

**Implementasi Teknologi AI dalam Penciptaan Video  
Pembelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus tentang  
Komunikasi *Self-Introduction* Mahasiswa Perhotelan)**

*Implementation of AI Technology in Creating English Learning  
Videos (Case Study on Hospitality Students' Self-Introduction  
Communication)*

---

**Maharani Ayuning Tyas<sup>1</sup>**

**Nawangsih Edynna Putri<sup>2</sup>**

Politeknik Indonusa Surakarta

Jl. KH. Samanhudi 31, Surakarta

Email: maharaniayuningtyas@poltekindonusa.ac.id<sup>1\*</sup>

nawangsih.edynna@poltekindonusa.ac.id<sup>2</sup>

---

Dikirim: 26 Februari 2025, Direvisi: 18 Juni 2025, Diterima: 23 Juni 2025,  
Terbit: 25 Juni 2025. Sitasi: Tyas, Putri. (2025) Implementasi Kecerdasan  
Buatan dalam Penciptaan Video Pembelajaran Bahasa Inggris tentang  
Komunikasi *Self-Introduction* bagi Mahasiswa Perhotelan. Promedia: Public  
Relation dan Media Komunikasi, 11 (1). 42-68

***Abstract***

*This study examines the use of artificial intelligence (AI) in the production of English learning videos on *Self-Introduction* topic. The study uses a descriptive qualitative approach with a focus on case studies. Data were collected through documentation studies, interviews, and observations. The video production process was carried out in three stages: pre-production, production, and post-production. The results of the study show that the use of AI can increase the efficiency of production time and produce more interactive, interesting, and easy-to-understand learning media. AI also contributes to increasing student learning motivation because the presentation is concise and based on audio-visual. The integration of English and Videography courses in the creation of learning video products enriches the learning experience while introducing a collaborative model. This study recommends further development in technical aspects including voice-over speed settings and the addition of subtitles as a whole*

*to support user learning comfort. In conclusion, the use of AI in the production of learning videos not only accelerates the process of creating learning media but also improves the quality of the overall learning experience of students.*

**Keywords:** *Artificial Intelligence, Learning Videos, Self-Introduction Communication*

---

### Abstraksi

Penelitian ini mengkaji pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dalam produksi video pembelajaran Bahasa Inggris pada materi *Self-Introduction*. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan fokus pada studi kasus. Data dikumpulkan melalui studi dokumentasi, wawancara, dan observasi. Proses produksi video dilakukan dalam tiga tahap: pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan AI mampu meningkatkan efisiensi waktu produksi dan menghasilkan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mudah dipahami. AI juga berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar mahasiswa karena penyajian materi yang ringkas dan berbasis pada audio-visual. Integrasi lintas mata kuliah Bahasa Inggris dan Videografi dalam pembuatan produk video pembelajaran memperkaya pengalaman belajar sekaligus memperkenalkan model kolaboratif. Penelitian ini merekomendasikan pengembangan lebih lanjut pada aspek teknis meliputi pengaturan kecepatan *voice-over* dan penambahan *subtitle* secara menyeluruh untuk mendukung kenyamanan belajar pengguna. Kesimpulannya, pemanfaatan AI dalam produksi video pembelajaran tidak hanya mempercepat proses pembuatan media pembelajaran, tetapi juga meningkatkan kualitas pengalaman belajar mahasiswa secara keseluruhan.

**Kata Kunci:** *Kecerdasan Buatan, Komunikasi Self-Introduction, Video Pembelajaran*

### I. PENDAHULUAN

Industri perhotelan merupakan salah satu sektor yang terus berkembang pesat di berbagai belahan dunia, termasuk di Indonesia. Dalam sebuah penelitian disampaikan bahwa industri pariwisata di Indonesia telah mengalami perkembangan yang pesat dalam beberapa tahun terakhir (Putra Yuzy Bachmid et al., 2024). Perhotelan merupakan salah satu pendukung dalam industri pariwisata (Effendy, 2024). Sebagai bagian dari industri jasa, kualitas pelayanan yang diberikan oleh tenaga kerja perhotelan menjadi faktor kunci dalam kesuksesan dan reputasi sebuah hotel. Salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki oleh tenaga kerja di bidang ini adalah kemampuan berkomunikasi dalam Bahasa Inggris. Hal ini disebabkan oleh sifat global dari industri perhotelan tersebut, di mana hotel-hotel sering kali melayani tamu dari berbagai negara dengan latar belakang budaya dan bahasa yang beragam.

Mahasiswa khususnya di Program Studi Perhotelan Politeknik Indonusa Surakarta dibekali dengan kompetensi untuk terjun langsung di industri (Polinus, 2023). Mahasiswa diharapkan tidak hanya memiliki pengetahuan teknis mengenai operasional hotel, akan tetapi juga kemampuan dalam menggunakan Bahasa Inggris yang memadai. Keterampilan ini sangat penting, terutama dalam situasi di mana mereka harus memperkenalkan diri kepada para tamu atau klien asing yang merupakan salah satu bentuk dari interaksi awal yang sering terjadi di dalam dunia perhotelan.

J.A.Devito menjelaskan bahwa komunikasi merupakan tindakan oleh satu orang atau lebih yang mengirim atau menerima pesan dalam konteks tertentu dan saling mempengaruhi (Tyas & Putri, 2024). Di dalam komunikasi yang baik, perkenalan dapat menunjukkan kesiapan dan kompetensi seseorang. Melalui komunikasi *self-introduction* inilah kesan pertama akan terbentuk, yaitu kesan yang dapat mempengaruhi pengalaman tamu secara keseluruhan.

Melihat pentingnya hal tersebut, komunikasi *self-introduction* menjadi bagian dari materi pembelajaran mata kuliah Bahasa Inggris bagi mahasiswa perhotelan di Politeknik Indonusa Surakarta. Sebagai pendukung materi pembelajaran di kelas, diperlukan video pembelajaran sebagai alat yang efektif, fleksibel dan menarik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Video pembelajaran melibatkan elemen visual, audio dan interaktivitas yang dapat membantu dalam memahami, mengingat, serta mengaplikasikan materi dengan lebih baik. Dalam penelitian yang pernah dilakukan, disampaikan bahwa media video pembelajaran sebagai media yang menarik minat belajar dan dapat membantu keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar (Malihah & Sumargiyani, 2023).

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan kurikulum dari Koyan dkk, Ratminingsih dkk. dan Mahardika yang telah dirangkum menunjukkan bahwa deskripsi keterampilan, fungsi, dan ekspresi linguistik dalam kurikulum

Bahasa Inggris profesional cenderung tidak beradaptasi dengan pasar dan kebutuhan mahasiswa (Mahardika, 2019). Hal tersebut menunjukkan bahwa kurikulum Bahasa Inggris profesional masih belum sepenuhnya menyesuaikan dengan kebutuhan pasar dan mahasiswa, sehingga keterampilan linguistik yang diajarkan kurang relevan. Sehingga, untuk itu pengajaran Bahasa Inggris harus dirancang dengan mempertimbangkan konteks industri sebagaimana disarankan oleh Dudley Evans dan St. John. Dudley Evans dan St. John menyatakan bahwa proses pengajaran harus fokus pada keempat keterampilan utama yaitu menulis, membaca, mendengar, dan berbicara dalam situasi yang realistis dan relevan dengan dunia kerja. Dengan pendekatan ini, lulusan akan lebih siap menghadapi tuntutan bahasa di industri (Erfina, 2019).

Adapun konvergensi media merupakan integrasi media lewat digitalisasi yang dilakukan oleh industri media. Konvergensi ini mempengaruhi berbagai aspek industri media, termasuk produksi konten, distribusi, dan model bisnis (Ichsan et al., 2024). Sedangkan mediamorfosis dapat diartikan sebagai transformasi media komunikasi yang biasanya terjadi akibat interaksi kompleks antara berbagai kebutuhan yang dirasakan, tekanan persaingan dan politik, serta berbagai inovasi sosial dan teknologi. Eriana & Zein menambahkan bahwa kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) merupakan cabang ilmu komputer yang fokus pada pengembangan sistem dan mesin yang dapat menjalankan tugas-tugas yang biasanya membutuhkan

kecerdasan manusia. Sedangkan Kumalarini menegaskan bahwa implementasi kecerdasan buatan membawa dampak positif berupa pengurangan waktu tunggu dan peningkatan kualitas hasil proses atau layanan (Madhini et al., 2024). Hal tersebut memungkinkan proses produksi menjadi lebih efektif dan efisien.

Penelitian tentang implementasi kecerdasan buatan dalam pembelajaran pernah dilakukan sebelumnya oleh Eri Susanto yang berjudul “Analisis Implementasi Kecerdasan Buatan dalam Pembelajaran”. Adapun tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk menguji implementasi kecerdasan buatan dalam konteks pembelajaran. Kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan adalah bahwa kecerdasan buatan memiliki potensi dalam meningkatkan kemampuan manusia dan juga meningkatkan kinerja di berbagai bidang (Susanto, 2023). Berdasarkan penelitian tersebut, maka dibuatlah penelitian terapan yang berkaitan dengan implementasi kecerdasan buatan dalam produksi video pembelajaran Bahasa Inggris sebagai upaya dalam membantu mahasiswa memahami materi *self-introduction* berbasis pada pembelajaran multimedia yang inovatif.

Dikutip dari Suwarno, secara etimologi multimedia merupakan gabungan dari kata multi yang berarti banyak dan media yang berarti perantara informasi. Mayer dalam Suwarno menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran, multimedia merupakan penyajian materi yang menggabungkan teks, suara, grafik, gambar, foto, animasi dan video. Ditambahkan oleh

Padmanthara, multimedia dalam pembelajaran memiliki keunggulan yaitu: a) meningkatkan efisiensi siswa; b) meningkatkan motivasi belajar siswa; c) memfasilitasi siswa untuk belajar efektif; d) memfasilitasi untuk belajar eksperimen; e) memfasilitasi belajar yang berfokus pada siswa; f) membuat pembelajaran lebih menyenangkan (Suwarno, 2020). Dapat disimpulkan dari penelitian tersebut bahwa pembelajaran berbasis multimedia memiliki banyak keunggulan. Oleh sebab itu penelitian tersebut dijadikan referensi dalam penelitian pengembangan ini.

Berdasarkan penelitian tersebut di atas, maka dibuatlah penelitian terapan yang berkaitan dengan peran kecerdasan buatan dalam produksi video pembelajaran Bahasa Inggris sebagai upaya dalam membantu mahasiswa dalam memahami materi *self-introduction* dengan berbasis pada pembelajaran multimedia yang inovatif. Adanya kebutuhan di industri perhotelan saat ini terkait kemampuan Bahasa Inggris dengan baik menimbulkan urgensi untuk memberikan perhatian lebih dalam pengajaran Bahasa Inggris dengan fokus khusus pada penguasaan kemampuan komunikasi *self-introduction*. Penelitian ini melibatkan peran kecerdasan buatan dalam menyajikan berbagai aset multimedia yang menarik baik visual maupun audio yang mendukung pada penciptaan video pembelajaran Bahasa Inggris dengan topik materi komunikasi *self-introduction*.

## **II. METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif dengan fokus penelitian pada studi kasus. Penelitian studi kasus merupakan metode penelitian yang secara khusus meneliti fenomena kontemporer pada aspek sosial, budaya, politik, ekonomi, komunikasi, teknologi, humaniora, dan lainnya dalam konteks kehidupan nyata (S. Arifianto, 2018).

Peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, salah satunya adalah studi dokumentasi. Studi dokumentasi merupakan teknik penggalian data penelitian berdasarkan pada dokumen tertulis. Dokumen yang dipilih merupakan dokumen yang memiliki relevansi dengan studi kasus yang sedang diteliti (S. Arifianto, 2018).

Moleong mendefinisikan wawancara sebagai percakapan dengan tujuan tertentu. Percakapan tersebut dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan narasumber yang memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan (Tyas & Putri, 2024). Peneliti melakukan wawancara (*interview*) kepada dosen pengampu mata kuliah Bahasa Inggris, pengelola program studi dan mahasiswa untuk memperoleh informasi secara mendalam terkait penelitian yang dilakukan.

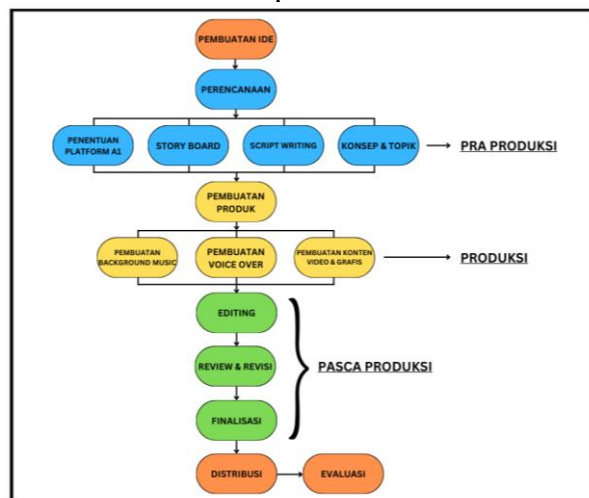
Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan kepada mahasiswa di kelas dan pada saat kegiatan *interview* internal sebelum pelaksanaan praktik industri. Marshall menyatakan bahwa melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut (Sugiyono, 2024). Sementara itu,



observasi elektronik melalui internet dilakukan untuk memperoleh data dan juga referensi berkaitan dengan berbagai *platform* kecerdasan buatan yang direkomendasikan dalam menunjang proses produksi video pembelajaran Bahasa Inggris tentang komunikasi *self-introduction*.

Penelitian ini memiliki luaran media audio visual berupa video pembelajaran Bahasa Inggris dengan topik komunikasi *self-introduction*. Pembuatan produk tersebut melibatkan berbagai proses dan tahapan dalam pembuatannya. Metode yang digunakan pada pembuatan video pembelajaran *self-introduction* ini terdiri dari tiga tahapan. Pada umumnya, proses pembuatan produk video atau film terdiri dari tiga tahapan yang meliputi pra produksi, produksi dan pasca produksi (Tyas & Putri, 2024).

Gambar 1. Tahap Pembuatan Produk



### III. PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan mengimplementasikan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) dalam proses produksi media audio visual berupa video pembelajaran Bahasa Inggris dengan topik komunikasi *self-introduction*. Salah satu manfaat dari adanya perkembangan teknologi saat ini adalah dapat digunakan secara praktis dalam mendukung proses pembelajaran. Perkembangan teknologi kecerdasan buatan menawarkan berbagai asset audio dan visual yang menarik dan dapat digunakan dalam mendukung kualitas media pembelajaran yang lebih baik.

Penelitian ini menggunakan kombinasi tujuh *platform* dalam proses pembuatan video pembelajaran komunikasi *self-introduction* yang diimplementasikan pada tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. Ketujuh *platform* tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Daftar Platform yang Digunakan

No	Platform	Fungsi
1	ChatGPT AI	Membantu pembuatan <i>script</i> untuk <i>opening</i> dan <i>closing</i> video pembelajaran
2	Bing Image Creator	<i>Tools</i> untuk menciptakan gambar dan video imajinatif sebagai aset visual
3	Kling AI	<i>Tools</i> untuk menciptakan gambar dan video imajinatif sebagai visual pendukung
4	ElevenLabs	<i>Tools</i> AI untuk menghasilkan audio lisan

		yang digunakan sebagai <i>voice over</i> pada video
5	Suno AI	Menciptakan musik pengiring pada video pembelajaran sesuai dengan <i>prompt</i>
6	Canva	Tools desain grafis online untuk membuat desain visual sebagai penunjang
7	Capcut	<i>Platform editing</i>

#### A. Tahap Pra Produksi

Pada tahap pra produksi, dilakukan penentuan konsep dan topik yang sesuai dengan kebutuhan berdasarkan data yang diperoleh. Data yang digunakan sebagai pedoman dalam menentukan topik berdasarkan pada hasil *interview* yang sudah dilakukan sebelumnya. Hal tersebut dilakukan untuk memastikan bahwa produk yang dibuat sesuai dengan kebutuhan program studi saat ini. Dokumen utama yang dijadikan acuan dalam penelitian ini adalah modul pembelajaran Bahasa Inggris yang digunakan sebagai referensi dalam menentukan materi *self-introduction* yang akan dijadikan sebagai materi video pembelajaran agar tidak menyimpang dari materi pembelajaran yang telah diajarkan kepada mahasiswa.

Kegiatan lain yang dilakukan adalah pembuatan *scriptwriting* dan *storyboarding* yang akan dijadikan acuan pada tahap selanjutnya beserta penentuan *platform* AI yang digunakan. Pada tahapan pra produksi ini, teknologi kecerdasan buatan yang

digunakan adalah ChatGPT. *Platform* ini digunakan untuk membantu dalam penyusunan *script* pada bagian *opening* dan *closing*. Implementasi penggunaan ChatGPT pada pembuatan produk video pembelajaran ditunjukkan dengan gambar berikut.

Gambar 2. Penyusunan *Script Opening* dengan ChatGPT



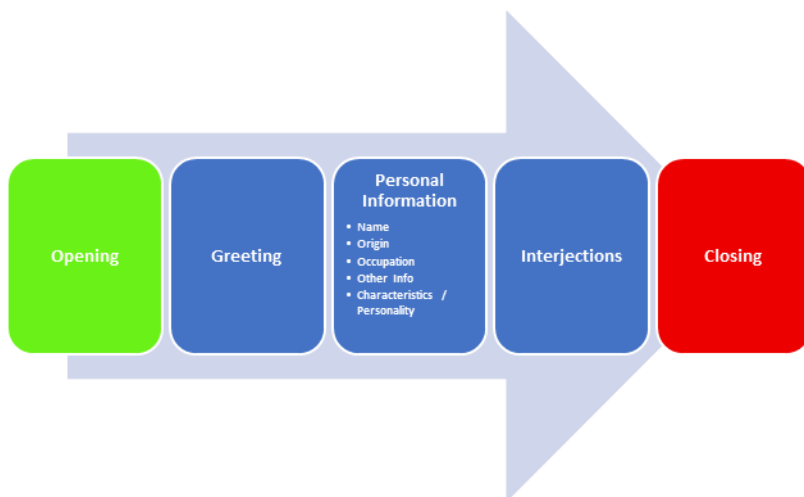
Pada proses ini, penting untuk memastikan bahwa *prompt* yang diinstruksikan sesuai dengan maksud dan tujuan yang tepat. Kelengkapan informasi dan kedetailan dalam menuliskan *prompt* akan berpengaruh pada hasil yang ditampilkan. Sehingga, dengan memahami detail topik dengan baik dapat membantu dalam penyusunan *prompt* yang tepat.

Materi video pembelajaran diambil dari dokumen modul mata kuliah Bahasa Inggris 1. Penentuan topik materi tersebut dilakukan dan dipilah secara hati-hati dengan melibatkan proses

kajian literatur. Proses penyusunan materi dilakukan secara langsung oleh peneliti tanpa menggunakan peran dari *platform* ChatGPT. Hal tersebut dilakukan untuk menjaga keaslian dan esensi inti dari materi tersebut agar tidak terjadi pergeseran makna dalam penyampaianya.

Pada tahap pra produksi ini materi pembelajaran disusun dalam bentuk *outline*. Penyusunan *outline* dapat dijadikan pedoman dalam penyusunan alur cerita pada tahapan produksi dan pasca produksi. *Outline* juga dapat membantu *video editor* dalam memahami rancangan produk video pembelajaran yang diharapkan secara keseluruhan. Berikut ini adalah rancangan outline yang dibuat dalam penyusunan video pembelajaran Bahasa Inggris komunikasi *self-introduction* dalam penelitian ini.

Gambar 3. Outline Alur Video Pembelajaran



Rancangan video pembelajaran tersebut terbagi dalam tiga bagian. Pertama merupakan *opening* yang berfungsi sebagai *bridging* sebelum masuk ke sesi materi. Bagian kedua merupakan isi materi pembelajaran *self-introduction* yang melibatkan *greeting*, *personal information* dan *interjections*. Ketiga merupakan *closing* atau penutup yang berisikan *summary* dan *signing off*.

## **B. Tahap Produksi**

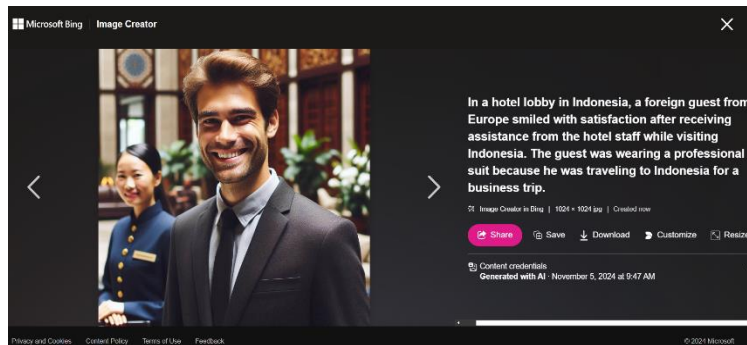
Pada tahap produksi, langkah yang dilakukan adalah memproduksi semua aset yang dibutuhkan. Aset yang diproduksi dalam project ini meliputi aset video dan desain grafis, audio *voice over*, dan *background music*. Pada tahap ini, semua proses dilakukan dengan menggunakan *platform* kecerdasan buatan yang telah ditentukan. Pembuatan aset dilakukan sesuai dengan rancangan *script* yang telah dibuat sebelumnya pada tahap pra produksi. Adapun proses yang dilakukan pada penggunaan setiap *platform* adalah sebagai berikut:

### **1. Bing Image Generator**

Bing Image Generator merupakan tools yang dapat menggunakan kecerdasan buatan/AI untuk menghasilkan suatu gambar berdasarkan perintah teks yang diberikan oleh pengguna. Bing Image Generator berfungsi dalam menghasilkan berbagai gambar sebagai aset pendukung dalam video pembelajaran Bahasa Inggris komunikasi *self-*

*introduction*. Perintah teks yang dituliskan dibuat spesifik sehingga menghasilkan gambar yang relevan dengan topik dan juga industri perhotelan yang selaras dengan tujuan penelitian. Berikut ini proses yang dilakukan pada saat menggunakan tools Bing Image Generator.

Gambar 4. Penggunaan Bing Image Generator AI



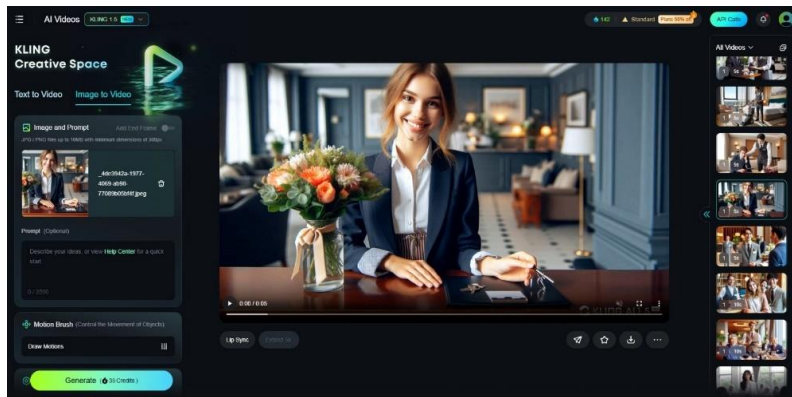
Kekurangan pada Bing Image Generator ini adalah seringkali memunculkan *background* dengan *ornament* atau tulisan-tulisan dalam bahasa asing yang tidak relevan dengan *keyword* yang dituliskan dalam *prompt*.

## 2. Kling AI

Kling AI adalah suatu *tools* berbasis pada kecerdasan buatan/AI yang dapat mengubah teks atau gambar menjadi video. Pada penelitian ini menggunakan *tools* Kling AI premium untuk mengoptimalkan proses pembuatan produk

video pembelajaran Bahasa Inggris *self-introduction*. Penggunaan gambar statis cenderung memberikan efek bosan bagi *audience*. Oleh sebab itu, variasi dilakukan dengan mengubah gambar menjadi aser video bergerak agar lebih menarik.

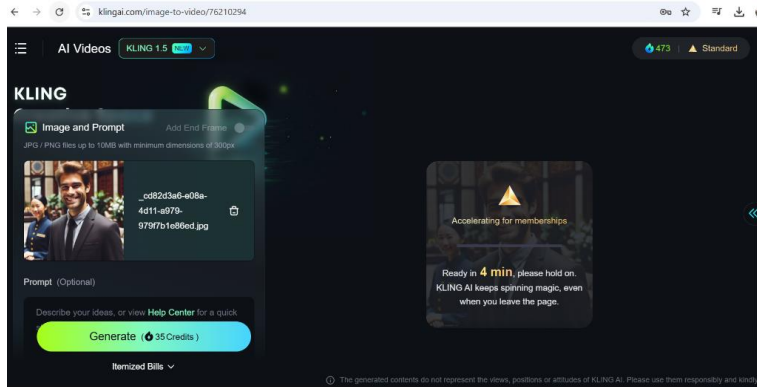
Gambar 5. Generate Image to Video pada Kling AI



Selain dapat menciptakan video bergerak dengan menggunakan teks, pengguna *tools* ini juga dapat merubah gambar statis menjadi video yang bergerak dengan durasi singkat. Fitur ini cukup menguntungkan pada produksi video audio visual dengan kondisi tanpa *talent*. Hal ini cukup membuat proses produksi menjadi lebih praktis sekaligus efisien waktu karena mengurangi waktu untuk memberikan *briefing* kepada talent.



Gambar 6. Generate Image to Video pada Kling AI



Kelemahan dari aset video yang dibuat menggunakan perangkat ini terdapat pada detail pergerakan gambar yang dihasilkan cenderung kurang halus. Terutama pada garis wajah dari suatu tokoh atau *talent* yang dimunculkan oleh *tools* ini pada beberapa detik terlihat blur.

### 3. ElevenLabs

Menurut Kresnatama, *voice over* merupakan medium menyampaikan pesan pada media audio atau audio visual dengan teknik produksi *standard broadcasting* dan teknik membacakan naskah meliputi intonasi, emphasis dan jeda kalimat yang disesuaikan dengan target *audience*. Tujuan dari *voice over* ini adalah untuk menyampaikan suatu pesan dengan baik sehingga target atau tujuan tercapai seperti *awareness*, *engagement*, target *sales*, dsb (Kresnatama, 2023). Orang yang melakukan *voice over* biasanya disebut dengan pengisi suara, *voice over talent*, atau *voice actor*.

ElevenLabs merupakan *platform* yang berbasis pada teknologi AI yang dapat digunakan untuk menghasilkan suara yang inovatif dengan menuliskan perintah atau teks. Proses yang diperlukan dalam mengkonversi teks ke dalam bentuk suara hanya berlangsung dalam hitungan menit. Selain itu, ElevenLabs menawarkan berbagai versi suara yang bisa dipilih sesuai dengan selera pengguna. Adanya platform konversi teks menjadi suara yang ditawarkan oleh ElevenLabs memudahkan proses pengisian suara dalam produk audio visual. Hal ini dapat mengefisiensi penggunaan *voice over talent* sehingga waktu yang digunakan dalam memproduksi suatu produk video menjadi lebih efektif dan efisien. Berikut ini proses yang dilakukan menggunakan ElevenLabs.

Gambar 7. Produksi *Voice Over* menggunakan ElevenLabs



Pada produksi audio yang akan digunakan sebagai *voice over* ini versi suara yang digunakan adalah Jessica. Kelemahan dari versia suara ini adalah kurang cocok untuk digunakan memproduksi audio narasi dalam Bahasa Indonesia karena aksen yang khas. Video pembelajaran yang diproduksi ini menggunakan bilingual, sehingga aksen tersebut dapat diidentifikasi pada saat sesi narasi dengan menggunakan Bahasa Indonesia.

#### 4. Canva

Canva merupakan *platform* desain grafis online yang saat ini cukup populer di kalangan masyarakat karena mudah digunakan. Dikutip dari situs website Canva [https://www.canva.com/id\\_id/about/](https://www.canva.com/id_id/about/), disebutkan bahwa canva sebagai *platform* desain dan komunikasi visual online dengan misi memberdayakan semua orang di seluruh dunia agar dapat membuat desain apa pun dan memublikasikannya di mana pun. Pada *platform* ini disediakan berbagai *template* yang menawarkan kemudahan bagi siapa pun untuk membuat desain dengan mudah dan praktis.

Pada penelitian ini, *platform* Canva digunakan untuk membuat desain *background* sesuai dengan informasi yang disampaikan pada setiap bagiannya.

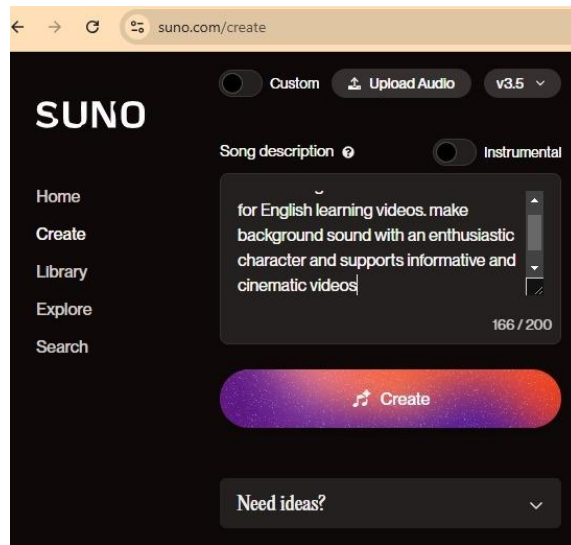
Gambar 8. Penyusunan Template Video dengan Canva



## 5. Suno AI

Suno AI merupakan *platform* berbasis kecerdasan buatan atau *artificial intelligence* yang dapat menciptakan musik dengan kreatif tanpa harus memiliki keahlian di bidang musik untuk menggunakannya. Suno AI memiliki kemampuan dalam memproduksi lagu dengan waktu yang singkat dengan menggunakan fitur *prompt* teks yang disediakan pada *platform* tersebut. Suno AI dirancang untuk menghasilkan lagu-lagu yang realistis dengan vokal dan instrumen atau instrumental saja.

Gambar 9. Penggunaan Suno AI Music Creator



Pada produksi video pembelajaran Bahasa Inggris dengan topik *self-introduction* ini menggunakan *platform* Suno AI untuk menciptakan musik pengiring pada video pembelajaran yang diproduksi. Jenis musik yang digunakan adalah musik instrumental tanpa vokal dengan tujuan agar pesan informatif dari *voice over* tidak terdistorsi. Suno AI memproduksi lagu atau musik berdasarkan pada teks yang dituliskan pengguna. Perintah *prompt* teks yang digunakan untuk melakukan generate musik untuk video pembelajaran ini ditunjukkan pada gambar di atas.

### C. Tahap Pasca Produksi

Setelah semua aset terkumpul, kemudian masuk ke tahap selanjutnya yaitu tahapan pasca produksi. Pada tahap ini

dilakukan proses *editing* untuk menyatukan semua aset menjadi satu kesatuan yang utuh. *Storyline* dalam proses *editing* menyesuaikan dengan alur *script* yang sudah dibuat pada tahap awal. Pada tahap ini juga dilakukan pembuatan dan penambahan elemen-elemen yang diperlukan untuk mendukung kebutuhan visual dalam produk video.

Gambar 10. Proses *Video Editing* dengan Capcut



Proses *editing* dilakukan dengan menggunakan aplikasi CapCut. Capcut adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk melakukan *video editing*. CapCut merupakan platform kreatif *all-in-one* yang juga didukung oleh *artificial intelligence/AI*. CapCut merupakan platform *editing* yang cukup praktis dan saat digunakan dan diminati oleh berbagai kalangan, baik pemula

maupun profesional. Pada produksi video pembelajaran Bahasa Inggris tentang komunikasi *self-introduction* ini menggunakan CapCut untuk menggabungkan aset-aset yang telah dibuat sebelumnya sesuai dengan *script* yang telah ditentukan.

#### **D. Distribusi dan Evaluasi**

Hasil penelitian berupa produk video pembelajaran Bahasa Inggris dengan topik komunikasi *self-introduction* didistribusikan kepada mahasiswa melalui *share link*. Melalui cara tersebut, mahasiswa dapat langsung mengakses video pembelajaran tanpa harus mengunduh atau menginstal aplikasi tambahan. Selain itu, dengan cara tersebut video pembelajaran dapat dengan mudah untuk dibagikan kepada audiens global tanpa batasan geografis.

Evaluasi akhir dilakukan menggunakan metode *focus group discussion* untuk mengumpulkan masukan secara langsung terkait hasil akhir video pembelajaran Bahasa Inggris dengan topik komunikasi *self-introduction*. Kegiatan tersebut melibatkan tim pengajar dan juga mahasiswa. Masukan yang diberikan dijadikan sebagai catatan untuk pengembangan video pembelajaran selanjutnya. *Review* terhadap video pembelajaran yang sudah dibuat dilakukan secara berkala untuk memastikan materi dalam video pembelajaran tetap relevan dan berkualitas.

#### **IV. KESIMPULAN DAN SARAN**

Penelitian ini menghasilkan produk video pembelajaran Bahasa Inggris dengan topik materi komunikasi *self-introduction*. Produk video pembelajaran ini berisikan materi pembekalan tentang komunikasi *self-introduction* bagi mahasiswa perhotelan pada saat akan melakukan kegiatan praktik industri. Penelitian ini menunjukkan bahwa *platform* berbasis kecerdasan buatan (*artificial intelligence/AI*) dapat dimanfaatkan dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi waktu dan sumber daya manusia dalam proses produksi video pembelajaran Bahasa Inggris dengan topik komunikasi *self-introduction*. Penciptaan video pembelajaran dengan melibatkan peran kecerdasan buatan membuat proses transmisi *knowledge* menjadi lebih variatif dan dinamis. Hal ini dimanfaatkan sebagai upaya dalam mendukung pembelajaran yang kreatif. Video pembelajaran ini menggunakan elemen visual, audio dan interaktivitas yang dapat membantu mahasiswa dalam memahami, mengingat, serta mengaplikasikan materi yang disampaikan dengan lebih baik.

Kemajuan teknologi informasi, khususnya pada pengembangan *platform* berbasis kecerdasan buatan (*artificial intelligence/AI*) merupakan hal yang positif jika digunakan dengan optimal dan bertanggung jawab. Kemajuan teknologi dengan munculnya berbagai *platform* berbasis kecerdasan buatan (*artificial intelligence/AI*) tidak dapat menggantikan fungsi atau peran dari manusia melainkan untuk melengkapi dan membuat pekerjaan menjadi lebih efektif dan efisien. Peran dan fungsi dari



manusia masih tetap dibutuhkan. Hal tersebut dibuktikan dengan hal sederhana dalam proses pembuatan video pembelajaran Bahasa Inggris dengan topik komunikasi *self-introduction* ini, yaitu diperlukan inputan yang menggunakan akal serta logika berpikir manusia yang disampaikan melalui tulisan berupa *prompt text* sehingga mesin tersebut dapat bekerja untuk menghasilkan tujuan apa yang ingin dicapai.

Setiap *platform* berbasis kecerdasan buatan (*artificial intelligence/AI*) memiliki kelebihan masing-masing dan memiliki fitur-fitur khusus. Perlu cukup waktu untuk mengeksplorasi dan memahami fitur yang dimiliki oleh setiap *platform* agar bisa dimaksimalkan. Selain itu, *platform generate* video seperti Kling AI membutuhkan waktu dalam memproses *prompt text*. Sehingga, disarankan bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian serupa untuk memastikan detail instruksi yang diinputkan pada *prompt text* sehingga meminimalisir adanya revisi yang mengakibatkan keharusan untuk *generate* ulang karena akan berdampak pada waktu yang lebih lama.

## DAFTAR PUSTAKA

- Effendy, L. (2024). Analisis Pengaruh Green Innovation Terhadap Kinerja. *Jurnal Akuntansi Manado*, 5(2), 480–494.
- Erfina, K. (2019). Peran Ketrampilan Bahasa Inggris Dalam Industri Pariwisata Dan Perhotelan, Ditinjau Dari Persepsi Mahasiswa Akparta Mandala Bhakti Surakarta. *Hotelier Journal Politeknik Indonusa Surakarta*, 5(2), 1–6. <https://Hotelier.Poltekindonusa.Ac.Id/Index.Php/View/Article/View/74>
- Ichsan, M., Hasnah, R., Faiz, M., & Musi, S. (2024). Analisis Konvergensi Media: Studi Transformasi Dari Media Analog Ke Media Digital. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 4(4), 19–30.
- Kresnatama, J. (2023). *Apa Itu Voice Over? Definisi Dan Profesi Dalam Voice Over Industri*. In *invoice*. [https://Inavoice.Com/Blog\\_Voice-Over-Adalah\\_32](https://Inavoice.Com/Blog_Voice-Over-Adalah_32)
- Madhini, I. T., Ni, N., & Saudi, Y. (2024). Penerapan Kecerdasan Buatan ( Ai ) Dalam Produksi Konten Penyiaran : Peluang Dan Tantangan. *Seminar Nasional Paedagoria*, 4, 612–620.
- Mahardika, A. A. N. Y. M. (2019). Analisis Kebutuhan Fungsi Dan Expresi Bahasa Untuk Resepsionis Di Hotel Berbintang Di Bali. *Jurnal Reforma*, 8(1), 188. <https://Doi.Org/10.30736/Rfma.V8i1.142>
- Malihah, A. A., & Sumargiyani. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Fungsi Komposisi Kelas Xi Smk. *Jurnal Silogisme : Kajian Ilmu Matematika Dan Pembelajarannya*, 8(1), 31–38. <https://Doi.Org/10.24269/Silogisme.V8i1.5472>
- Polinus. (2023). *Website Politeknik Inonusa Surakarta*. <https://Www.Poltekindonusa.Ac.Id/D3-Perhotelan/#1586316999305-9bb948b2-F057>
- Putra Yuzi Bachmid, F. M., Usman, S., Syam, R. F., & Jeffry, J. (2024). Aplikasi Housekeeping Hotel Berbasis Web Pada Novotel Makassar Grand Shayla Menggunakan Metode Waterfall. *Advances In Computer System Innovation Journal*, 2(1), 32–42. <https://Doi.Org/10.51577/Acsijournal.V2i1.516>

- S. Arifianto. (2018). *Implementasi Metode Penelitian Studi Kasus Dengan Pendekatan Kualitatif* (Cetakan II). Aswaja Pressindo.
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kualitatif* (Ketujuh). Alfabeta.
- Susanto, E. (2023). Analisis Implementasi Kecerdasan Buatan Dalam Pembelajaran. *Sindoro Cendekia Pendidikan*, 1(8), 101–112.  
<https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendekiapendidikan/article/view/769>
- Suwarno, M. (2020). Cognitive Load Theory In The Development Of Multimedia Mathematics Learning. *Alauddin Journal Of Mathematics Education* , 2(2), 117–125. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/ajme>
- Tyas, M. A., & Putri, N. (2024). The Production Management Of The Worthy Worship Film About Sustainable Development Goals Using Stopmotion-Technique. *Jurnal Spektrum Komunikasi*, 12(March), 105–123.  
<https://doi.org/10.37826/spektrum.v12i1.676>