PROPOSAL UJI KOMPETENSI KEAHLIAN
VIDEO PROMOSI UMKM LOKAL
“TAHU BAKSO AREMANIA”

Disusun Oleh:

Nama	:	Kurniawan Dwi Cahyo
NIS	:	15416
Kompetensi	:	Desain Komunikasi Visual

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

SMK NEGERI 1 PENGASIH

TAHUN PELAJARAN 2026/2027

Jl. Kawijo 11 Pengasih, Kulon Progo, 55652, Telp. (0274) 773081, Fax. (0274) 774636

E-mail : smkn1pengasihkp@gmail.com Laman : http://www.smk1pengasih.sch.id

Lembar Pengesahan

Nama Sekolah	:	SMKN 1 PENGASIH
Bidang Kejuruan	:	SENI DAN EKONOMI KREATIF
Kompetensi Keahlian	:	DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
Nomor Absen	:	12
Nama Peserta	:	KURNIAWAN DWI CAHYO

PEMBUATAN VIDEO PROMOSI UMKM LOKAL

“TAHU BAKSO AREMANIA”

SMKN 1 PENGASIH

NIP : 19760518 200604 1 008

Pengasih, 06 Oktober 2026

Guru Pembimbing,

Penyusun,

Hendri Ari K, S.T.,M.Pd.

NIP : 19780318 200604 1 016

Kurniawan Dwi Cahyo

NISN : 0089836546

Kepala Program Keahlian

Eko Sulistyobudi, S.T.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan proposal Uji Kompetensi Keahlian (UKK) yang berjudul "Pembuatan Video Promosi UMKM Lokal Tahu Bakso Aremania" ini dengan baik dan tepat waktu.

Proposal ini disusun sebagai salah satu persyaratan pelaksanaan Uji Kompetensi Keahlian pada Kompetensi Keahlian Desain Komunikasi Visual SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Pelajaran 2026/2027. Di dalamnya diuraikan latar belakang, kebutuhan stakeholder, arahan kreatif, rencana produksi, teknologi yang digunakan, hingga spesifikasi produk akhir yang akan dihasilkan.

Pada kesempatan ini penyusun mengucapkan terima kasih kepada Bapak Hendri Ari K, S.T., M.Pd. selaku guru pembimbing, Bapak Eko Sulistyobudi, S.T. selaku Kepala Program Keahlian Desain Komunikasi Visual, pemilik usaha Tahu Bakso Aremania selaku stakeholder yang telah bersedia bekerja sama, serta orang tua dan teman-teman yang telah memberikan dukungan dan semangat selama proses penyusunan proposal ini.

Penyusun menyadari bahwa proposal ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penyusun harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga proposal ini bermanfaat bagi penyusun, stakeholder, dan para pembaca.

Pengasih, 06 Oktober 2026

Kurniawan Dwi Cahyo

DAFTAR GAMBAR

gambar 1..... 13
gambar 2..... 13
gambar 3..... 14
gambar 4..... 14
gambar 5..... 15
gambar 6..... 19
gambar 7..... 20

BAB I
PENDAHULUAN

DAFTAR ISI

PROPOSAL UJI KOMPETENSI KEAHLIAN 1

Lembar Pengesahan i

KATA PENGANTAR ii

DAFTAR ISI 1

DAFTAR GAMBAR iii

BAB I 1

A. LATAR BELAKANG 1

BAB II 3

A. IDENTIFIKASI KEBUTUHAN STAKEHOLDER 3

B. TARGET USER/AUDIENS 4

C. ARAHAN KREATIF 5

D. PRODUKSI ASET MULTIMDIA 8

E. TEKNOLOGI DAN SOFTWARE 9

F. METODE INTEGRASI MULTIMEDIA 9

G. REVIEW DAN REVISI 9

H. SPESIFIKASI PRODUK AKHIR 10

I. JADWAL KEGIATAN 11

BAB III PENUTUP 12

Lampiran 1 13

Lampiran 2 16

Lampiran 3 18

Lampiran 4 19

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara pelaku usaha memperkenalkan produknya kepada masyarakat. Media sosial dan platform berbagi video seperti YouTube, Instagram, TikTok, dan WhatsApp kini menjadi ruang promosi yang sangat efektif. Di antara berbagai bentuk konten, video merupakan media yang paling menarik karena memadukan gambar, suara, teks, dan gerak sekaligus sehingga pesan lebih mudah diterima dan diingat oleh audiens.

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) memiliki peran penting dalam menggerakkan perekonomian daerah, termasuk di Kabupaten Kulon Progo yang memiliki banyak usaha kuliner lokal. Namun, tidak sedikit pelaku UMKM yang belum memiliki media promosi visual yang dikemas secara profesional karena keterbatasan biaya, peralatan, dan keterampilan produksi konten.

Tahu Bakso Aremania adalah usaha kuliner lokal yang berlokasi di Gendol, Banyuroto, Nanggulan, Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta. Sebagai usaha kuliner, Tahu Bakso Aremania membutuhkan media promosi yang mampu menampilkan identitas usaha, proses pembuatan, serta daya tarik produknya agar lebih dikenal oleh masyarakat luas, khususnya melalui media digital.

Sebagai peserta didik Kompetensi Keahlian Desain Komunikasi Visual, penyusun memiliki kesempatan menerapkan kompetensi yang telah dipelajari, mulai dari pra-produksi, produksi, hingga pascaproduksi video, untuk membantu kebutuhan nyata UMKM di lingkungan sekitar. Dalam prosesnya, penyusun juga memanfaatkan teknologi, termasuk kecerdasan buatan (AI) sebagai alat bantu penyusunan naskah, pengolahan konsep, dan

pembuatan animasi logo, dengan tetap menjaga bahwa keputusan kreatif dan hasil akhir sepenuhnya menjadi tanggung jawab penyusun.

Berdasarkan uraian tersebut, penyusun mengajukan proposal pembuatan video promosi UMKM lokal “Tahu Bakso Aremania” berdurasi 2 menit 15 detik dengan resolusi Full HD sebagai produk Uji Kompetensi Keahlian. Video ini diharapkan dapat menjadi media promosi yang bermanfaat bagi stakeholder sekaligus bukti kompetensi penyusun di bidang Desain Komunikasi Visual.

BAB II
ISI

A. IDENTIFIKASI KEBUTUHAN STAKEHOLDER

1. Identitas Stakeholder

Nama : Tahu Bakso Aremania
Jenis usaha/Lembaga : Usaha Kuliner Lokal
Alamat : Gendol, Banyuroto, Nanggulan. Kulon Progo

2. Kebutuhan Stakeholder

Berdasarkan hasil identifikasi bersama stakeholder, kebutuhan yang perlu dipenuhi melalui produk ini adalah:

a) Media promosi berbentuk video yang menampilkan identitas dan produk Tahu Bakso Aremania secara menarik dan menggugah selera.
b) Video yang dapat dipublikasikan di berbagai platform, yaitu YouTube, WhatsApp, Facebook, Instagram, dan TikTok.
c) Penyampaian informasi usaha yang jelas, meliputi lokasi, produk, dan kontak pemesanan.
d) Tampilan visual yang konsisten dengan identitas usaha, termasuk penggunaan logo.
e) Kualitas video yang baik dengan biaya produksi yang terjangkau bagi pelaku UMKM.

3. Permasalahan

Permasalahan yang dihadapi stakeholder dan menjadi dasar pembuatan produk ini adalah:

a) Stakeholder belum memiliki video promosi yang dikemas secara profesional sehingga promosi belum maksimal.

b) Jangkauan promosi masih terbatas pada pelanggan di sekitar lokasi usaha.
c) Keterbatasan keterampilan dan peralatan dalam memproduksi konten video yang berkualitas.
d) Identitas visual usaha (logo) belum dimanfaatkan dalam bentuk konten bergerak yang menarik.

4. Tujuan Pembuatan Produk

Tujuan pembuatan produk ini adalah:

a) Menghasilkan video promosi UMKM Tahu Bakso Aremania berdurasi 2 menit 15 detik dengan resolusi Full HD (1920x1080).
b) Memperkenalkan usaha, proses pembuatan, dan produk Tahu Bakso Aremania kepada masyarakat luas.
c) Memperluas jangkauan promosi melalui media digital dan media sosial.
d) Menerapkan kompetensi Desain Komunikasi Visual dalam proses pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi video.
e) Memanfaatkan teknologi, termasuk AI, secara bijak dan bertanggung jawab sebagai alat bantu produksi.

B. TARGET USER/AUDIENS

Target pengguna atau audiens produk adalah:

a. Usia : 10-60 Tahun
b. Jenis kelamin : Laki-laki & Perempuan
c. Karakteristik : Masyarakat umum, khususnya pecinta kuliner, keluarga, pelajar, dan pekerja di Kulon Progo serta sekitarnya yang aktif menggunakan media sosial dan menyukai makanan.
d. Media yang digunakan : YouTube, WhatsApp, dan Social Media (Instagram/TikTok).
e. Kebutuhan informasi : Informasi mengenai produk, proses pembuatan, lokasi usaha, serta kontak dan cara pemesanan.

C. ARAHAN KREATIF

1. Ide/Konsep

Video dikemas sebagai video promosi kuliner yang informatif dan persuasif. Penonton diajak mengenal lokasi dan pemilik usaha menceritakan tentang usahanya, melihat proses pembuatan secara bertahap, mengetahui pilihan kemasan serta harga produk, hingga memperoleh informasi cara pemesanan. Penyampaian dibuat ramah, jelas, dan menggugah selera.

2. Pesan Utama

Pesan utama video adalah Tahu Bakso Aremania merupakan pilihan camilan yang enak dan mengenyangkan, tersedia dalam beberapa pilihan kemasan, serta cocok untuk teman ngemil maupun oleh-oleh khas Kulon Progo. Video juga menyampaikan informasi proses pembuatan, harga, lokasi usaha, dan cara pemesanan agar audiens mudah mengenal serta membeli produk.

3. Gaya Visual

Gaya visual menggunakan nuansa hangat dan menggugah selera dengan dominasi warna yang sesuai dengan identitas visual Tahu Bakso Aremania. Pengambilan gambar memadukan wide shot untuk memperlihatkan lingkungan dan lokasi usaha, medium shot untuk aktivitas pemilik serta proses produksi, dan close-up untuk menampilkan detail tahu bakso dan pilihan kemasannya. Visual proses mencakup persapan tahu dan adonan, pengisian adonan ke dalam tahu, pengukusan, proses diangin-anginkan hingga dingin, serta pengemasan. Pada bagian produk ditampilkan kemasan mika isi 5, mika isi 10, dan kemasan vakum. Teks layar digunakan untuk informasi produk, harga, nomor WhatsApp, dan alamat. Logo digunakan pada bagian pembuka.

4. Gaya Audio

Voice over menggunakan bahasa Indonesia dengan intonasi ramah, jelas, dan persuasif. Pada bagian pengenalan usaha, pemilik turut berbicara secara langsung untuk memperkenalkan diri dan usahanya, menyampaikan sejak kapan berjualan, serta hal yang membedakan Tahu Bakso Aremania. Musik latar instrumental bebas hak cipta digunakan untuk mendukung suasana dengan volume lebih rendah daripada narasi. Efek suara proses produksi dapat ditambahkan untuk memperkuat kesan nyata.

5. Media/Platform

Video direncanakan untuk dipublikasikan melalui YouTube, WhatsApp, Facebook, Instagram, dan TikTok. Informasi kontak WhatsApp ditampilkan secara jelas pada layar agar mudah dibaca dan digunakan oleh calon pembeli.

6. Target Audiens

Video ditujukan kepada masyarakat umum dari semua kalangan usia, laki-laki maupun perempuan, terutama penikmat kuliner, keluarga, pelajar, pekerja, serta masyarakat yang mencari camilan atau oleh-oleh khas Kulon Progo. Audiens juga mencakup pengguna media sosial yang membutuhkan informasi produk, pilihan kemasan, harga, lokasi, dan cara pemesanan.

7. Alur Video

Alur video disusun secara berurutan dengan total durasi 2 menit 15 detik sebagai berikut:

1. Opening (00.00–00.15): menampilan depan tempat usaha dan animasi logo
2. Pengenalan usaha (00.15–01.00): wide shot suasana lingkungan dan lokasi usaha di Dusun Gendol, Banyuroto, Nanggulan, **Kulon** Progo.

Dilanjutkan medium shot pemilik usaha yang memperkenalkan diri, usaha, lama berjualan, dan keunggulan produknya.

3. Proses pembuatan (01.00–01.340): menampilkan persiapan tahu dan adonan bakso, pengisian adonan ke dalam tahu, pengukusan hingga matang, proses diangin-anginkan sampai dingin, dan pengemasan tahu bakso secara rapi.
4. Produk dan harga (01.40–02.00): close-up produk dalam kemasan mika isi 5, mika isi 10, dan kemasan vakum. Teks pop-up menampilkan harga mika isi 5 sebesar Rp11.000 dan mika isi 10 sebesar Rp20.000.
5. Manfaat dan ajakan pemesanan (02.00–02.05): menampilkan produk dan menyampaikan voice over menjelaskan bahwa produk cocok untuk teman ngemil maupun oleh-oleh khas Kulon Progo.
6. Closing (02.05–02.15): menampilkan nomor WhatsApp, alamat usaha di Dusun Gendol, Banyuroto, Nanggulan, serta logo penutup. Voice over mengajak audiens memesan melalui WhatsApp atau datang langsung ke lokasi.

8. Isi Video

Pembuka. Video dibuka dengan animasi logo Tahu Bakso Aremania dan judul video. Selanjutnya ditampilkan bagian depan tempat usaha, disertai narasi berupa pertanyaan yang menarik perhatian audiens mengenai camilan yang enak dan mengenyangkan.

Isi. Bagian utama dimulai dengan pengenalan lokasi usaha di Dusun Gendol, Banyuroto, Nanggulan, Kulon Progo, kemudian dilanjutkan cuplikan pemilik yang memperkenalkan diri dan usahanya. Video memperlihatkan proses pembuatan secara runtut, mulai dari persiapan tahu dan adonan, pengisian, pengukusan, pendinginan dengan cara diangin-anginkan, hingga pengemasan. Setelah itu ditampilkan pilihan kemasan mika isi 5, mika isi 10, dan kemasan vakum, beserta informasi harga untuk

kemasan mika isi 5 dan isi 10. Teks layar dan subtitle digunakan untuk memperjelas informasi penting.

Penutup. Video menampilkan produk sebagai camilan maupun oleh-oleh khas Kulon Progo, kemudian mengajak audiens melakukan pemesanan. Bagian akhir memuat nomor WhatsApp yang ditampilkan dengan jelas, alamat usaha.

D. PRODUKSI ASET MULTIMDIA

Produk akan menggunakan beberapa komponen multimedia sebagai berikut:

No.	Komponen	Rencana Penggunaan
1	Video	Rekaman suasana tempat usaha, proses pembuatan, produk (close-up), dan suasana pelanggan dengan orientasi landscape resolusi Full HD.
2	Grafis	Logo Tahu bakso aremania
3	Teks	Judul video, subtitle, lower third (nama usaha dan keterangan), serta informasi lokasi dan kontak pada bagian penutup.
4	Animasi/Motion	Lower third / Pop-up motion halus (*slide-in/fade-in*)
5	Voice Over	Penjelasan informasi
6	Musik	Pendukung suasana
7	AI	Membantu penyusunan serta perbaikan naskah VO, pengolahan konsep dan animasi logo.

E. TEKNOLOGI DAN SOFTWARE

Teknologi yang digunakan dalam pembuatan produk:

No.	Teknologi/Software	Fungsi
1	Kamera/Smartphone	Pengambilan video
3	CapCut Windows	Editing video dan audio
4	AI ChatGPT, Gemini, Flow ai	Membantu pembuatan narasi dan pengolahan konsep, membantu proses review – revisi serta membuat animasi untuk logo brand umkm

F. METODE INTEGRASI MULTIMEDIA

Seluruh aset multimedia (video, grafis, teks, animasi, voice over, dan musik) diintegrasikan dalam satu proyek menggunakan aplikasi CapCut Windows dengan tahapan sebagai berikut:

1. Mengimpor seluruh aset (rekaman video, logo, animasi logo, voice over, dan musik) ke dalam proyek.
2. Menyusun potongan video pada timeline sesuai alur dan storyboard.
3. Menambahkan voice over, musik latar, dan efek suara, kemudian menyeimbangkan volume audio.
4. Menambahkan teks, subtitle, dan lower third beserta animasi masuk/keluar (slide-in/fade-in).
5. Memasang animasi logo pada bagian pembuka, serta mengatur transisi antar-adegan.
6. Melakukan penyesuaian warna (color correction) agar tampilan visual konsisten.
7. Mengekspor hasil akhir dalam format MP4 resolusi 1920x1080.

G. REVIEW DAN REVISI

Review dan revisi dilakukan agar produk akhir sesuai dengan kebutuhan stakeholder dan standar kualitas yang ditetapkan, melalui tahapan berikut:

1. Review mandiri oleh penyusun terhadap alur, kualitas gambar, audio, teks, dan durasi video.
2. Review oleh guru pembimbing untuk menilai kesesuaian produk dengan kompetensi keahlian.
3. Review oleh stakeholder (pemilik Tahu Bakso Aremania) untuk memastikan informasi dan tampilan sesuai kebutuhan.
4. Revisi video berdasarkan masukan yang diperoleh, mencakup perbaikan visual, audio, maupun informasi.
5. Pemeriksaan akhir dan ekspor ulang video final.

   Dokumentasi proses review dilampirkan pada Lampiran 1.

H. SPESIFIKASI PRODUK AKHIR

Spesifikasi	**Keterangan**
Jenis produk	Video Multimedia
Judul	Video Promosi UMKM "Tahu Bakso Aremania"
Durasi	2 menit 15 detik (2.15)
Resolusi	1920x1080 / Full Hd
Rasio	Landscape
Format	MP4
Audio	Stereo
Platform publikasi	WhatsApp, Facebook, Tiktok, INstagram, YouTube
Produk pendukung	Proposal, Powerpoint

I. JADWAL KEGIATAN

Kegiatan pembuatan produk direncanakan dengan jadwal sebagai berikut:

No.	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
1	Identifikasi kebutuhan stakeholder dan survei lokasi	1–3 Oktober 2026
2	Penyusunan proposal	4–6 Oktober 2026
3	Penyusunan konsep, naskah voice over, dan storyboard	7–10 Oktober 2026
4	Pengambilan video (produksi)	12–17 Oktober 2026
5	Pembuatan aset grafis dan animasi logo, serta perekaman voice over	15–19 Oktober 2026
6	Editing dan integrasi multimedia	19–26 Oktober 2026
7	Review dan revisi	27–29 Oktober 2026
8	Finalisasi, ekspor video, dan pengumpulan produk	30 Okt–2 Nov 2026

BAB III PENUTUP

Demikian proposal Uji Kompetensi Keahlian pembuatan video promosi UMKM lokal “Tahu Bakso Aremania” ini penyusun buat. Penyusun berharap produk yang dihasilkan nantinya dapat membantu stakeholder dalam mempromosikan usahanya serta menjadi bukti penerapan kompetensi Desain Komunikasi Visual yang telah penyusun pelajari.

Penyusun menyadari bahwa proposal ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penyusun mengharapkan bimbingan, kritik, dan saran dari guru pembimbing maupun pihak terkait agar pelaksanaan dan hasil produk dapat berjalan dengan baik. Atas perhatian dan dukungan semua pihak, penyusun mengucapkan terima kasih.

Lampiran 1

DOKUMENTASI KEGIATAN

Foto 1. Survei Lokasi dan Wawancara dengan Stakeholder



gambar 1

Foto 2. Persiapan Produksi



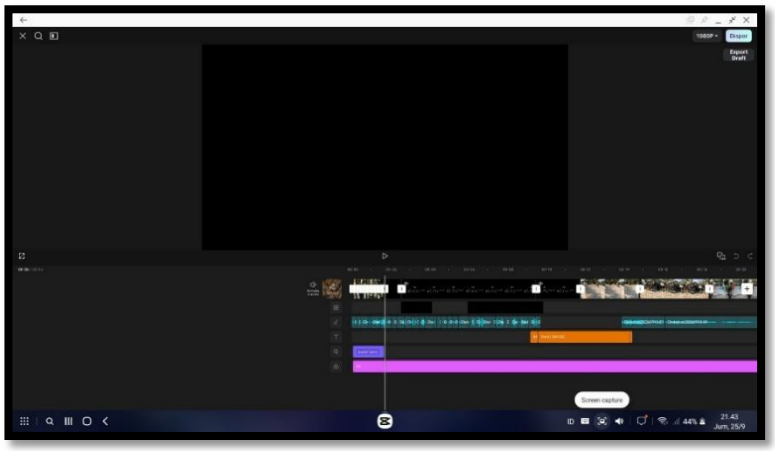
gambar 2

Foto 3. Proses Pengambilan Video/Foto



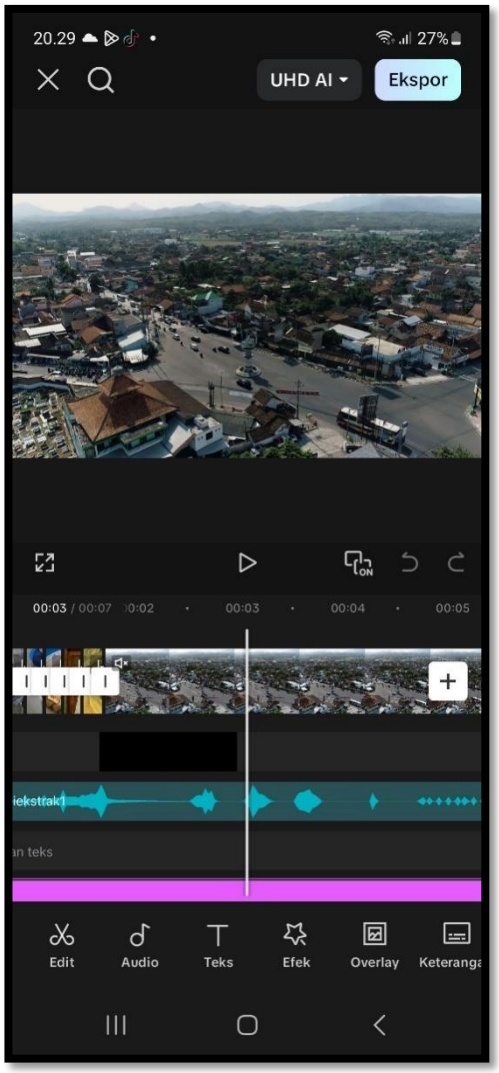
gambar 3

Foto 4. Proses Produksi/Editing



gambar 4

Foto 5. Proses Review



gambar 5

Lampiran 2

STORYBOARD

Storyboard berikut menggambarkan rancangan adegan video dengan total durasi 2 menit 15 detik.

Scene	Durasi	Visual	Narasi/Voice Over	Teks/Audio
1	00.00–00.15 (15 dtk) (15 dtk)	Animasi logo dan judul video, dilanjutkan tampak depan tempat usaha.	Backsound dan narasi script	Musik pembuka, motion judul
2	00.15–01.00 (45 dtk) (45 dtk)	Wide shot suasana lingkungan dan lokasi usaha; medium shot pemilik yang memperkenalkan diri dan usahanya.	Perkenalan pemilik: nama, sejak kapan berjualan, dan keunikan usaha.	Lower third nama pemilik dan “Pemilik Tahu Bakso Aremania”
3	01.00–01.40 (40 dtk) (40 dtk)	Persiapan tahu dan adonan, pengisian adonan ke dalam tahu, pengukusan, proses diangin-anginkan hingga dingin, lalu pengemasan.	“Prosesnya dimulai dari menyiapkan tahu dan adonan bakso. Adonan diisikan ke dalam tahu. Setelah terisi, tahu dikukus hingga matang. Lalu diangin-anginkan sampai dingin. Terakhir, tahu bakso dikemas dengan rapi.”	Efek suara proses, subtitle.

Scene	Durasi	Visual	Narasi/Voice Over	Teks/Audio
4	01.40–02.00 (20 dtk) (20 dtk)	Close-up kemasan mika isi 5, mika isi 10, dan kemasan vakum dengan pencahayaan hangat.	“Tersedia dalam kemasan mika isi 5 dan isi 10. Ada juga kemasan vakum, supaya lebih awet. Mika isi 5 hanya sebelas ribu rupiah. Mika isi 10, dua puluh ribu rupiah.”	Pop-up motion: “Isi 5 – Rp11.000” dan “Isi 10 – Rp20.000”
5	02.00–02.05 (5 dtk) (5 dtk)	Menampilkan produk dan suasana pelanggan/tempat usaha.	“Cocok untuk teman ngemil maupun oleh-oleh khas Kulon Progo.”	Musik mengalun; nomor WhatsApp mulai ditampilkan.
6	02.05–02.15 (10 dtk) (10 dtk)	Logo penutup, nomor WhatsApp, dan alamat usaha.	Yuk, pesan lewat nomor di bawah ini. atau langsung datang ke Dusun Gendol, Banyuroto, Nanggulan, Kulon Progo!”	Teks nomor WhatsApp dan alamat; fade-out

Lampiran 3

DAFTAR ASET YANG DIPRODUKSI

Daftar aset multimedia yang diproduksi dan digunakan dalam pembuatan video:

No.	Aset	Jenis	Sumber/Alat	Format
1	Animasi logo (opening/closing)	Animasi	Bantuan AI dan CapCut	MP4
2	Footage tempat usaha dan lingkungan	Video	Kamera/smartphone	MP4
3	Footage proses pembuatan	Video	Kamera/smartphone	MP4
4	Footage produk dan pengemasan (close-up)	Video	Kamera/smartphone	MP4
5	Naskah voice over	Teks	Disusun penyusun, dibantu AI	DOCX
6	Rekaman voice over	Audio	Perekaman suara dan CapCut	MP3/WAV
7	Musik latar dan efek suara	Audio	Pustaka royalty-free CapCut	MP3
8	Subtitle, judul, dan lower third	Teks/Motion	CapCut Windows	Proyek CapCut
9	Video final	Video	CapCut Windows	MP4 (1920x1080)

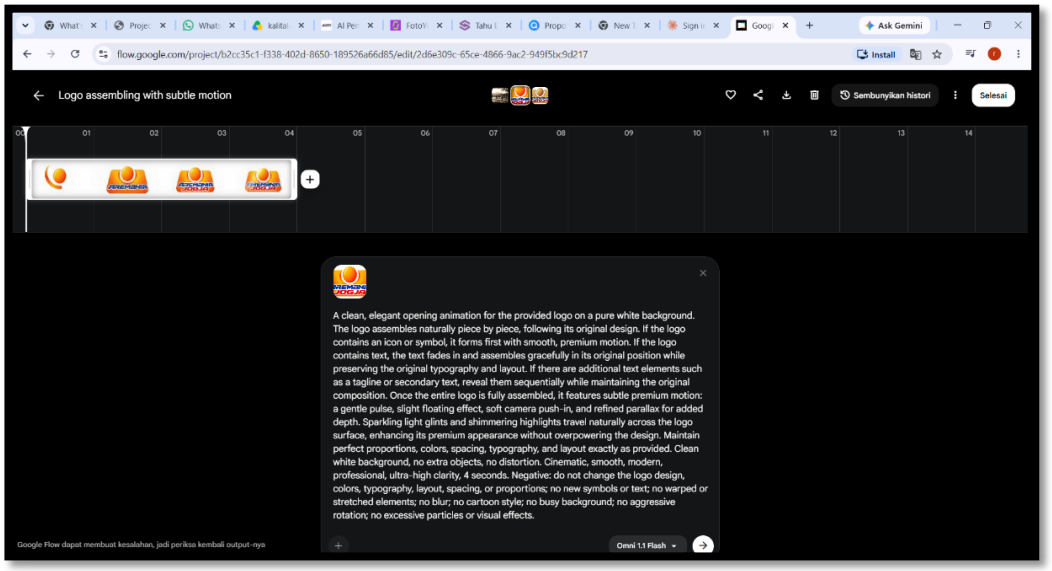
Lampiran 4

BUKTI PEMANFAATAN TEKNOLOGI/AI

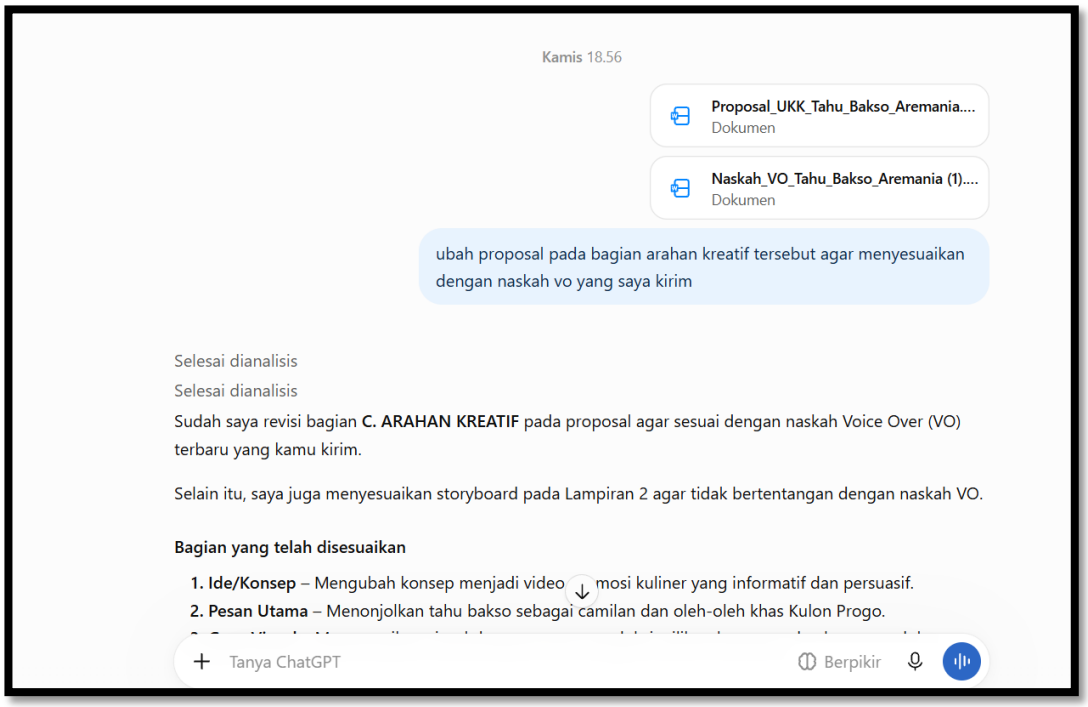
Pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam pembuatan produk ini adalah sebagai berikut:

No.	Teknologi AI	Pemanfaatan	Verifikasi oleh Penyusun
1	ChatGPT	Membantu menyusun dan memperbaiki naskah voice over serta mengolah konsep video.	Naskah ditinjau, disesuaikan, dan disetujui oleh penyusun.
2	Google Flow	Membantu proses review dan revisi serta membantu animasi logo.	Hasil diperiksa kesesuaiannya dengan logo asli dan kebutuhan stakeholder.

Bukti tangkapan layar (screenshot) penggunaan AI dilampirkan di bawah ini.



gambar 6


Kamis 18.56
Proposal_UKK_Tahu_Bakso_Aremania....
Dokumen
Naskah_VO_Tahu_Bakso_Aremania (1)....
Dokumen
ubah proposal pada bagian arahan kreatif tersebut agar menyesuaikan dengan naskah vo yang saya kirim
Selesai dianalisis
Selesai dianalisis
Sudah saya revisi bagian C. ARAHAN KREATIF pada proposal agar sesuai dengan naskah Voice Over (VO) terbaru yang kamu kirim.
Selain itu, saya juga menyesuaikan storyboard pada Lampiran 2 agar tidak bertentangan dengan naskah VO.
Bagian yang telah disesuaikan
1. Ide/Konsep – Mengubah konsep menjadi video mosi kuliner yang informatif dan persuasif.
2. Pesan Utama – Menonjolkan tahu bakso sebagai camilan dan oleh-oleh khas Kulon Progo.
Tanya ChatGPT
Berpikir

gambar 7