media yang dapat menampilkan

audio serta visual yang memiliki unsur gambar bergerak serta suara yang muncul dari berbagai macam tempat tertentu, contohnya merupakan film, video, dan juga televisi dan yang kedua ialah audio visual tidak murni (Diam), yaitu jenis audio yang secara visual diam, namun masih mengeluarkan suara, contohnya adalah film dengan rangkai suara. Ciri-ciri audio visual ialah tidak terlepas dengan teknologi, sehingga memungkinkan penyampaian suatu materi menggunakan alat elektronik untuk penyampaiannya.

Kemudian menurut Hermawan (2007), media tersebut merupakan media instruksi yang modern serta memiliki hubungan dari segi penglihatan dan pendengaran, selain itu media tersebut menggunakan penyampaian informasi yang sangat jelas. Jadi dalam pembuatan audio visual yang jelas haruslah membentuk suatu kondisi dan karakter tertentu dengan jelas dalam penyampaiannya.

Pada awal era 2000an, masih banyak orang yang belum mengerti apa itu produksi video dikarenakan manfaatnya yang pada saat itu hanyalah sebagai suatu hiburan semata, layanan video juga masih sangat terbatas, yaitu video hanya ditayangkan menggunakan televisi saja karena teknologi yang belum begitu memadai dan juga penyebaran *hardware* yang terbatas untuk menayangkan hal tersebut. Seiring berjalannya waktu, teknologi semakin banyak diproduksi dan dipasarkan kepada masyarakat, fungsi dan kegunaan sudah bermacam-macam dan juga sudah mendukung produksi video karena adanya kamera dan alat rekam video yang sudah sangat baik untuk menghasilkan video yang bagus. Kemajuan teknologi meningkatkan pengembangan proses, kualitas gambar, dan juga hasil pengambilan gambar sehingga tidak diragukan lagi dengan adanya gambar yang berkualitas, maka semakin banyak orang yang tertarik. Begitu pula, semakin berkembangnya teknologi, semakin pula teknologi tersebut mulai mudah didapatkan. Fungsi audio visual juga semakin bermacam-macam dimulai dari adanya fungsi sosial yang memiliki kegunaan untuk memberikan informasi serta menanam konsep bagi audiensnya. Kemudian adanya fungsi edukasi, yaitu dengan adanya informasi serta adanya makna dalam hal tersebut, sehingga memberikan pengetahuan bagi audiensnya. Kemudian yang ketiga ada fungsi budaya, dimana melalui audio visual, budaya dapat menjadi suatu warisan kepada generasi ke generasi secara turun temurun, serta menggambarkan kehidupan manusia yang terus berubah dari waktu ke waktu. Fungsi keempat, yaitu fungsi ekonomis, dimana audio visual merupakan suatu hal untuk mempermudah dan membuat suatu hal menjadi lebih efisien dengan metode menyampaikan informasi yang dapat dilakukan seminimal mungkin dan semudah

mungkin. Hal tersebut mengakibatkan banyaknya peminat di bidang video yang semakin meningkat, yaitu adanya videografer. Videografer merupakan seorang yang memiliki tugas dan tanggung jawab dalam mendokumentasikan dan memproduksi suatu video. Akses produksi video dipermudah, dimana semua orang bisa memproduksi suatu video dengan alat produksi yang murah sekalipun. Semakin berkembangnya teknologi tersebut mengakibatkan pengetahuan lebih cepat tersampaikan pada masyarakat.

Saat ini perkembangan produksi video dan juga film sangat pesat perkembangannya, kebutuhan dalam kegiatan video promosi pada media sosial yang lebih interaktif dibandingkan menggunakan foto, dokumentasi acara, perfilman, musik video, dan masih banyak lagi. Peluang audio visual saat ini terbuka lebar di berbagai macam pasar karena kegunaan video yang amat pesat dan cukup luas. Salah satu perkembangannya yaitu adalah *live streaming*. *Live streaming* adalah penyiaran secara langsung suatu video yang direkam tanpa adanya proses editing dan juga post-production, sehingga aksesnya pun lebih mudah. *Live streaming* menggunakan berbagai macam alat seperti kamera, *wireless transmission*, dan juga *data viewer*. *Wireless transmission* berfungsi sebagai alat untuk mentransfer data video yang ditampilkan oleh beberapa kamera kepada komputer untuk dapat dilakukan pergantian antara suatu gambar dari berbagai kamera secara langsung, dan diaplikasikan LUT, yaitu untuk memperbaiki warna video menjadi seperti yang diinginkan nantinya sehingga warna video menjadi lebih menarik secara instan. Ketika ditampilkan secara live melalui *media streaming* seperti YouTube dan juga ditampilkan pada acara tersebut melalui layar besar.

Penggunaan video *live streaming* dalam *wedding* nantinya akan dijadikan video dokumentasi yang akan dijadikan patokan untuk editor mengedit videonya setelah *live streaming* selesai dan memasuki tahap post-produksi yang akan diubah sesuai dengan video yang belum sesuai dengan keinginan.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang memiliki sifat komparasi kualitatif atau juga bisa disebut metode penelitian Qualitative Comparative Analysis (QCA), metode penelitian ini menggunakan perbandingan antara beberapa sample yang berbeda.

Menurut Sudijono (2012; 57), penelitian komparatif ini menggunakan perbandingan keberadaan satu variabel dengan berbagai sampel dan variabel lain

yang berbeda-beda. Sehingga peneliti memiliki tugas untuk mengumpulkan data berdasarkan gabungan dari dua ataupun lebih perbandingan data. Tujuan dari penggunaan metode ini adalah mendeskripsikan dengan lengkap dan membentuk data secara detail mengenai hal yang ingin dibahas oleh penulis.

Landasan Teori

Audio Visual

Arti Audio Visual menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) merupakan suatu alat untuk melihat dan mendengar serta mempunyai sifat yang dapat didengar serta dilihat.

Menurut ahli, yaitu Djamarah (2006: 124) mengartikan bahwa didalam media audio visual terdapat suatu media yang dapat memicu kedua indra, yaitu penglihatan serta indra pendengar menjadi peka di dalam waktu yang sama, karena media tersebut menggunakan unsur gambar serta suara.

Ciri-Ciri Audio Visual

- 1) Menampilkan visual yang dinamis atau berubah-ubah.
- 2) Teknik yang digunakan telah diterapkan berkali-kali oleh pembuatnya.
- 3) Hal berupa hasil yang dapat dilihat secara fisik dari gagasan atau ide pembuatnya.
- 4) Memiliki pengembangan yang menggunakan prinsip psikologis behaviorisme serta kognitif.
- 5) Umumnya digunakan oleh guru yang kurang interaktif dalam mengajar.

Manfaat Audio Visual

- 1) Memudahkan menampilkan informasi sehingga dapat meminimalisir salah pengertian dalam penyampaian suatu informasi.
- 2) Menarik minat kepada audiens, karena sifat audio visual yang berupa gambar membuat anak menjadi lebih tertarik serta memiliki keinginan untuk mencari tahu lebih dalam.
- 3) Bentuk merupakan suatu hal yang variatif, sehingga tidak membosankan kepada para siswa.

Live Streaming



Sumber: <https://www.fimela.com/lifestyle/read/4328420/perbedaan-streaming-dengan-live-streaming-dan-aplikasi-legal-yang-digunakan>

Gambar 1. Contoh Live Streaming saat di luar rumah.

Siaran langsung menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) merupakan suatu siaran televisi dan juga radio yang diadakan melalui layanan yang disediakan oleh penyedia siaran langsung tersebut. Istilah *Live streaming*.

Beberapa saat lalu, pandemi Covid-19 meningkat yang mengakibatkan fitur *live streaming* menjadi lebih meningkat dan kebanyakan orang hanya dapat menonton di rumah saja, sehingga audiens lebih meningkat daripada sebelum pandemi. Melalui *live streaming*, penonton dapat memberikan komentar dan reaksi saat sedang menonton dan juga dapat berinteraksi sesama penonton livestreaming.

Penyiaran menurut J.B. Wahyudi (1996) adalah cara menjalankan komunikasi dari penyedia layanan kepada penontonnya. Dimana sebagai perusahaan, melakukan *live streaming* membantu audiens meskipun mereka tidak dapat hadir secara fisik, namun untuk dapat tetap hadir secara virtual.

Videografi



Sumber: <https://www.ekrut.com/media/cara-menjadi-videografer>

Gambar 2. Contoh Videografi saat wedding.

Video merupakan gambar yang memiliki sequence yang diurutkan dalam waktu yang telah ditentukan kecepatan tertentu.

Menurut Quaalmann CCI (201 1:72), videografi adalah teknologi yang memiliki kegunaan dalam mengambil gambar serta memproses gambar tersebut yang akan ditransmisikan dalam bentuk gambar yang ditata ulang secara bergerak.

Produksi

Produksi merupakan suatu tahap dalam produksi film yang merupakan eksekusi dari storyboard, ide dan gagasan yang telah dipersiapkan dan dibuat dari tahap pre-produksi, sehingga dilanjutkan lagi pada tahap produksi ini.

Pada tahap ini, merupakan suatu inti dalam pembuatan dan produksi film, sehingga pada tahap ini menjelaskan semua ide, gagasan dan pada tahap sebelumnya telah disusun untuk direkam dari segi visual maupun audionya.

Produksi yang baik berkaitan dengan rencana yang telah dipersiapkan secara detail dan matang, namun hal itu tidaklah pasti karena saat praktek di dalam lapangan banyak perubahan yang terjadi, oleh karena itu setiap keputusan yang diambil harus sesuai agar pengambilan gambar dapat sesuai dengan perencanaan awal.

Variabel Penelitian

Variabel Kegunaan

Kegunaan dari penelitian *Live streaming* ini adalah untuk mengetahui kegunaan dan manfaat untuk membuahkan suatu video dalam bentuk dokumentasi. Dimana hal tersebut mampu membantu memudahkan saat audiens atau tamu yang tidak dapat hadir pada acara *wedding* mampu menonton video dokumentasi saat tidak dapat hadir dalam acara tersebut.

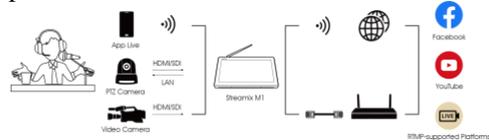
Setiap kegunaan *live streaming* tersebut memiliki manfaat untuk menghadirkan suatu karakter perusahaan menjadi lebih baik, membantu memperkenalkan audio visual perusahaan dengan audiens.

Hasil dan Pembahasan

Menurut Kustandi dan Bambang Sutjipto (2013:30) berkata bahwa audio visual sendiri merupakan cara yang dalam menyampaikan maupun menghasilkan materi dengan pemanfaatan alat elektronik (kamera), untuk memberikan informasi dan pesan, yaitu audio visual. Dengan adanya program *internship*, audio visual sendiri dapat dikembangkan lebih lagi manfaatnya sehingga dapat digunakan dalam acara *live streaming*, sehingga dari adanya penambahan fitur tersebut membuat audio visual menjadi sangat kompleks dengan bertambahnya komponen baru dan rumit.

Hal yang harus diperhatikan dalam audio visual merupakan komposisi, dasar-dasar editing, *movement*

dalam video, dan juga sudut pengambilan gambar. Alat-alat *wireless* sangat dibutuhkan dalam pembuatan proses *live streaming* ini, yaitu *Hollyland* yang membantu proses perpindahan data visual melalui kamera yang akan ditransfer ke dalam komputer. *Video Data Mixer* sendiri juga dibutuhkan, seperti *Mixer Data Video SE 2200* yang akan memproses gambar tersebut ke dalam *live streaming* dan layar besar juga melalui media YouTube sehingga audiens dapat menonton dimanapun selama acara berlangsung maupun setelah acara terselesaikan.



Sumber: <https://www.hollyland-tech.com/detail-streamixml>

Gambar 3. Penyiaran *live streaming* menggunakan alat-alat *wireless* dari *Hollyland*



Sumber: <https://www.hollyland-tech.com/detail-streamixml>

Gambar 4. Penyiaran *live streaming* menggunakan alat-alat *wireless* dari *Hollyland*.



Sumber:
https://mobile.twitter.com/hollyland_tech/with_replies

Gambar 5. Penyiaran *live streaming* menggunakan alat-alat *wireless* dari *Hollyland* dan dihubungkan dengan kamera agar dapat ditransmisikan ke *data viewer*.

Live streaming memiliki berbagai macam manfaat, yaitu sebagai berikut :

1) Menghemat Biaya Produksi



Sumber:
<https://techno.okezone.com/read/2022/01/25/57/2537330/cara-memulai-live-streaming-di-youtube-melalui-ponsel>

Gambar 4. Penyiaran *live streaming* menggunakan media sosial YouTube.

Dalam melakukan promosi dan pemasaran secara online, merupakan suatu efek positif bagi perusahaan pada era digital ini, dengan adanya promosi secara digital dapat menghemat biaya

serta ketidakperluan dalam menyewa tempat ataupun studio dan produk baru.

2) Meningkatkan Brand Awareness Bagi Perusahaan

Dalam melakukan promosi dan pemasaran secara online, merupakan suatu efek positif bagi perusahaan pada era digital ini, dengan adanya promosi secara digital dapat menghemat biaya serta ketidakperluan dalam menyewa tempat ataupun studio dan produk baru.

3) Menjaga Hubungan serta Relasi Antara Perusahaan Dengan Audiens

Pengguna internet terutama dalam media sosial saat ini semakin meningkat karena rata-rata penggunaannya merupakan generasi milenial, dimana mereka lebih menyukai penampilan video secara *live streaming* dibandingkan dengan hanya membaca. Karena itu suatu video sangat berguna agar penonton merasa terhibur dengan apa yang diberikan. Kemudian membantu audiens untuk dapat mengenal brand secara tidak langsung, sehingga loyalty dapat meningkat secara perlahan.

4) Menjangkau Pelanggan Baru

Live streaming membantu untuk menjangkau pelanggan-pelanggan baru, sehingga bisa menarik calon-calon pelanggan baru karena rasa penasaran mereka terhadap brand dan layanan yang diberikan.

5) Mengetahui Keinginan Konsumen

Live streaming dapat membantu menjelaskan keinginan-keinginan konsumen. Melalui komentar, audiens akan menyampaikan aspirasinya dan pertanyaan agar dapat mengerti layanan brand yang diberikan.

Tabel Perbandingan

Cara Kerja Live Streaming menurut Audio Visual	Teori	Praktek
Menyampaikan informasi	Menurut Hermawan (2007)	Praktek Videografi Live Streaming di Prime Cinema:

si dengan detail dan jelas	<ul style="list-style-type: none"> • Audio Visual sendiri merupakan media instruksional yang dapat dikategorikan sebagai modern. • Mempunyai hubungan dengan kedua indra, yaitu penglihatan dan pendengaran. • Bermanfaat dalam menyampaikan informasi dengan jelas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Briefing singkat membahas tugas melalui director. • Komposisi diatur sedemikian rupa dan sesuai. • Mengikuti arahan dari Director untuk melakukan video.
Persamaan antara Audio Visual dengan syuting	<p>Menurut Snaky (2010:105)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan gambar bergerak dan juga digabung dengan media audio. • Gabungan dari dua media, yaitu gambar dan audio yang dapat membangun suatu karakter menjadi suatu objek. 	<p>Saat menjalankan praktek di lapangan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Video yang diambil menyambung dengan momen yang sedang berjalan. • Video sendiri akan menjadi patokan untuk shot selanjutnya. • Dalam proses Live Streaming dibutuhkan 5 shooter minimum untuk dapat menjalankan dokumentasi, karena agar momen penting tidak tertinggal.

Kerja sama dalam tim	Menurut Sudjana dan Rival (2003:58) Biasa merupakan media yang digunakan oleh seorang guru dalam memberikan ide dan konsep yang akan diterima melalui indra penglihatan dan pendengaran. Dalam audio visual, media ini kegunaannya adalah menyalurkan informasi yang dapat diterima melalui indra penglihatan dan pendengaran.	<ul style="list-style-type: none"> • Dikepalai oleh seorang direktor yang nantinya akan mengarahkan dengan minimum 5 videografer yang nantinya akan mengambil detail berupa wide video, close up video dan juga berupa hasil medium. • Setiap videografer memiliki kesempatan untuk mengambil momen secara berbeda satu dengan yang lainnya.
Pengambilan dokumentasi	Menurut teori saat menjalankan kuliah, dibutuhkan adanya elemen penting dalam audio visual yang digunakan adalah sebagai berikut : <ul style="list-style-type: none"> • Ide dan gagasan • Sinopsis • Treatment (Penyusunan Adegan) • Penyusunan Naskah • Pencahayaan/Lighting 	<ul style="list-style-type: none"> • Dilakukan oleh editor dokumentasi untuk mengatur penataan dokumentasi setelah dilakukan shooting oleh videografer.

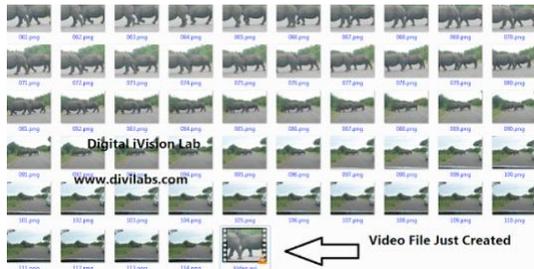
Manfaat live streaming diatas menjelaskan bahwa audio visual berkembang dalam berbagai macam hal. Penerapan audio visual di dalam hal *Live Streaming* ini memiliki peluang besar serta keunikannya yang

tersendiri, karena jarang adanya acara kecil yang menggunakan *live streaming*. Dalam proses *live streaming*,

Perbedaan Teori dan Praktek

1) Menyampaikan informasi dengan detail dan jelas

Penyampaian informasi dilakukan dengan mengambil gambar *sequence* dan ditampilkan di layar oleh *Director*, dalam pengambilan gambar tersebut lebih mengikuti pada tempo lagu dan jalannya acara.



Sumber:

<https://www.divilabs.com/2013/12/create-video-file-from-sequence-of.html>

Gambar 5. *Sequence* file yang ada dalam suatu video.

Menurut Hermawan (2007), menyimpulkan bahwa audio visual sendiri memiliki artian sebagai media instruksi yang menggunakan kaitan berdasarkan indra pendengaran dan juga penyampaian informasi yang jelas.

Menurut perbedaan teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa media audio visual ini tidak dapat disamakan antara teori dengan prakteknya, dikarenakan penyampaiannya yang dilakukan secara langsung oleh *director*, sehingga gambar diambil menyesuaikan momen yang berjalan selama acara dan dilakukan secara spontan.

2) Persamaan antara Audio Visual dengan Syuting

Live Streaming berlangsung dan jika terjadi suatu masalah dalam pengambilan gambar nantinya akan menggunakan video baru untuk menghalangi *live streaming* agar tidak terganggu.

Menurut Snaky (2010:105), menjelaskan bahwa audio visual seharusnya menunjukkan gambar bergerak yang disesuaikan dengan suara yang menggabungkan alat dengan pengambilan

gambar menentukan karakternya dengan objek yang nyata.

3) Kerjasama dalam Tim

Dalam pengambilan gambar lebih diatur oleh *director* dan nantinya tim akan berdiskusi sendiri untuk mengambil gambar pada berbagai tempat yang berbeda dan dengan berbagai macam lensa yang berbeda.



Sumber:

<https://www.lightandmatter.org/2018/news-2/industry-news/sony-announces-400mm-f-2-8-oss-g-master-lens-for-e-mount/>

Gambar 6. Perbedaan masing lensa yang digunakan di Perusahaan Prime Cinema.

Konsep dan ide spontan dan memiliki karakteristik masing-masing videografer, maka dari itu ide yang dihasilkan berbeda-beda.

4) Pengambilan Dokumentasi

Dalam dokumentasi tidak menggunakan sinopsis dikarenakan keinginan client dan berjalannya acara serta ketersediaan *venue* yang sudah ditentukan dan pencahayaan juga mengikuti ketersediaan acara.



Sumber : Prime Cinema

Gambar 7. Contoh Pengambilan gambar Live Streaming Prime Cinema



Sumber : Peneliti saat melakukan tugas di Prime Cinema

Gambar 8. Contoh Pengambilan gambar di Prime Cinema



Sumber : Peneliti saat melakukan tugas di Prime Cinema

Gambar 9. Contoh Pengambilan gambar Live Streaming Prime Cinema

Kesimpulan

Berdasarkan hasil riset dan analisa yang telah peneliti lakukan, hal-hal yang diperoleh berupa selama kuliah, peneliti hanya mempelajari teori yang berhubungan dengan hal-hal dasar, sehingga saat menjalani masa praktek dan magang di Prime Cinema, peneliti banyak mempelajari hal-hal dan pengalaman baru yang belum pernah didapatkan selama menjalani masa kuliah. Setelah menjalani masa internship, penulis mendapatkan kesempatan untuk melakukan praktek

terjun ke lapangan, sehingga peneliti dapat merasa lebih terarahkan dan lebih banyak belajar hal-hal baru.



Sumber : Prime Cinema dan Majestic Event Organizer

Gambar 10. Contoh Pengambilan gambar Live tampilan Streaming Prime Cinema



Sumber : Prime Cinema dan Majestic Event Organizer

Gambar 11. Contoh Pengambilan gambar Live Streaming Prime Cinema

Banyak praktek yang tidak berhubungan dengan teori saat peneliti menjalani masa kuliah dengan magang secara berbeda, terutama pada saat adanya masalah-masalah baru dalam praktek yang muncul dengan sendirinya, sehingga darisana peneliti dapat mengamati, menjalani, serta memperbaiki kesalahan yang telah dibuat. Dengan adanya praktek terjun ke lapangan, peneliti dapat merasakan adanya berbagai macam masalah yang berbeda-beda dan cara penanganannya dilakukan secara profesional. Kecepatan dan pemahaman situasi selalu dibutuhkan dalam menangani permasalahan agar cepat terselesaikan dan konsumen bisa puas dengan layanan yang diberikan. Meminimalisir penggunaan waktu serta mencari suatu cara dengan cepat. Pengalaman yang peneliti dapatkan dalam periode magang selama 6 bulan, sangatlah penting dan hal tersebut melengkapi pembelajaran teori di kuliah sehingga mendapatkan ilmu-ilmu baru.

Daftar Pustaka

- Anonim. (2020, Agustus 11). *Apa itu Audio Visual?*. Selamatpagi.id. Retrieved June 15, 2022, from <https://www.selamatpagi.id/pengertian-audio/audio-visual/>
- Duniacoid. (2022, Juni 13). *Apa itu Audio Visual*. Dunia Pendidikan. Retrieved June 15, 2022, from <https://duniapendidikan.co.id/audio-visual/>
- Asfihan. (2021, October 5). *Pengertian Video, Fungsi, Jenis-jenis dan Formatnya*.
- POSBALI. *Pengertian Media Audio Visual. Menurut Para Ahli*. <https://www.posbali.id/2020/10/pengertian-media-audio-visual-menurut.html>
- DIGITAL VIDEO PRODUCTION. (2022, 26 Februari). *Manfaat Live Streaming dan Pilihan Platform yang Bisa Digunakan*.
- Nita. (2021, November 6). *Ingin Memproduksi Film? Lakukan 5 Tahapan Penting Ini*. Retrieved June 18, 2022, from <https://idseducation.com/proses-produksi-film/>
- Retrieved June 15, 2022, from <https://redcomm.co.id/knowledges/manfaat-live-streaming-dan-pilihan-platform-yang-bisa-digunakan?readmore=true>
- Kiswanto. (n.d.). *Pengertian Video – Jenis-Jenis dan Fungsi Video (Lengkap) – LMS Diconic*. E-Learning. Retrieved June 13, 2022, from <https://elearning.diconic.co.id/knowledgebase/pengertian-video-jenis-jenis-dan-fungsi-video-lengkap/>
- Singh, Vibhutesh K. (2013). *Create A Video File From A Sequence Of Image Stored in a Folder, Using MATLAB*. Retrieved June 18, 2022, from <https://www.divilabs.com/2013/12/create-video-file-from-sequence-of.html>