

---

# Implementasi Strategi Pemasaran dan Multimedia Interaktif pada Akun YouTube dalam Meningkatkan Jumlah Viewer

Kelvan Hendrata<sup>1</sup>, Ni Wayan Deriani<sup>2</sup>, Riza Wulandari<sup>3</sup>

Sistem Informasi<sup>1,3</sup>, Bisnis Digital<sup>2</sup>

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Denpasar, Indonesia

e-mail: 190030788@stikom-bali.ac.id<sup>1</sup>, deriani@stikom-bali.ac.id<sup>2</sup>, rizawulandari@stikom-bali.ac.id<sup>3</sup>

## Abstrak

Youtube merupakan suatu platform media sharing jenis sosial media yang memfasilitasi membagi medianya sendiri, mulai dari video, audio, dan gambar seseorang yang dapat menghasilkan uang sebagai sumber penghasilan utama. Minimnya pengetahuan mengenai cara menjadi youtuber sukses, membuat banyak youtuber pemula tidak berkembang. Pemanfaatan teknologi untuk membuat suatu pemaparan materi mengenai cara menjadi youtuber sukses belum banyak ditemukan. Seminar dan pengalaman salah satu youtuber membagikan pengalaman dalam mengembangkan akunnya dengan menggunakan metode 4p (Produk, Price, Place dan Promotion). Namun, kurangnya penerapan teknologi menjadi salah satu alasan rendahnya minat belajar youtuber pemula khususnya untuk belajar apa yang dipikirkan youtuber sukses. Untuk itu, maka diperlukan multimedia pembelajaran cara menjadi youtuber sukses, khususnya youtube pemula yang baru merintis. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat suatu media pembelajaran cara menjadi youtuber sukses dengan basis multimedia. Metode dari penelitian yang digunakan adalah dengan Research & Development berbasis model Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Software yang digunakan dalam pembuatan desain konten media pembelajaran adalah Adobe Illustrator, Adobe Premiere, dan Adobe Flash. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi berbasis multimedia cara menjadi youtuber sukses.

**Kata kunci:** Youtuber, Multimedia Pembelajaran, MDLC, Teknologi.

## 1. Pendahuluan

Perkembangan jaman kian bertumbuh secara pesat, kecanggihan teknologi dan informasi sudah merajai di berbagai kehidupan manusia. Sudah memasuki industri kreatif dan inovatif. Hal ini mendorong SDM untuk terus berkembang salah satunya dalam membuat konten. Penyampaian konten dapat dilakukan melalui berbagai media seperti televisi, internet bahkan melihat fenomena saat ini konten yang paling banyak digemari oleh masyarakat terutama dikalangan usia dini hingga anak muda adalah Youtube.

Youtube sendiri merupakan suatu platform media *sharing*, yakni jenis sosial media yang memfasilitasi pengguna untuk membagi medianya sendiri, mulai dari video, audio, dan gambar. Youtube sendiri bukanlah hanya sebagai sumber informasi atau sarana hiburan, melainkan dengan Youtube, seseorang dapat menghasilkan uang sebagai sumber penghasilan utama yang menjanjikan namun hanya segelintir orang yang mampu menjadikan Youtube sebagai penghasilan utama di mana apalagi persaingan youtube kini lebih ketat [1].

Penyebab rendahnya keberhasilan seseorang menjadi youtuber pemula adalah literasi strategi sebagai youtubers yang belum banyak dan menarik untuk di implementasikan dan dipelajari, salah satunya dikarenakan kurangnya penggunaan teknologi khususnya multimedia pembelajaran dalam menyampaikan materi tersebut [6]. Teknologi informasi baik digunakan untuk mengembangkan model pembelajaran [7]. Salah satu keuntungan yang dapat diperoleh melalui pemanfaatan teknologi sebagai media dalam pembelajaran adalah masyarakat mampu memahami konsep secara mendalam [8][9]. Peneleiti mengemukakan bahwa teknologi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran [9].

Berdasarkan hasil pengalaman salah satu kreator yang besar di Bali 1 Juta Subscribers KelvanH saat mengikuti seminar mengenai Youtube, memberikan pengalaman dalam mengembangkan akunnya dengan menggunakan metode strategi pemasaran 4p (*Produk, Price, Place dan Promotion*) [2] dapat di lihat pada gambar 1, dimana mengalami peningkatan yang signifikan pada akunnya. Hal ini yang membuat peneliti menarik mengangkat hal ini sebagai materi pembelajaran.

---



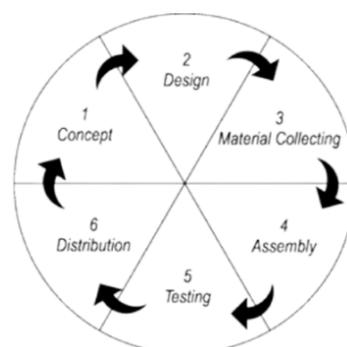
Gambar 1. Grafik Peningkatan menggunakan metode 4P

Menurut beberapa penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya seperti Arie Bowo, yang membuat jurnal “Implementasi Strategi Pemasaran Dengan Menggunakan Multimedia”[3], Kurniawati, yang membuat jurnal “Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan Pemahaman konsep mahasiswa”[4]. Beberapa penelitian terdahulu tersebut dapat di simpulkan bahwa Multimedia Pembelajaran Interaktif merupakan media visual segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dalam bentuk materi pembelajaran [10][11].

Bedasarkan hasil identifikasi permasalahan yang telah di jabarkan serta merujuk kepada penelitian terdahulu, maka penulis berniat mengembangkan Implementasi Strategi Pemasaran Dan Multimedia Interaktif pada Akun Youtube Dalam Meningkatkan Jumlah *Viewer* melalui pembelajaran yang menggunakan aplikasi multimedia adalah salah satu cara yang tepat untuk menyampaikan materi belajar dalam bentuk gambar, text dan audio yang dapat meminimalisir kejenuhan dan mendorong youtuber pemula lebih inovatif dan efektif dalam meningkatkan jumlah *viewers* [12][13].

## 2. Metode Penelitian

Metode yang yang dikembangkan dalam sistem multimedia pembelajaran ini adalah *Multimedia Development Life Cycle*. Pengembangan multimedia melalui metode ini dilakukan dengan enam tahapan yakni *Concept* (pengkonsepian), *Design* (pendesainan), *Material Collecting* (pengumpulan materi), *Assembly* (pembuatan), *Testing* (pengujian), dan *Distribution* (pendistribusian) [14]. Keenam tahap ini tidak selalu berurutan dalam pelaksanaannya namun tahapan tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap *Concept* tetap harus menjadi hal yang pertama untuk mengawali pembuatan laporan. Keenam tahapan tersebut harus saling berkesinambungan, dapat dilihat dari diagram di bawah ini.



Gambar 2. Metode Multimedia Development Life Cycle

Dalam tahapan *Concept*, pembuatan media pembelajaran ini ditujukan untuk memberikan media belajar interaktif serta menarik, sehingga pendengar (audience) lebih tertarik untuk mempelajari materi yang di suguhkan oleh pengajar, dalam topik kali ini adalah Cara menjadi Youtuber sukses. Tahapan *Design* (pendesainan) dilakukan dengan menggunakan beberapa aplikasi yang sering digunakan dalam pembuatan multimedia interaktif yakni Adobe Flash yang digunakan untuk dalam proses pembuatan kode-kode program serta mengatur fungsi-fungsi tiap button, selain itu software ini digunakan juga untuk mengintegrasikan desain interface [14], Adobe illustrator digunakan untuk membuat ilustrasi desain latar dan button dan Adobe Premiere digunakan untuk editing video dan dubbing. Tahapan *Material Collecting*, mencari sumber-sumber mengenai cara pemasaran 4P yang dikombinasikan dengan strategi menjadi youtuber berdasarkan pengalaman[5]. Pada tahapan *Assembly* pembuatan sistem yang dimana pada tahap ini sudah mulai merakit hasil- hasil dari collecting material atau material yang sudah dikumpulkan dan dikerjakan di aplikasi Adobe Flash CS6, yang merupakan salah satu aplikasi yang sering digunakan

membuat suatu multimedia pembelajaran [15]. Tahapan testing dilakukan setelah tahap assembly dengan menjalankan aplikasi/program dapat dilihat berjalan dengan baik. Pada tahap ini, dilakukan pengujian menggunakan blackbox testing. Metode blackbox ini merupakan pengujian dari fungsi program. Tujuan dari metode blackbox testing ini adalah untuk menemukan error pada program[14]. Tahapan Distribusi melibatkan distribusi atau peluncuran proyek multimedia interaktif kepada target pengguna dan dapat disebarkan melalui berbagai platform atau digunakan dalam konteks pendidikan yang sesuai.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Studi kasus penelitian ini dilakukan dari channel KelvanH.
2. Media yang digunakan berbasis Multimedia Interaktif.
3. Sistem ini dirancang serta dibangun dengan tujuan sebagai media pembelajaran youtubers dalam menentukan konten serta tehnik pembuatan agar sesuai dengan keinginan viewers dengan pendekatan strategi pemasaran yang saya padukan dengan Multimedia Interaktif.
4. Strategi pemasaran yang dimaksud dimana menurut Kotler dan Keller [2] konsep dalam bauran pemasaran terdiri dari product (produk), price (harga), place (tempat), dan promotion (promosi) atau disebut dengan 4P, akan dipadukan dalam strategi dalam penentuan konten pada youtubers.
5. Pada Multimedia Interaktif, setiap materi strategi pemasaran (4P) yang akan dijelaskan dengan pendekatan youtubers melalui video yang terdapat pada multimedia interaktif. Setelah pembelajaran dilakukan diharapkan quiz yang bisa mengukur tingkat pemahaman dengan materi.
6. Adobe Flash CS6 akan di share untuk responden melalui link website.
7. Tools yang digunakan dalam membangun Multimedia Interaktif adalah Adobe Flash CS6.

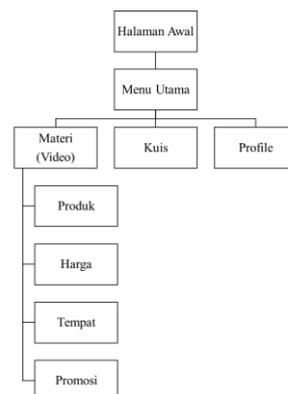
#### 3.2 Concept

Tahap perancangan ini dimulai dengan proses pra-produksi. Pembuatan multimedia interaktif meliputi pembuatan desain *background*, *button*, dan gambar pendukung lainnya menggunakan program pengolahan multimedia. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi multimedia pembelajaran adalah Cara menjadi Youtuber sukses yang dapat dioperasikan pada sistem operasi android.

Pada tahapan ini dilakukan analisa masalah, analisa perangkat sistem, yang terdiri dari kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras. Perangkat keras meliputi Handphone yang digunakan untuk merekam kegiatan beternak dan Laptop untuk kegiatan editing.

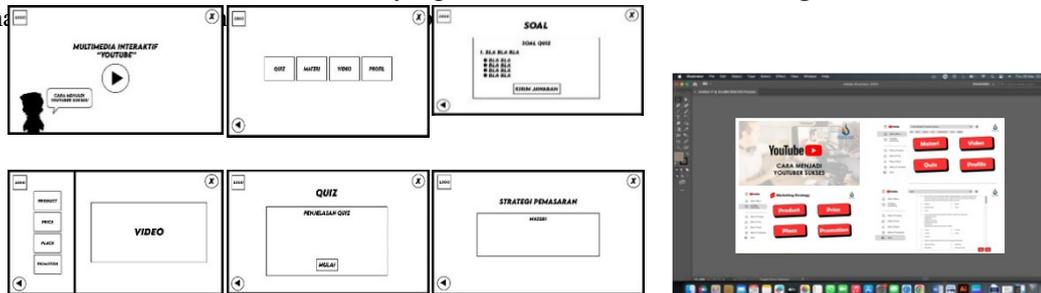
#### 3.3 Design

Tahap pengembangan multimedia cara cara menjadi youtuber sukses ini diawali dengan diagram kreativitas. Metode yang digunakan adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang memilikienam tahapan yang diawali dengan tahap pengkonsepan yang mana tujuan dari pengembangan aplikasi ini adalah untuk membuat multimedia belajar untuk lebih memahami cara menjadi Youtuber sukses. Kemudian di tahap design dilakukan perancangan spesifikasi lebih mendalam tentang appearance pada multimedia yang akan dirancang. Pembuatan desain ini diberi alur yang digambarkan melalui struktur menu. Penggunaan struktur menu dapat menguraikan setiap aktivitas- aktivitas yang terjadi dalam sistem tersebut [14]. Pembuatan struktur menu dirancang sesuai gambar 3.



Gambar 3. Struktur Menu Aplikasi

Setelah perancangan struktur menu dilakukan pembuatan storyboard. Pembuatan storyboard dilakukan guna mempermudah proses pengerjaan multimedia [14]. Berikut merupakan gambaran *storyboard* multimedia cara menjadi Youtuber sukses dan pembuatan desain material menggunakan aplikasi Adobe Illustrator 2020. Material yang di buat antara lain adalah *background*, ilustrasi tombol, penama



Gambar 4. Storyboard dan Desain Material

### 3.4 Material Collecting

Tahap pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan studi literature dan studi di lapangan. Studi literature dilakukan dengan mencari sumber data yang menghasilkan data sekunder yakni bersumber dari media elektronik maupun non-elektronik dalam menjabarkan penerapan metode MDLC, media pembelajaran dengan multimedia, serta materi Cara menjadi Youtuber sukses. Sedangkan studi dilapangan menghasilkan data primer yang bersumber dari hasil wawancara dengan salah satu youtuber di Denpasar.

### 3.5 Assembly

Proses selanjutnya masuk pada tahapan Assembly atau pembuatan, material yang telah dikumpulkan sebelumnya dapat digunakan pada tahap pembuatan ini. Pengguna akan diarahkan langsung ke start menu sebagai menu pembuka. Pada menu ini akan dijalankan animasi judul “Cara Menjadi Youtuber Sukses”. Selain itu pada menu ini terdapat tombol lanjut untuk menghantarkan pengguna ke halaman Menu. Tampilan halaman Start menu dapat dilihat seperti gambar 5 dibawah ini.



Gambar 5. Start Menu dan Menu Utama

Pada Scene materi ini akan mengambil landasan dari materi strategi 4P (*Produk, Price, Place dan Promotion*) dari landasan ini youtuber narasumber menjelaskan tutorial apa yang harus di lakukan youtuber pemula dalam 4 hal tersebut bisa dipilih yang mana ingin di pelajari. Tampilan halaman menu utama dapat dilihat seperti gambar 6 dibawah ini.



Gambar 6. Menu Strategi Pemasaran

Pada Scene materi ini masing masing strategi 4P (*Produk, Price, Place dan Promotion*) akan di paparkan youtuber melalui video tutorial. Tampilan halaman menu utama dapat dilihat seperti gambar 7 dibawah ini.



Gambar 7. Video Materi Pembahasan

Pada Scene ini pembelajar akan di berikan soal atau kuiz untuk menilai seberapa paham akan materi yang di sampaikan beserta profile dan informasi penulis. Tampilan halaman menu utama dapat dilihat seperti gambar 8 dibawah ini



Gambar 8. Quiz dan Profile

### 3.6 Testing

Metode pengujian yang digunakan yaitu black-box testing. Black-box testing, juga disebut behavioral testing (pengujian perilaku) atau functional testing (pengujian fungsional), berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak dan memungkinkan untuk menentukan kumpulan kondisi input yang akan sepenuhnya menguji semua persyaratan fungsional untuk sebuah program [14]. Hasil dari pengujian menunjukkan bahwa aplikasi yang telah dirancang, dibangun, dan diuji berjalan dengan baik tanpa adanya kesalahan atau error yang terdeteksi. Berikut pengujian terkait menu materi pada tabel 1.

Tabel 1. Black-box testing Menu Materi

No.	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Tombol musik latar belakang	Musik latar aktif	Valid
2	Tombol Main Menu	Main Menu Tampil	Valid
3	Tombol Strategy Marketing	Strategy Marketing Tampil	Valid
4	Tombol Menu Produk	Menu Produk Tampil	Valid
5	Tombol Menu Price	Menu Price Tampil	Valid
6	Tombol Menu Place	Menu Place Tampil	Valid
7	Tombol Menu Promotion	Menu Promotion Tampil	Valid
8	Tombol Quiz	Quiz dapat di kerjakan	Valid
9	Tombol Next	Next	Valid
10	Tombol Previous	Previous	Valid
11	Tombol Video	Video Dapat di tonton	Valid

## 4. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi multimedia pembelajaran cara menjadi youtuber sukses yang merupakan sebuah multimedia interaktif berbasis teknologi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Aplikasi ini dapat dioperasikan pada perangkat keras dengan sistem operasi berbasis android. Aplikasi ini memiliki konten yaitu start menu, *main menu*, menu pengenalan, menu *profile*, menu video, menu bantuan, dan terakhir adalah *menu exit*. Aplikasi ini menggunakan metode pengembangan Research and Development dalam model MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*), yang dimana dalam proses pembuatan pengembangannya terdapat enam tahapan yang penting dilakukan.

Pada tahapan yang pertama yaitu dilakukan pengkonsepian atau pembuatan concept dalam menentukan tujuan aplikasi, resolusi aplikasi dan juga dalam pembuatan user interface. Tahap kedua dilakukan tahap pendesainan atau tahapan design, dengan pembuatan perancangan struktur menu, *storyboard*, dan desain material yang akan digunakan untuk membuat aplikasi. Material collecting merupakan tahap ketiga dari metode ini yaitu mengumpulkan setiap semua materi atau elemen yang akan digunakan seperti background, tombol, video dan ilmu cara menjadi youtuber sukses dari berbagai sumber yang akan di gunakan dalam aplikasi. Tahap assembly merupakan proses pengabungan desain yang telah dirancang menjadi aplikasi. Setelah itu maka aplikasi dapat di test melalui *quiz* dan dapat diimplementasikan yang merupakan tahapan terakhir dari metode ini. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif cara menjadi youtuber sukses berbasis multimedia, proses belajar yang dulunya bersifat konvensional menjadi lebih interaktif dan menarik. Meskipun demikian, terdapat potensi untuk pengembangan lebih lanjut, seperti integrasi fitur baru yang meningkatkan interaktivitas dan pengembangan konten yang lebih kaya.

#### Daftar Pustaka

- [1] R. Mtsn, L. Utara, and K. Utara, "Penggunaan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Masa Pandemi Covid 19," *Agustus*, vol. 1, no. 2, 2021.
- [2] P. Kotler, *A framework for marketing management*. Pearson Education Limited, 2016.
- [3] F. Arie Bowo, "Implementasi Strategi Pemasaran Dengan Menggunakan Multimedia," 2022.
- [4] I. D. Kurniawati, "Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan Pemahaman konsep mahasiswa," *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, vol. 1, no. 2, pp. 68–75, 2018.
- [5] T. Nurseto, "Membuat media pembelajaran yang menarik," *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*, vol. 8, no. 1, 2011.
- [6] I. Sriyanti, "M-learning: Alternatif media pembelajaran di LPTK," in *Makalah Seminar Nasional Pendidikan*, 2009, pp. 1–7.
- [7] I. A. Nugroho and H. D. Surjono, "Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video materi sikap cinta tanah air dan peduli lingkungan," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, vol. 6, no. 1, pp. 29–41, 2019.
- [8] D. Waskito, "Media pembelajaran interaktif matematika bagi sekolah dasar kelas 6 berbasis multimedia," *Speed Journal-Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, vol. 11, no. 3, pp. 59–65, 2014.
- [9] N. H. Sasaki and T. Sudarwanto, "Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran," *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, vol. 9, no. 1, pp. 1118–1124, 2021.
- [10] S. Nandi, "Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Geografi di Persekolahan," *Jurnal GEA*, vol. 6, no. 1, 2006.
- [11] Sofyani Wigati, S. Wigati, and Sri Adi Widodo, "Pengembangan Youtube Pembelajaran Berbasis Ki Hadjar Dewantara Untuk Materi Integral Di Sma".
- [12] A. Suryanti, I. Putra, and F. Nurrahman, "Pengembangan Media Pembelajaran Energi Alternatif Berbasis Multimedia Interaktif," *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, vol. 11, no. 2, pp. 147–156, 2021.
- [13] S. Nurajizah, "Implementasi multimedia development life cycle pada aplikasi pengenalan lagu anak-anak berbasis multimedia," *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*, vol. 3, no. 2, 2016.
- [14] F. A. Bowo, "Implementasi Strategi Pemasaran Dengan Menggunakan Multimedia," *Manajerial*, vol. 17, no. 1, pp. 1–8, 2023.
- [15] N. Khuzaini and T. Y. Sulistyono, "Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan adobe flash cs6 pada materi segiempat dan segitiga," *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, vol. 2, no. 1, pp. 178–183, 2020.