

Media Promosi Global Institute Berbentuk Animasi di Media Sosial Menggunakan *Adobe Premiere*

Syaipul Ramdhan¹, Fiqih Hana Saputri², Rahmad Susanto³

^{1,2,3}Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global

Email: ¹syaiipulramdhan@global.ac.id, ²fiqihhana@stmikglobal.ac.id, ³1117090154@stmikglobal.ac.id

Abstrak - Pendidikan merupakan wujud dinamis dari budaya manusia dan kebutuhan pembangunan, sehingga perkembangan atau perubahan pendidikan harus disesuaikan dengan perubahan budaya kehidupan. Transformasi konsep pendidikan di semua tingkatan harus fokus pada kepentingan masa depan dan terus berlanjut. Pemikiran seperti ini berarti bahwa pendidikan menengah kejuruan harus terus ditingkatkan atau disempurnakan sesuai dengan kebutuhan perkembangan dunia industri atau komersial, perkembangan dunia kerja, dan perkembangan ilmu pengetahuan untuk menghadapi tantangan masa depan. Teknologi dan seni. STMIK GLOBAL adalah sekolah manajemen ilmu komputer yang didirikan pada tahun 2006 dan berganti nama menjadi Global Institute pada tahun 2021. Global Institute terus bersaing untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era globalisasi saat ini. Namun dalam rangka meningkatkan daya saing di era globalisasi, *Adobe Premiere* telah mengembangkan sebuah media periklanan yang bertujuan untuk meningkatkan penerimaan masyarakat. Melalui penggunaan metode observasi, wawancara, pengumpulan data dan studi pustaka, publisitas dan informasi diharapkan menjadi efisien dan efektif. Hasil akhir dari tugas akhir ini adalah terciptanya perancangan dan informasi media periklanan yang efektif berupa video animasi, yang efektif dan berbasis permintaan, serta dapat meningkatkan tujuan pemasaran.

Kata Kunci: Media, Promosi, Informasi, *Adobe Premiere*

Abstract - Education is a dynamic form of human culture and development needs, so the development or change in education must be adapted to changes in the culture of life. The transformation of the concept of education at all levels must focus on the future interests and continue. This kind of thinking means that vocational secondary education must continue to be improved or perfected in accordance with the needs of industrial or commercial developments, the development of the world of work, and the development of science to face future challenges. Technology and art. STMIK GLOBAL is a computer science management school that was founded in 2006 and renamed the Global Institute in 2021. Global Institute continues to compete to improve the quality of education in today's era of globalization. However, in order to increase competitiveness in the era of globalization, *Adobe Premiere* has developed an advertising medium that aims to increase

public acceptance. Through the use of methods of observation, interviews, data collection and literature study, publicity and information are expected to be efficient and effective. The final result of this final project is the creation of an effective advertising media design and information in the form of animated videos, which are effective and demand-based, and can improve marketing objectives.

Keywords: Media, Promotion, Information, *Adobe Premiere*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini semakin cepat dengan berbagai macam media, pemanfaatan media promosi pada video terkadang memberikan daya tarik tersendiri, terutama pada layanan iklan maka diperlukan media promosi yang jelas[1]. Dengan semakin berkembangnya teknologi informasi maka kebutuhan informasi pelaku pendidikan dan masyarakat secara otomatis meningkat dari segi kuantitas dan kualitas sehingga diperlukan penguasaan pengetahuan tentang teknologi informasi[2].

Dunia usaha kompetisi semakin tajam dan ketat, oleh karena itu dibutuhkan strategi yang tepat dalam mencapai keberhasilan, dalam memasarkan sebuah produk atau iklan membutuhkan program promosi yang memiliki media sarana yang efektif. Dari sarana media yang telah digunakan setiap periode yang telah ditentukan tentunya telah dilakukan evaluasi secara seksama agar program promosi waktu mendatang mempunyai nilai yang lebih baik dibandingkan waktu sebelumnya [3]. Karena itu perubahan atau perkembangan pendidikan merupakan hal yang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Salah satu bidang yang dapat dipadukan dengan adanya perkembangan bidang multimedia dapat ditemui dalam dunia periklanan khususnya dalam dunia pendidikan. Dalam hal ini dapat diambil sebagai contoh adalah video media promosi yang sering kali digunakan sebagai media pengenalan dan informasi sekolah-sekolah di Indonesia. [4]. Media promosi adalah kegiatan memberitahukan jasa atau produk yang hendak ditawarkan kepada calon konsumen atau wisatawan yang dijadikan target pasar. Bentuk-bentuk media informasi itu bisa berupa spanduk, banner, video yang berisi *profile* institusi atau perusahaan [5].

Sebuah video *profile* memiliki peranan yang cukup penting karena memberikan gambaran mengenai perusahaan atau institusi lengkap dengan Visi dan Misinya[6]. Dalam *company profile*, terdapat elemen visual berupa gambar dan teks, apalagi jika ditambahkan elemen desain dan layout

yang mendukungnya sehingga akan membuat profil video lebih menarik dan dapat membuat masyarakat terkesan[7].

Perkembangan zaman yang semakin modern dan kemampuan berfikir manusia yang semakin meningkat, membuat manusia dapat menemukan informasi dengan cepat melalui berbagai media sosial[8]. Media sosial seperti Youtube, Instagram dan Facebook sering digunakan sebagai media penyebaran video *profile* kepada masyarakat. Media sosial menimbulkan fenomena besar dalam arus informasi, sehingga banyak yang memanfaatkannya sebagai sarana informasi. Informasi yang terkandung dalam video dapat dicerna lebih mudah dan tampilan video memiliki daya tarik sehingga mampu mempertahankan perhatian seseorang selama video tersebut diputar[9].

Perguruan tinggi yang dijuluki sebagai “kampus teknologi dan seni” memiliki kebutuhan untuk media promosi yang lebih baik, menarik dan lebih inovatif[10]. Selama ini Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global sudah memiliki media promosi dalam bentuk video-video, brosur dan sebagainya. Untuk memperbanyak media promosi yang digunakan oleh bagian marketing Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global, maka penulis akan membuat video berbasis animasi. Promosi adalah sebuah usaha di bidang informasi, himbauan, atau persuasi dan komunikasi. Sehingga kampus Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global membutuhkan media promosi yang lebih menarik dan inovatif dari pada media promosi yang sudah ada, yang bertujuan untuk peningkatan kualitas media promosi Global Institute yang lebih baik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, identifikasi masalah yang dapat dirumuskan yaitu kurangnya media untuk promosi Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global, Kurangnya pengetahuan calon mahasiswa atau masyarakat mengenai kampus Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global dan fakultas yang ada pada kampus Global Institute, Kurang pengetahuan calon mahasiswa tentang jenjang karir yang dicapai setelah kuliah di Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global

Pada perancangan media promosi berbentuk animasi 2D Global Institute ini, memiliki ruang lingkup yaitu Hasil implementasi teknik animasi 2D ini akan berbentuk video berdurasi 3-4 menit, Teknik pembuatan video animasi ini menggunakan teknik animasi 2D yang dimana setiap video atau *scene* ada pergerakan animasi itu sendiri, Pembuatan video ini menggunakan *software*, *Adobe Illustrator CS6*, *Adobe Premiere Pro CS6*, dan *Handphone Android* untuk pengambilan suara/*dubbing*.

II. METODE PENELITIAN

A. Metode Pengumpulan Data

Metode dengan cara mengumpulkan dan menggambarkan data mengenai keadaan secara langsung dari lapangan atau tempatnya yang menjadi objek penelitian untuk mendapatkan data secara benar. Teknik pengumpulan data yang penulis lakukan dalam mencari dan mengumpulkan data serta mengolah informasi yang diperlukan menggunakan beberapa metode sebagai berikut:

1. Wawancara

Metode untuk mendapatkan data dengan cara wawancara atau tanya jawab secara lisan kepada pihak yang berkaitan atau bagian marketing di *Global Institute of Technology and Business*.

2. Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung pada objek yang diteliti dan meminta data yang diperlukan sebagai bahan untuk menulis laporan penelitian.

3. Studi Pustaka

Metode untuk mendapatkan informasi dan data dari sebuah sumber jurnal atau buku yang diperlukan dalam penyusunan penelitian ini.

4. Pengumpulan Data

Melakukan pengumpulan data yang dibutuhkan untuk penelitian ini, yaitu data-data mengenai informasi media promosi *Global Institute of Technology and Business*.

B. Masalah yang Dihadapi

Terpengaruh oleh lingkungan atau teman sekitar yang tidak melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi seperti tidak melanjutkan sampai kuliah

C. Alternatif Pemecahan Masalah

Di sini saya berharap dengan dibuatnya video promosi berbasis animasi 2D di Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global dapat mengatasi kekurangan dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat luas dan dapat membantu bagian marketing Global Institute dalam menyampaikan informasi kepada calon-calon mahasiswa, karena informasi yang disampaikan sifatnya sangat mudah dicari pada media sosial.

D. User Requirement (Elisitasi)

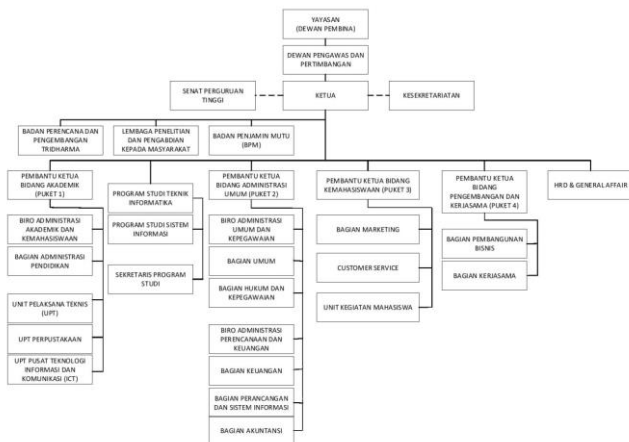
Tabel 1. *Final Draft* Elisitasi

Functional	
Analisa Kebutuhan	
No	Keterangan
1	Menampilkan Logo Global Institute
2	Menampilkan daftar konsentrasi dari fakultas
3	Memberikan penjelasan berupa narasi dan teks
4	Menampilkan ruangan ber-Ac
5	Menampilkan ruangan Perpustakaan
6	Menampilkan ruangan Lab. Komputer
7	Menampilkan ruangan Mushola
8	Menampilkan ruangan Studio Foto dan Video
9	Menampilkan ruangan Free WIFI
10	Menampilkan Lapangan Futsal
11	Menampilkan tempat parkir
12	Menampilkan biaya dapat dicicil
Non Functional	
Sistem yang diinginkan	
1	Membutuhkan <i>Adobe Illustrator</i> untuk pembuatan Gambar

2	Membutuhkan <i>Adobe Premiere CS6</i> untuk pengeditan video
3	Membutuhkan <i>Handphone Android</i> untuk pengambilan suara
4	Warna pada Animasi harus menarik
5	Gambar jelas dan menarik
6	Format video berupa mp4
7	Video berdurasi singkat

1) Struktur Organisasi

Di dalam perguruan tinggi Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global terbentuk sebuah bagan struktur organisasi sebagai berikut:



Gambar 1. Struktur Organisasi *Global Institute*

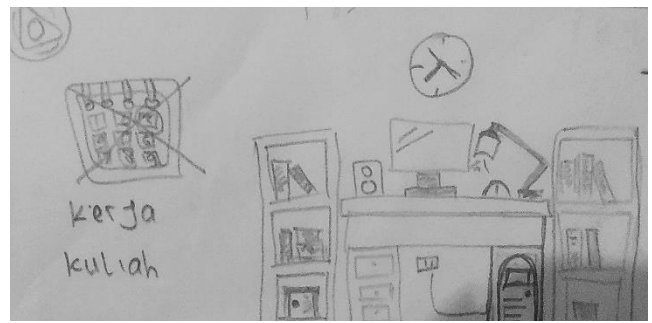
2) Storyboard

Storyboard yaitu sketsa gambar yang disusun secara berurutan. *Storyboard* dapat menyampaikan ide cerita kepada *audience* agar lebih mudah memahami informasi yang disampaikan, sehingga menjadikan persepsi yang sama dengan ide cerita, biasanya terdapat penjelasan teknis sebagai panduan pada proses *editing video*.

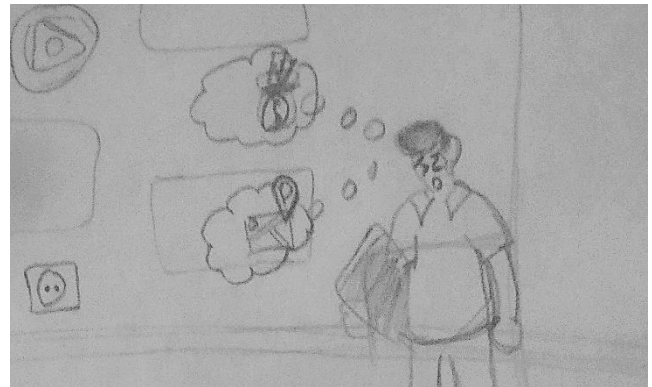


Gambar 2. Tampilan animasi

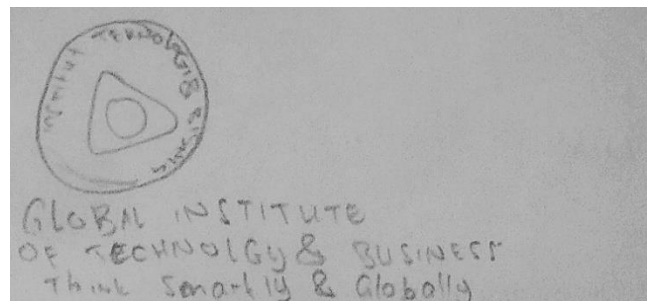
Storyboard di atas adalah menampilkan animasi seseorang yang sedang bingung memilih kampus dan jurusan yang ingin dipilihnya.



Gambar 3 : Tampilan ruangan *Storyboard* di atas adalah Menampilkan animasi ingin kerja sambil kuliah tetapi bentrok dengan waktu

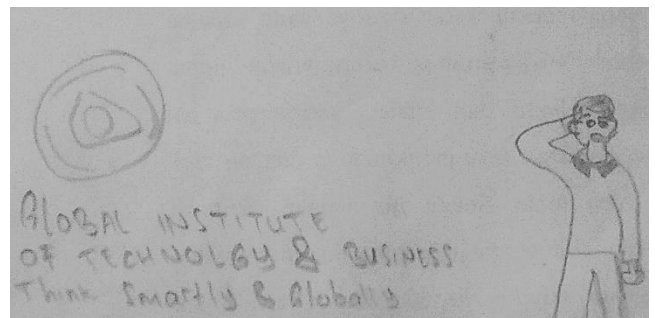


Gambar 4. Tampilan animasi sedang bingung *Storyboard* di atas adalah Menampilkan animasi seseorang yang pusing terkendala biaya kuliah yang begitu mahal dan lokasi yang terjangkau.



Gambar 5. Tampilan Logo *Global Institute*

Storyboard di atas adalah Menampilkan efek Logo *Global Institute*



Gambar 6. Tampilan animasi

Storyboard di atas adalah menampilkan animasi seseorang mengapa harus kuliah di kampus *Global Institute*.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

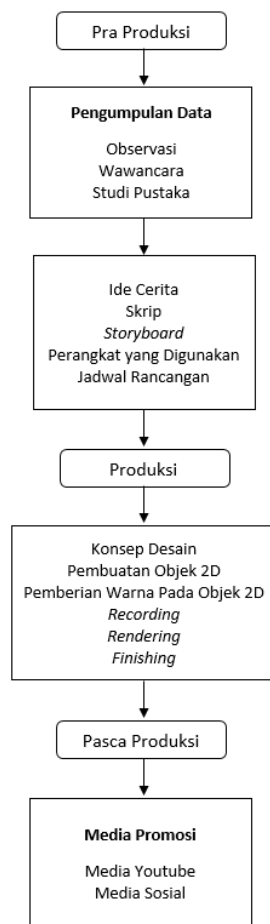
A. Produk Baru yang Dusulkan

Berdasarkan analisis maka saya tertarik untuk membuat sebuah media promosi Institut Teknologi dan Bisnis Bina sarana Global dengan Teknik *Animasi 2D*. Diharapkan video ini dapat dijadikan informasi mengenai kampus Global Institute.

B. Rancangan Sistem

1. Kerangka Perancangan/Flowchart

Perancangan Video *Profile* Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global dengan menggunakan animasi *Motion Graphic*. Proses pengerjaan dirumuskan dalam suatu kerangka yang digambarkan sebagai berikut:



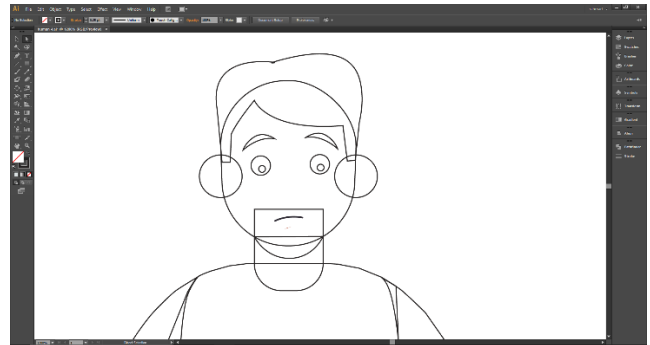
Gambar 7. Kerangka Perancangan

2. Produksi

Tahap ini berisi tentang pembahasan pembuatan sebuah Karakter, *background*, pewarnaan, pergerakan animasi, proses memasukan *backsound* atau suara dan *Export*, yang akan digunakan pada Perancangan Media Promosi Global Institute berbentuk Animasi di media sosial menggunakan *Adobe Premiere* yang dibuat menggunakan *software Adobe Illustrator CS6*, *Adobe Premiere CS6* dan alat perekam suara (bisa menggunakan *handphone* jika mendukung dalam perekaman suara).

3. Pembuatan Objek

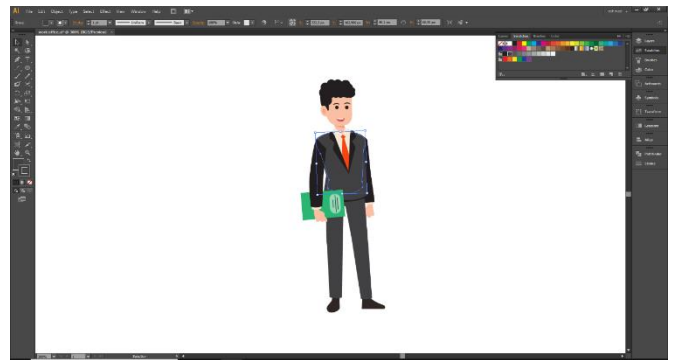
Pembuatan objek dan karakter 2D ini menggunakan *software Adobe Illustrator*. Langkah awal buka *software Adobe Illustrator* kemudian membuat area kerja yang disesuaikan dengan ukurannya dengan *setting composition Adobe Premiere*.



Gambar 8. Pembuatan Objek

4. Pewarnaan Objek

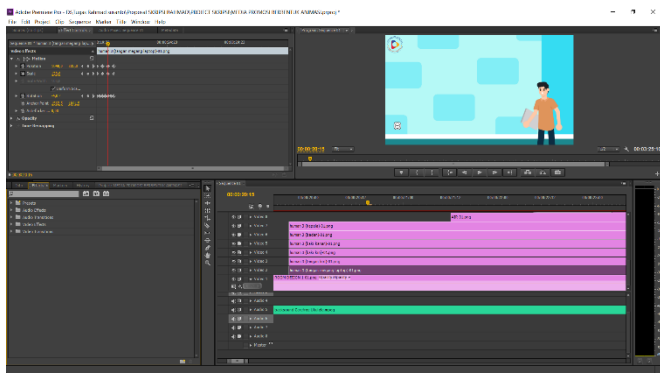
Setelah membuat sebuah desain karakter dan objek lainnya, pada tahap ini yaitu memberi warna pada objek dengan cara pilih sebuah objek yang ingin di warnai kemudian pilih *Swatches*, jika tidak ada di lembar kerja kalian bisa klik *Windows* lalu cari *Swatches*. Jika sudah kalian bisa beri warna sesuai yang kalian inginkan.



Gambar 9. Pemberian Warna di *Adobe Illustrator CS6*

5. Proses Animasi

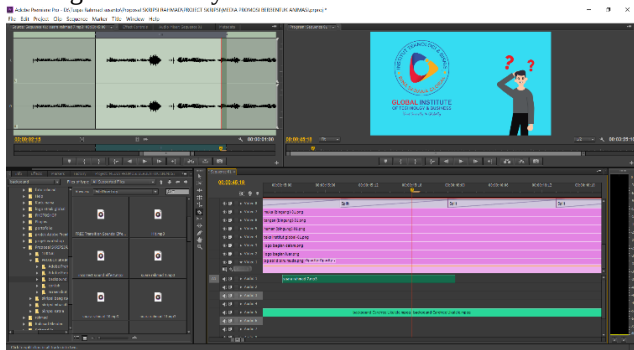
Langkah selanjutnya membuat animasi sedang berjalan yaitu dengan cara masukan bagian tubuh secara terpisah agar bisa di *edit*, selanjutnya kalian bisa klik 2x di bagian yang ingin digerakkan, kemudian klik *Effect Controls*. Selanjutnya klik tanda panah yang berada di *Motion* lalu nyalakan *Keyframe* pada *Position*, *Scale* dan *Rotation*, jika sudah aktif bisa di geser kebagian menit selanjutnya sesuaikan seberapa kalian akan mengaktifkan *Keyframe* tersebut lalu ubah angka pada *Rotation* dan *Position*, lakukan itu untuk memberi pergerakan selanjutnya kalian bisa sesuaikan dengan keinginan.



Gambar 10. Memberi pergerakan karakter di Adobe Premiere Pro CS6

6. Proses memasukan Suara/Dubbing

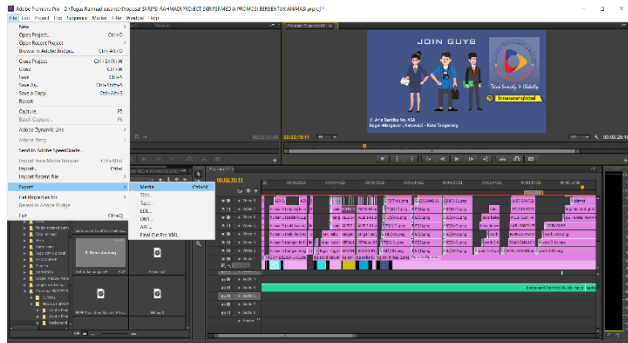
Selanjutnya apabila ingin menambahkan Backsound atau suara bisa klik File Backsound atau suara kalian lalu Drag pindahkan di bagian lembar kerja *Sequence*, apabila Backsound atau suara tidak pas dengan animasi kalian, bisa kalian potong dengan menggunakan Razor Tool atau bisa gunakan CTRL+C lalu kalian potong dan sesuaikan dengan animasinya.



Gambar 11. Proses memasukan suara

7. Proses Export Video to MP4

Jika sudah selesai pengeditan kalian bisa Export to Mp4 caranya dengan klik File, lalu Export, lalu klik media atau bisa CTRL+M. Berikut settingan *Export* yang saya gunakan, untuk *Output Name* kalian bisa ganti sesuai nama yang kalian inginkan dan disimpan sesuai folder yang sudah kalian tentukan, jika sudah kalian bisa klik *Export*.



Gambar 12. Proses Export to MP4

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah dilakukan penelitian di atas dan pembuatan media Promosi Global Institute, maka saya dapat menyimpulkan sebagai berikut:

A. Kesimpulan

1. Media promosi berbasis Animasi ini berdampak baik karena dapat membantu menyebarkan informasi tentang kampus Global Institute melalui media sosial baik Youtube, Facebook, Instagram, maupun media sosial lainnya.
2. Dengan adanya media promosi ini calon mahasiswa dapat menambah wawasan dan informasi terbaru mengenai jurusan dan fasilitas pada kampus *Global Institute*.
3. Lebih memaksimalkan lagi pembuatan media promosi serta membuat inovasi yang menarik dan meningkatkan kreativitas dalam proses pembuatan media promosi sehingga daya tarik meningkat.

B. Saran

1. Saran untuk media promosi kedepannya agar lebih modern dan sebaiknya memperbanyak menggunakan promosi melalui media sosial dari pada menggunakan media cetak.
2. Saran untuk penulis lain yang akan merancang media promosi untuk kampus *Global Institute* sebagai tugas akhir agar memperbanyak pengetahuan atau wawasan tentang media promosi, dan selalu menampilkan fasilitas dan keunggulan yang terbaru pada kampus.
3. Untuk kedepannya agar bisa membuat media promosi lebih baik lagi, supaya bisa menarik perhatian kepada calon siswa dan siswi yang ingin daftar pada kampus *Global Institute*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Renaldi, R., Fitriyani, A., & Illahi, G. R. (2017). *Media Video Profile Penunjang Promosi Dan Informasi Pada Smk Harapan Jaya Kota Tangerang*. *Cyberpreneurship Innovative and Creative Exact and Social Science*, 3(1), 84-97.
- [2] Hardiansyah, Kodrat. Dinny K. H. & Mutakin, T. (2018). *Video Profile Sebagai Media Penunjang Informasi dan Promosi Pada SMK Putra Tama Mandiri*. Vol.4. No.1: 76.
- [3] Astriyani, Erna. L. A. & Irawan, A., (2016). *Media Video Company Profile Sebagai Sarana Informasi dan Promosi di PT. Surya Toto Indonesia TBK*. Kabupaten Tangerang. Vol.3, No 2: 206.
- [4] Apriani, D., Haerul, H., & Febriana, Y. A. (2016). *Media Video Profile Sebagai Media Promosi Dan Informasi Pada SMK Bina Am Ma'mur*. CICES, 2(1), 12–23.

- [5] Hardiansyah, Kodrat. Dinny K. H. & Mutakin, T. (2018). *Video Profile Sebagai Media Penunjang Informasi dan Promosi Pada SMK Putra Tama Mandiri*. Tangerang: Perguruan Tinggi Raharja. Journal ICIT. ISSN: 2356 -5195. Vol.4. No.1: 76.
- [6] L. Sunarya, H. S. Saputra, dan D. Rahmadhiani, (2017) “PERANCANGAN VIDEO PROFILE PADA SMK ISLAMIC VILLAGE KARAWACI KABUPATEN TANGERANG,” *sensi*, vol. 3, no. 2, hlm. 160–172.
- [7] J. Simarmata dkk., *Elemen-Elemen Multimedia untuk Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- [8] Ri. D. Anita dan F. Marisa, “RANCANGAN VIDEO MEDIA PROMOSI BERBASIS MOTION GRAPHIC 2D UNTUK MENINGKATKAN JUMLAH MAHASISWA UNIVERSITAS WIDYAGAMA MALANG,” *JOINTECS*, vol. 2, no. 1, Jan 2017, doi: 10.31328/jointecs.v2i1.417.
- [9] D. J. K. M.Med.Kom S. T., *Komunikasi Grafis: Dilengkapi Panduan Teknis Desain Layout dengan Aplikasi Software Grafis InDesign*. Prenada Media, 2020.
- [10] S. Ramdhan dan D. Hidayat, “Iklan Layanan Masyarakat Waspada Hoax,” vol. 11, no. 1, hlm. 6, 2021.