

Pengembangan Materi Digital Marketing Pada Bisnis Kuliner

Kevin Kurniawan^{#1}, Yenni Merlin Djajalaksana^{*2}

[#] Program Studi Sistem Informasi, Universitas Kristen Maranatha
Jl. Surya Sumantri No.65 Bandung 40164, Indonesia

¹1873023@maranatha.ac.id

³yenni.md@maranatha.ac.id

Abstract — The impact that has been caused after the COVID-19 has made internet users increase every day which causes changes in daily routines in society, such as working and doing activities from home. This gives rise to many people who have to learn independently about new things to do for work and activities such as requiring educational content for learning media. Learning media can be in the form of videos that explain each topic you want to learn, such as looking for topics on how to make animated videos. In the plan for making videos, it is necessary to have a Storyboard and Copywriting that describes the video that will be made so that it is well planned. With interviews with resource persons who are doing a culinary business or who are just starting out, it is hoped that they can help culinary businesses in content creation. The duration of the video content to be made should not be made too long, so that viewers understand and are clear about the video.

Keywords— Educational Content, Instructional Media, Culinary Business, Storyboard, Copywriting

I. PENDAHULUAN

Pada era saat ini, keberadaan jaringan internet pada dasarnya sebagai penghubung antara pengguna dengan jaringan, oleh sebab itu internet tidak dapat digantikan keberadaannya. Seiring berjalannya waktu, internet mengalami pengembangan yang sangat signifikan.

COVID-19 menimbulkan dampak yang mengharuskan masyarakat harus beraktivitas dari rumah seperti bekerja dan sekolah menggunakan jaringan internet. Dengan ini pengembangan konten edukasi sangat penting mengingat setiap masyarakat dapat menjadikan konten edukasi ini sebagai media pembelajaran untuk berbagai macam hal.

Bisnis Kuliner merupakan usaha yang pada umumnya bergerak dibidang makanan. Saat ini bisnis kuliner dijadikan sebagai tempat usaha yang menjanjikan, karena pada umumnya bisnis kuliner sangat digemari di kalangan pebisnis yang baru ingin memulai usaha dibidang kuliner.

Konten edukasi saat ini tersebar luas di internet. Kehadiran konten edukasi ini bertujuan untuk memberikan kesempatan pada siapapun untuk belajar. Maka dari itu, dalam pembuatan dan pengembangan konten edukasi bisnis kuliner dibuat secara bertahap agar setiap penjelasan dan penyampaian materi dapat dimengerti oleh pemirsa yang bertaraf pemula.

II. KAJIAN TEORI

A. Storyboard

Storyboard adalah sebuah desain sketsa gambar yang disusun secara berurutan sesuai dengan naskah yang telah dibuat untuk membuat video. *Storyboard* atau desain sketsa ini pada umumnya bentuknya seperti komik yang terdapat berbagai ilustrasi yang nantinya akan disusun berdasarkan alur cerita yang sudah dipersiapkan [1]. Terdapat beberapa tujuan dari pembuatan *Storyboard* [1]:

1. Sebagai panduan untuk menyusun sebuah naskah. Mulai dari persiapan sutradara, produser, penulis, cerita, kameramen dan sebagainya. Agar hasil yang didapatkan sesuai dengan perencanaan awal.
2. Untuk menemukan konsep ide yang sudah dirancang serta memunculkan ide-ide baru yang akan dituangkan ke dalam *storyboard* yang sudah ada seperti contohnya menemukan konsep penambahan ilustrasi cerita dan sebagainya.
3. Sebagai tempat bertukar pikiran dalam membuat ide dan gagasan. Sebagai contoh memberikan pendapat mengenai sketsa yang sudah seperti kurang menarik atau kurang sesuai dengan alur cerita. Dari hasil diskusi tersebut akan ditemukan konsep yang baru.
4. Dapat menjelaskan alur cerita atau jalannya suatu cerita agar mempermudah setiap pebisnis kuliner memahami alur dan isi cerita yang ingin disampaikan.

5. Dapat menjelaskan proses pergantian dan perpindahan setiap *frame* atau *scene* serta yang berperan dalam mengatur waktu perpindahan masing-masing *frame*.

Storyboard juga memiliki beberapa fungsi sebagai berikut [2]:

1. Digunakan untuk menggambarkan alur cerita dengan jelas. Sebagai contoh dalam pembuatan suatu *film* menggunakan *storyboard* untuk menjelaskan dan menggambarkan alur cerita dari *film* yang akan dibuat dari bagian awal, pertengahan hingga akhir video.
2. Sebagai langkah awal untuk pembuatan video dalam memberikan arahan seperti arahan audio, posisi kamera dan sebagainya yang memudahkan proses rekaman.

Manfaat yang diperoleh dari pembuatan *Storyboard* adalah mempermudah dan mempercepat dalam proses pembuatan video baik video berdurasi pendek maupun video berdurasi panjang serta dapat memperlihatkan tata letak visual dalam setiap adegan yang dijalankan [3].

B. Multimedia Pembelajaran

Multimedia Pembelajaran diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan adanya multimedia pembelajaran diharapkan dapat memacu pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar sehingga proses pembelajaran memiliki tujuan [4]. Terdapat beberapa komponen pada Multimedia Pembelajaran sebagai berikut [4]:

1. Suara (*Sound*)
Dalam komponen teknologi multimedia, sound card memiliki peranan penting dalam pembuatan konten multimedia pembelajaran yang nantinya akan disimpan ke dalam file bertipe suara.
2. Gambar (*Image*)
Pada umumnya sebuah format gambar dipresentasikan ke dalam dua tipe format yaitu *bitmap* dan *vector*. Pada format ini terdapat perbedaan yang sangat menonjol yaitu *bitmap* berisikan informasi warna *RGB* (*Red, Green, Blue*) dalam pixelnya sedangkan *vector* tidak memiliki informasi warna *RGB* (*Red, Green, Blue*).
3. Animasi (*Animation*)
Animasi merupakan gambar bergerak yang memiliki bentuk dari sekumpulan objek yang disusun secara beraturan mengikuti pergerakan yang telah ditentukan.
4. Video
Sumber video diperoleh dengan peralatan antara lain *Camera Analog* dan *Camera Digital*. Serta pengolahan sumber suara dan editing video dapat menggunakan beberapa software salah satunya *Adobe Premiere Pro*.
5. Teks
Selain komponen multimedia diatas, teks juga merupakan bagian dari multimedia karena teks dapat membantu melengkap informasi yang dibutuhkan oleh *user* yang tidak dapat ditampilkan melalui gambar.

C. E-Learning

E-Learning didefinisikan sebagai pembelajaran yang difasilitasi dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, sehingga dalam proses belajar mengajar menggunakan media elektronik secara online. *E-Learning* pada umumnya digunakan untuk mengakses semua materi atau yang disebut *eBook*, kuis dan bahan ajaran yang dapat diakses melalui web tertentu [5]. Terdapat beberapa kelebihan *E-Learning* sebagai berikut [6]:

1. Kegiatan dapat dilakukan dan diakses dimana saja, dengan menggunakan *Smartphone*, Laptop dan perangkat lainnya yang terhubung dengan jaringan internet.
2. Fleksibilitas, artinya waktu jam belajar serta diskusi dapat dilakukan kapan saja tanpa terpengaruh oleh suatu pekerjaan.
3. *E-Learning* mengakomodasi keseluruhan proses belajar dan memfasilitasi pembelajaran melalui berbagai aktivitas.
4. Dapat mengembangkan minat dan bakat dalam menggunakan komputer, laptop dan internet.
5. *E-Learning* merupakan media komunikasi yang efektif, cepat dan kredibel dalam melakukan penyampaian materi.

Dari kelebihan *E-Learning* diatas, terdapat juga beberapa kekurangan *E-Learning* sebagai berikut [7]:

1. Motivasi belajar yang rendah mengakibatkan sulitnya untuk berkonsentrasi dalam menerima materi dan lebih cenderung menunda-nunda waktu belajar.
2. Koneksi internet yang lambat mengakibatkan sulitnya mengakses materi.
3. Untuk pengguna bertaraf pemula sulit menguasai dalam pengelolaan *file* komputer dan perangkat lunak.
4. Kurangnya interaksi mengakibatkan sulitnya mendapatkan penjelasan lebih lanjut mengenai materi yang tidak dipahami.
5. Tanpa adanya jadwal terstruktur, sering terjadi kesalahan antara aktivitas belajar mengajar dan pengumpulan tugas.

D. Efektivitas Dalam Menyiapkan Konten Video Pembelajaran

Konten video pembelajaran merupakan salah satu penyampaian materi yang paling efisien, selain video dapat diputar berulang kali, video pembelajaran juga dapat diunduh atau *download*. Biasanya video dengan berdurasi panjang dapat membuat para penonton merasa bosan, karena isi dari video pembelajaran tersebut belum tentu dimengerti oleh para penonton. Maka dari itu durasi untuk membuat video pembelajaran sebaiknya tidak lebih dari 10 menit [8].

E. Penilaian Suatu Video

Para pengguna internet biasanya menonton video sebagai sarana hiburan, sarana belajar dan sebagainya. Akan tetapi seiring berkembangnya zaman video sudah mulai berkembang dan menjadi sarana untuk edukasi [9]. Beberapa *platform* seperti Youtube, Instagram dan lain sebagainya juga semakin lama semakin interaktif dengan penggunaannya. Para pengguna internet tidak hanya melihat isi video saja tetapi bisa juga memberikan komentar terhadap video tersebut seperti menulis di kolom komentar. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk menilai suatu video sebagai berikut [10]:

1. Kreativitas
Cara pengambilan gambar menggunakan kamera dan efek suara yang dihasilkan menarik perhatian para pemirsa.
2. Kualitas Konten
Tujuan dari dalam video harus dijelaskan secara detail agar para pemirsa dapat dengan mudah mengikuti materi yang disampaikan.
3. Ejaan, Penggunaan Kata, dan Tata Bahasa
Kesalahan dalam ejaan, penggunaan kata, dan tata bahasa perlu diperhatikan dan dapat diminimalisir agar pemirsa mengerti materi seperti apa yang sedang disampaikan.

F. Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro adalah sebuah aplikasi penyunting video dari *Adobe Systems* merupakan salah satu produk *software* yang dikembangkan *Adobe Creative Suite*. Pada aplikasi *Adobe Premiere Pro* terdapat *title* yang berfungsi untuk membuat judul/*title* dan dapat mengubah properti dari teks itu seperti mengubah bentuk huruf, memberi dan mengubah warna, memberi garis kontur, garis luar, membuat animasi bergerak serta memberikan *shapes* agar tampilan teks video terlihat lebih menarik [11] [12].

III. ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

A. Daftar Topik Yang Akan Dibuat

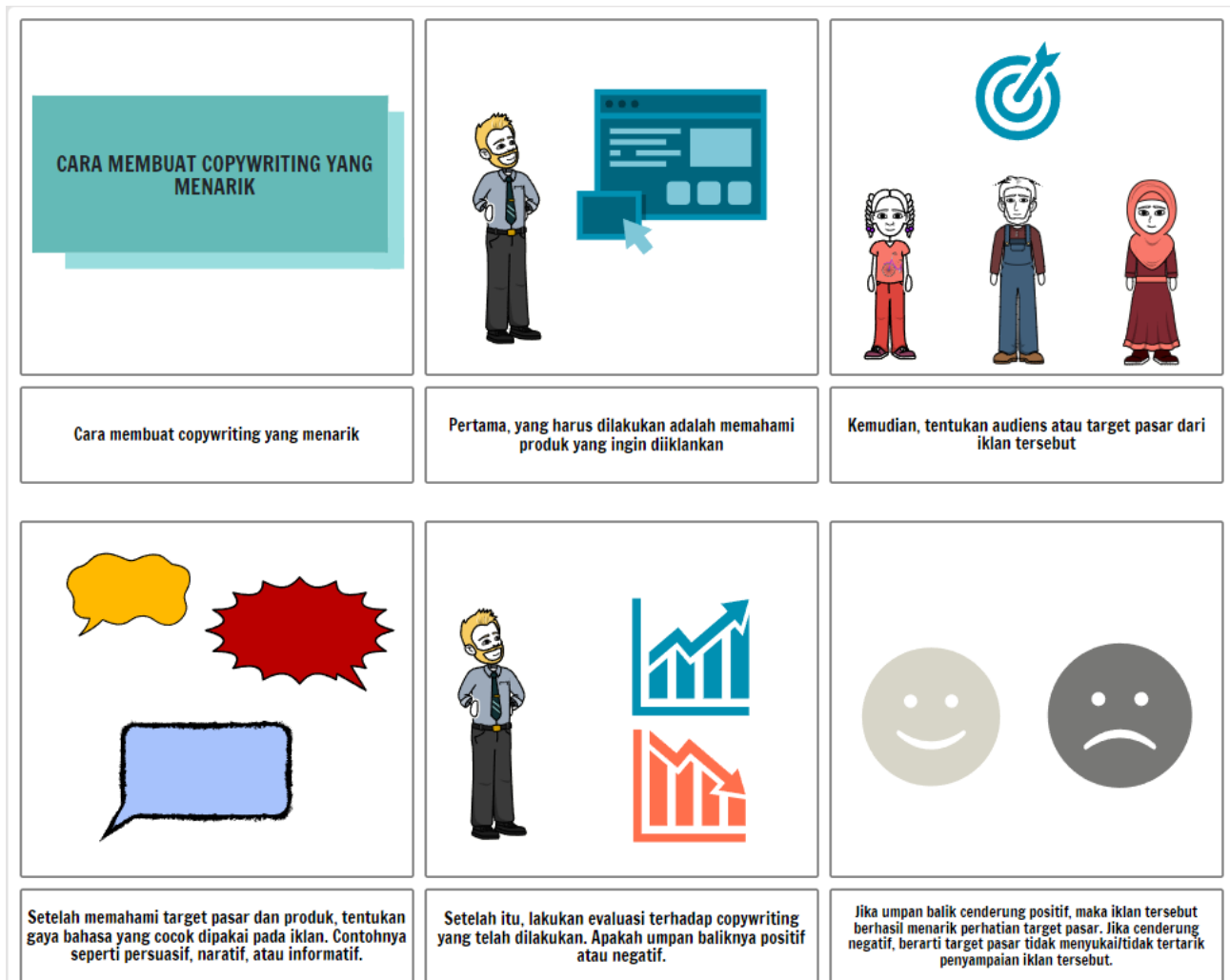
Berikut Daftar Topik yang akan dibuat:

TABEL I
DAFTAR TOPIK

Topik 1	Cara Membuat Copywriting Yang Menarik
Topik 2	Tips Mulai Bisnis Kuliner Untuk Pemula
Topik 3	Tips Foto Produk Makanan Agar Terlihat Menarik
Topik 4	Peningkatan Strategi Pemasaran Produk Melalui Media Sosial
Topik 5	Strategi Memasarkan Produk Makanan

B. Storyboard

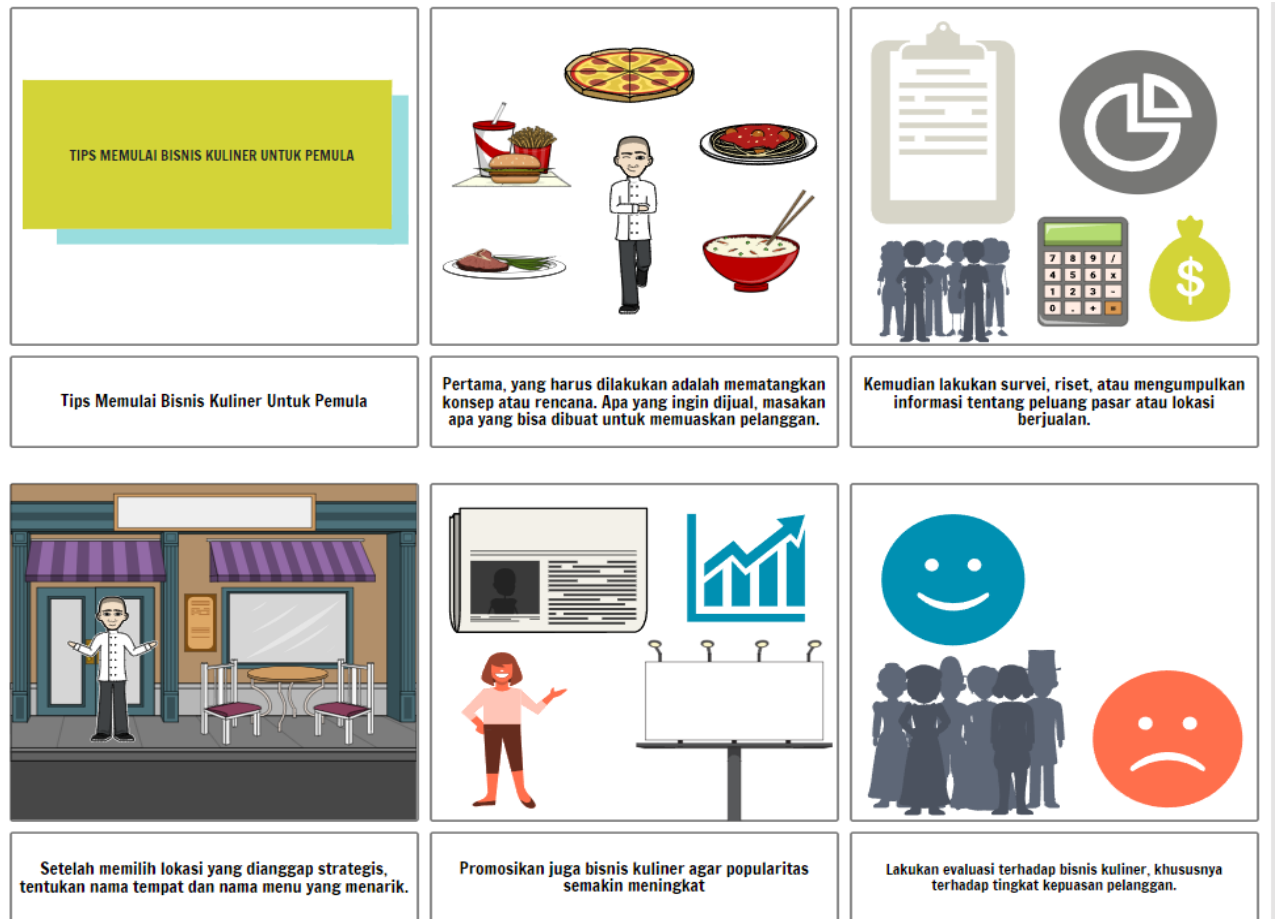
Berikut *Storyboard* dari beberapa topik yang akan dibuat:



Gambar 1. Cara Membuat Copywriting Yang Menarik

Pada Gambar 1. Cara Membuat Copywriting Yang Menarik ada beberapa hal yang perlu diperhatikan sebagai berikut:

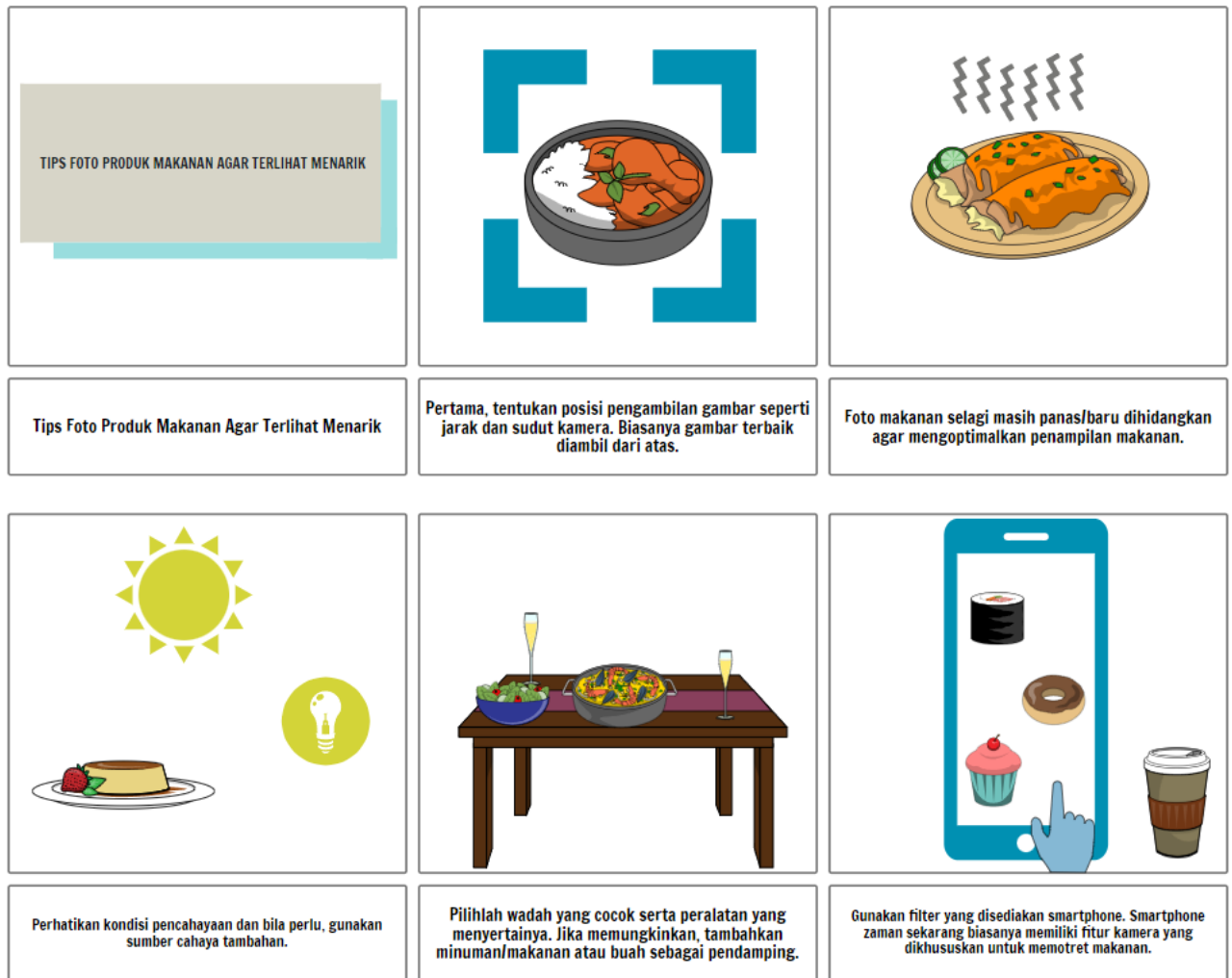
1. Pertama yang harus dilakukan adalah memahami produk yang ingin diiklankan.
2. Kemudian tentukan audiens atau target pasar dari iklan tersebut.
3. Setelah memahami target pasar dan produk, tentukan gaya bahasa yang cocok dipakai pada iklan. Contohnya seperti persuasif, naratif, atau informatif.
4. Setelah itu lakukan evaluasi terhadap copywriting yang telah dilakukan. Apakah umpan baliknya positif atau negative.
5. Jika umpan balik positif, maka iklan tersebut berhasil menarik perhatian target pasar. Jika negatif berarti target pasar tidak menyukai atau tidak tertarik dengan penyampaian iklan tersebut.



Gambar 2. Tips Memulai Bisnis Kuliner Untuk Pemula

Pada Gambar 2. Tips Memulai Bisnis Kuliner Untuk Pemula ada beberapa hal yang perlu diperhatikan sebagai berikut:

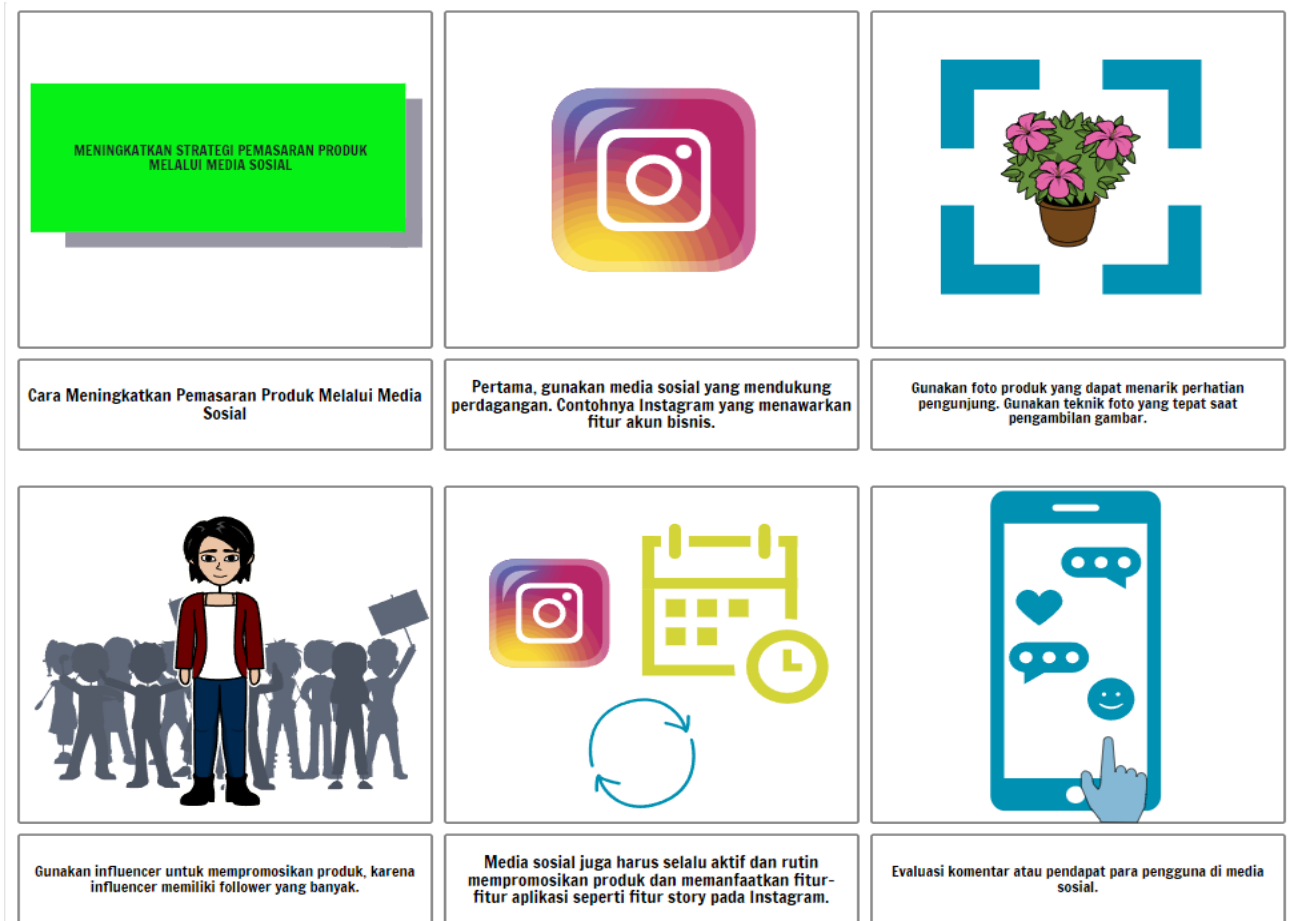
1. Pertama yang harus dilakukan adalah memikirkan konsep atau rencana. Apa yang ingin dijual, masakan apa yang bisa dibuat untuk memuaskan pelanggan.
2. Kemudian lakukan survei, riset atau mengumpulkan informasi tentang peluang pasar atau lokasi berjualan.
3. Setelah memilih lokasi yang dianggap strategis, tentukan nama tempat dan nama menu yang menarik.
4. Promosikan juga bisnis kuliner agar popularitas semakin meningkat.
5. Lakukan evaluasi terhadap bisnis kuliner, khususnya terhadap tingkat kepuasan pelanggan.



Gambar 3. Tips Foto Produk Makanan Agar Terlihat Menarik

Pada Gambar 3. Tips Foto Produk Makanan Agar Terlihat Menarik ada beberapa hal yang perlu diperhatikan sebagai berikut:

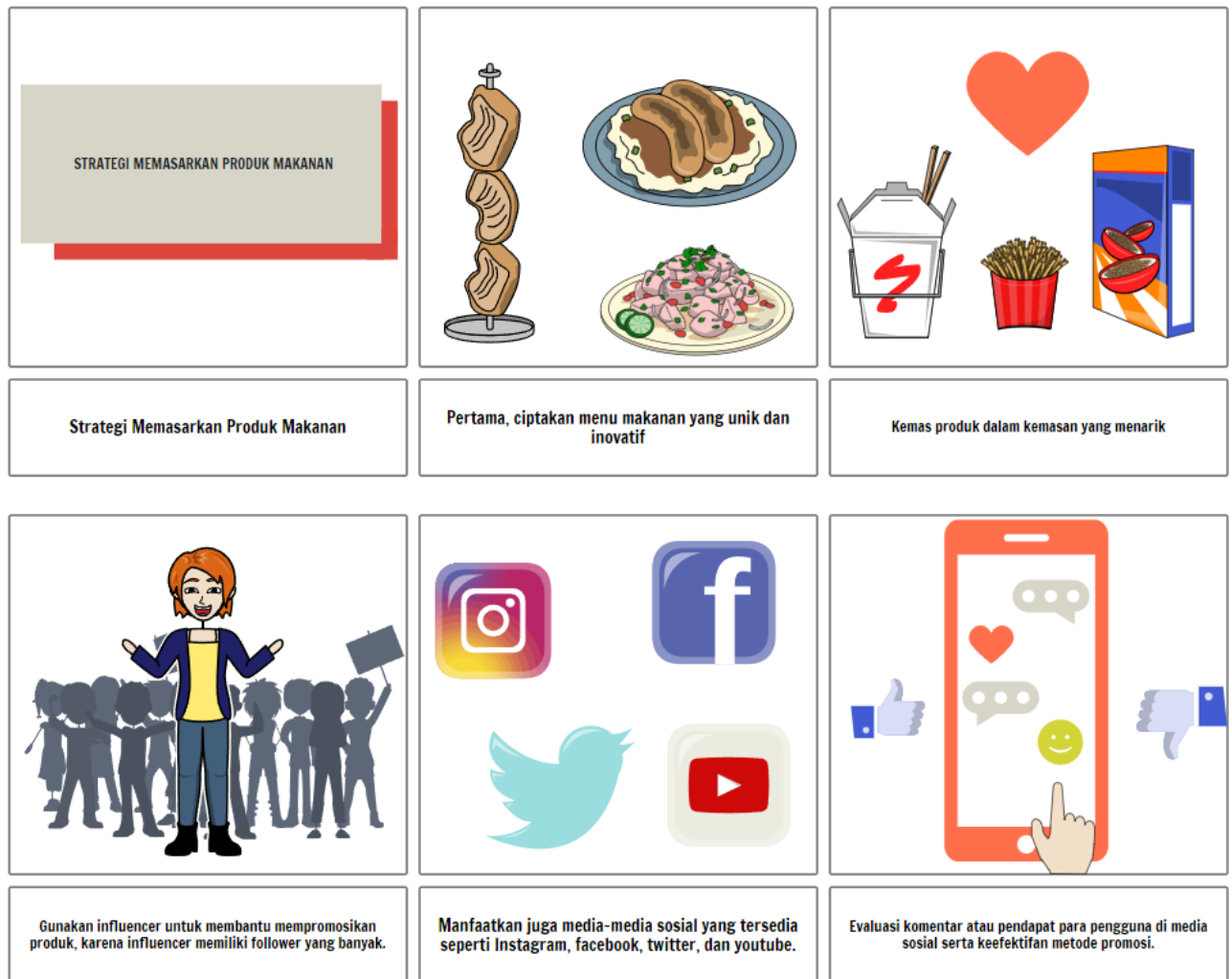
1. Pertama tentukan posisi pengambilan gambar seperti jarak dan sudut kamera. Biasanya gambar terbaik diambil dari atas.
2. Foto makanan selagi masih panas/baru dihidangkan agar mengoptimalkan penampilan makanan.
3. Perhatikan kondisi pencahayaan dan bila perlu, gunakan sumber cahaya tambahan.
4. Pilihlah wadah yang cocok serta peralatan yang menyertainya. Jika memungkinkan, tambahkan minuman/makanan atau buah sebagai pendamping.
5. Gunakan filter yang disediakan smartphone. Smartphone zaman sekarang biasanya memiliki fitur kamera yang dikhususkan untuk memotret makanan.



Gambar 4. Meningkatkan Strategi Pemasaran Produk Melalui Media Sosial

Pada Gambar 4. Meningkatkan Strategi Pemasaran Produk Melalui Media Sosial ada beberapa hal yang perlu diperhatikan sebagai berikut:

1. Pertama gunakan media sosial yang mendukung perdagangan. Contohnya Instagram yang menawarkan fitur akun bisnis.
2. Gunakan foto produk yang dapat menarik perhatian pengunjung. Gunakan teknik foto yang tepat saat pengambilan gambar.
3. Gunakan influencer untuk mempromosikan produk, karena influencer memiliki follower yang banyak.
4. Media sosial juga harus selalu aktif dan rutin mempromosikan produk dan memanfaatkan fitur-fitur aplikasi seperti fitur story pada Instagram.
5. Evaluasi komentar atau pendapat para pengguna di media sosial.



Gambar 5. Strategi Memasarkan Produk Makanan

Pada Gambar 5. Strategi Memasarkan Produk Makanan ada beberapa hal yang perlu diperhatikan sebagai berikut:

1. Pertama ciptakan menu makanan yang unik dan inovatif.
2. Kemas produk dalam kemasan yang menarik.
3. Gunakan influencer untuk membantu mempromosikan produk, karena influencer memiliki follower yang banyak.
4. Memanfaatkan juga media-media sosial yang tersedia seperti Instagram, Facebook, Twitter, dan Youtube.
5. Evaluasi komentar atau pendapat para pengguna di media sosial serta keefektifan metode promosi.

IV. IMPLEMENTASI

A. Implementasi Video

Berdasarkan hasil topik yang didapatkan, para pemirsa akan menonton video yang sudah tersedia pada *website* berdasarkan materi atau konten seperti apa yang ingin dipelajari melalui video tersebut untuk mengikuti langkah-langkah yang terdapat pada video. Maka dari itu video yang dibuat secara singkat dan jelas agar mudah dipahami oleh para pemirsa yang menonton.

B. Hasil Video

Berikut Hasil Video yang sudah dibuat:



Gambar 6. Video Cara Membuat Copywriting Yang Menarik

Pada Gambar 6. Video Cara Membuat *Copywriting* Yang Menarik membahas mengenai apa itu *Copywriting*, mengapa membutuhkan *Copywriting*, jika tidak memahami teknik *Copywriting*, jenis-jenis *Copywriting*, cara membuat *Copywriting* agar terlihat menarik. Platform yang digunakan dalam pembuatan video ini menggunakan Animaker beserta *Background* yang terdapat pada Animaker Song.



Gambar 7. Video Tips Memulai Bisnis Kuliner Untuk Pemula

Pada Gambar 7. Video Tips Memulai Bisnis Kuliner Untuk Pemula membahas dan menjelaskan mengenai tips yang harus dilakukan oleh pebisnis kuliner yang bertaraf pemula. Platform yang digunakan dalam pembuatan video ini menggunakan Animaker beserta *Background* yang terdapat pada Animaker Song.



Gambar 8. Video Tips & Cara Foto Produk Makanan

Pada Gambar 8. Video Tips & Cara Foto Produk Makanan membahas langkah yang perlu dilakukan agar dalam pengambilan foto terlihat menarik perhatian banyak pemirsa. Platform yang digunakan dalam pembuatan video ini menggunakan Animaker beserta Backsound yang terdapat pada Animaker Song.



Gambar 9. Pemasaran Melalui Media Sosial

Pada Gambar 9. Video Pemasaran Melalui Media Sosial membahas tentang komponen penting dalam pemasaran melalui media sosial dan strategi yang digunakan dalam pemasaran melalui media sosial. Platform yang digunakan dalam pembuatan video ini menggunakan Animaker beserta Backsound yang terdapat pada Animaker Song.



Gambar 10. Pemasaran Melalui Media Sosial

Pada Gambar 10. Video Strategi Memasarkan Produk Makanan membahas tentang strategi pemasaran produk makanan yang paling efektif untuk usaha terutama dibidang kuliner. Platform yang digunakan dalam pembuatan video ini menggunakan Animaker beserta Background yang terdapat pada Animaker Song.

V. KESIMPULAN

Dengan melakukan pembuatan video pengembangan konten edukasi bisnis kuliner, diharapkan para pemirsa mengerti dan dapat memahami isi dari masing-masing video untuk dipelajari. Serta membantu kebutuhan para pemirsa dalam memilih konten yang ingin dipelajari untuk yang baru mulai melakukan usaha terutama dibidang kuliner dan menjelaskan apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan konten. Dengan melihat Tabel 1. Daftar Topik Yang Akan Dibuat merupakan hasil yang didapatkan melalui wawancara beberapa Narasumber. Dapat disimpulkan bahwa topik yang akan dibuat merupakan kebutuhan para pemirsa untuk mengembangkan usaha atau bisnis yang sedang dijalankan terutama dibidang kuliner. Dengan mendapatkan hasil wawancara dengan beberapa Narasumber pada Implementasi wawancara, diharapkan untuk kedepannya materi dapat dikembangkan dan dijelaskan secara detail agar isi dari video yang dibuat mudah dimengerti oleh para pemirsa bertaraf pemula.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Khulsum, U., Hudyono, Y., & Sulistyowati, E. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X Sma. *DIGLOSIA : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v1i1.pp1-12>
- [2] Rahmalina, W., Gusteti, M. U., & Desmariansi, E. (2020). Pelatihan Membuat Video Pembelajaran Menarik Dengan Smartphone Pada Guru Adzkie. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 4(1), 26–35. <https://doi.org/10.36341/jpm.v4i1.1485>
- [3] Sauri, F. S. (2019). Perancangan Storyboard Dalam Film Animasi 3D “Sons Of Pandawa” Storyboard Design In 3D Animation Film “Sons Of Pandawa.” *EProceedings of Art & Design*, 6(2), 1672–1680. openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id
- [4] Soenarto, S., Jabar, C. S. A., Marzuki, Ghufon, A., Budiningsih, C. A., Madya, S., Hanum, F., Gafur, A., Haryanto, Sofyan, H., & Subali, B. (2015). *Applied Approach*.
- [5] Parel, H. W. (2021). *PENERAPAN KONSEP GAMIFICATION PADA E-LEARNING* (P. Ndari (ed.)). Ahlimedia Book.
- [6] Hadisi, L., & Muna, W. (2015). *Pengelolaan Teknologi Informasi Dalam Menciptakan Model Inovasi Pembelajaran*

- (E-learning). *Jurnal Al-Ta'dib*, 8(1), 117–140.
- [7] Khairunnisa, M. S. (2019). Pemanfaatan E-Learning Bagi Para Pendidik Di Era Digital 4.0. *Jurnal Sosial Humaniora Sigli*, 2(2), 35–41. <https://doi.org/10.47647/jsh.v2i2.169>
- [8] Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2016). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 47. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v2i1.741>
- [9] Mardiyah, D. (2015). *Sistem Penilaian Kualitas Video Secara Subyektif Berbasis Web Berdasarkan Rekomendasi ITU-T P. 910. 11104863*.
- [10] Tresnawati, Y., & Prasetyo, K. (2018). Pemetaan Konten Promosi Digital Bisnis Kuliner kika's Catering di Media Sosial. *Profesi Humas : Jurnal Ilmiah Ilmu Hubungan Masyarakat*, 3(1), 102. <https://doi.org/10.24198/prh.v3i1.15333>
- [11] Zaini, M. S., & Nugraha, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 349–361. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/10136>
- [12] G. Maulani, C. Jessyca, & D. E. Saragih. (2018). Video Promosi Untuk Program Acara Crazy Challenge Channel-Indovision dengan Adobe Premiere Pro. *UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta*, 7–12.