
PERANCANGAN VIDEO PROFILE SEBAGAI MEDIA PROMOSI STMIK CIC DENGAN TEHNIK MOTION GRAPHIC MENGUNAKAN PERANGKAT LUNAK KOMPUTER GRAPHIC

Fadhly Abdillah³, Damar Adhiguna², Agus Sevtiana³
STMIK CIC Cirebon

Jl. Kesambi 202, Kota Cirebon, Jawa Barat. Telp: (0231) 220250.

E-mail : fadli.abdillah@cic.ac.id¹, damar.adhiguna@cic.ac.id², agus.sevtiana@cic.ac.id³

Abstrak

Media promosi merupakan suatu alat untuk mengkomunikasikan suatu produk/jasa/image/perusahaan ataupun yang lain untuk dapat lebih dikenal masyarakat lebih luas. Media promosi yang paling tua adalah media dari mulut ke mulut. Media ini memang sangat efektif, tetapi kurang efisien karena kecepatan penyampaiannya kurang bisa diukur dan diperkirakan. Semakin berkembangnya teknologi berkembang juga media promosi yang semakin kreatif, semakin menarik, dan semakin inovatif, diantaranya yaitu media promosi dalam bentuk video profil. STMIK CIC adalah sebagai objek penelitian karena belum memiliki media promosi dalam bentuk video profil.

Untuk mengatasi hal tersebut, penulis akan membuat media promosi dalam bentuk video profil dengan menggunakan teknik Motion Graphic dengan objek Flat Design. Teknik ini sangat menarik dan inovatif sehingga mempunyai daya tarik tersendiri bagi yang melihatnya, video profil ini akan digunakan saat kunjungan sosialisasi kampus ke sekolah-sekolah serta dibagikan melalui media sosial. Adobe After Effects, Adobe Media Encoder dan CorelDraw adalah Software untuk membuat teknik Motion Graphic itu sendiri dan Nuendo untuk perekam narasi.

Setelah melakukan test/trial di beberapa sekolah SMA/SMK yang ada di wilayah Ciayumajakuning, video profil sebagai media promosi STMIK CIC dengan teknik Motion Graphic ini mendapatkan hasil yang baik dengan 63 % setuju media promosi ini menarik dan inovatif, 64% setuju informasi yang di sampaikan jelas, 63% setuju media promosi di STMIK CIC meningkat dari sebelumnya dan 57 % sangat setuju media promosi ini digunakan untuk kunjungan kesekolah-sekolah dan media sosial.

Kata kunci : media promosi, video profil, STMIK CIC, teknik motion graphic.

Abstract

Media Promotion is a tool to communicate a product / service / image / company or the other to be better known by the wider community. Media promotion of the oldest is the medium through word of mouth. This media is very effective, but less efficient because of the speed of delivery less measurable and predictable. The development of technology also developed a media campaign that the more creative, more interesting, and more innovative, among which a media campaign in the form of video profiles. STMIK CIC is as a research object because it has not had a promotion in the form of video media profiles.

To overcome this, the authors will create a media campaign in the form of video profiles using the Motion Graphic technique with the object Flat Design. This technique is very interesting and innovative so as to have a special attraction to the viewer, video profile will be used when visiting the campus socialization to schools and shared via social media. Adobe After Effects, Adobe Media Encoder and CorelDraw is the software to create Motion Graphic technique itself and Nuendo for recording narration.

After doing a test / trial several schools Senior High School / Vocational High School in the region Ciayumajakuning, video profiles as a promotional medium STMIK CIC Motion Graphic technique is getting good results with 63% agreed media campaign is exciting and innovative, 64% agree the information conveyed clearly, 63% agreed media campaign in STMIK CIC increased from the previous and 57% strongly agree this promotional media used for visits to school-school, and social media.

Keywords: media promotions, video profiles, STMIK CIC, motion graphic techniques.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini semakin pesat dengan berbagai macam media, pemanfaatan media promosi pada video profil terkadang memberikan daya tarik tersendiri, terutama pada layanan iklan televisi maupun media sosial, agar iklan sampai ke konsumen maka diperlukan media promosi yang jelas.

Semakin berkembangnya jaman semakin berkembang pula cara, waktu, serta konsep dan ide hingga media penyampaian informasinya. Mulai dari penyebaran informasi melalui mulut ke mulut yang memiliki area penyebaran yang tidak luas dan media digital seperti iklan yang memiliki waktu yang singkat, namun memiliki area yang luas serta ide dan konsep yang menarik dalam menyampaikan media promosi.

Perguruan tinggi yang dijuluki sebagai “*kampus teknologi dan seni*” memiliki kebutuhan untuk media promosi yang lebih baik, menarik dan lebih inovatif. Selama ini STMIK CIC belum memiliki media promosi dalam bentuk video profil. Promosi merupakan usaha dalam bidang informasi, himbuan, atau bujukan serta komunikasi. Sehingga kampus STMIK CIC membutuhkan media promosi dalam yang lebih menarik dan inovatif dari pada media promosi yang sebelumnya yang bertujuan untuk peningkatan kualitas media promosi STMIK CIC yang lebih baik.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis tertarik untuk membuat sebuah media promosi dalam bentuk video profil, agar dapat memberikan informasi dan dapat memperluas pemasaran. Judul yang akan penulis angkat adalah “**Perancangan Video Profil sebagai Media Promosi STMIK CIC dengan Teknik *Motion Graphic***”.

2. KAJIAN PUSTAKA

2.1. PERANCANGAN

Pengertian dari perancangan adalah suatu kreasi untuk mendapatkan suatu hasil akhir dengan mengambil suatu tindakan yang jelas, atau suatu kreasi atas sesuatu yang mempunyai kenyataan fisik.

Menurut Pressman (2010), “Perancangan adalah langkah pertama dalam fase pengembangan rekayasa produk atau sistem. Proses penerapan berbagai teknik dan prinsip yang bertujuan untuk mendefinisikan sebuah peralatan, satu proses atau satu sistem secara detail yang membolehkan dilakukan realisasi fisik”. [1] (Taylor, 1959 dlm Pressman, 2001)

2.2. MEDIA PROMOSI

Pengertian Media menurut Purnamawati dan Eldarni (2001 : 4), “Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar”[2].

Menurut Tjiptono (2000:219) : “Pada hakikatnya promosi adalah suatu bentuk komunikasi pemasaran”. Adapun yang dimaksud dengan komunikasi pemasaran adalah aktivitas pemasaran yang berusaha menyebarkan informasi, mempengaruhi/membujuk, dan/atau mengingatkan pasar sasaran atas perusahaan dan produknya agar bersedia menerima, membeli, dan loyal pada produk yang ditawarkan perusahaan yang bersangkutan [3].

2.3. DESAIN GRAFIS

Desain Grafis adalah salah satu bentuk seni terapan yang mengkomunikasikan pesan, informasi, ide, konsep, atau ajakan menggunakan bahasa visual. Desain grafis juga merupakan pemecahan masalah atau solusi komunikasi yang dilakukan desainer untuk memecahkan masalah klien. Desain grafis mencakup keterampilan mengolah visual, yang didalamnya termasuk tipografi, ilustrasi, fotografi, olah digital, dan layout. Seorang desainer dituntut memiliki kepekaan terhadap fenomena yang terjadi di sekitar lingkungan, agar karya yang diciptakan mampu memecahkan sebuah masalah yang ada [4].

2.4. MOTION GRAPHIC dan FLAT DESIGN

Motion graphic seringkali menggabungkan antara film, video, fotografi, ilustrasi, animasi dan musik. Termasuk di dalamnya yaitu, tipografi dan grafis yang dapat terlihat sebagai titles untuk film, pembuka program televisi, bumper dan elemen-elemen grafis yang muncul di televisi. *Flat Design* adalah desain dengan pendekatan minimalis yang menekankan kegunaan, dengan desain yang bersih

tanpa ada bevel, bayangan, tekstur, berfokus pada tipografi, warna-warna cerah dan ilustrasi dua dimensi [5].

2.5. TAHAP PRODUKSI

Prosedur yang digunakan menggunakan 3 tahapan, Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi, yang ketiganya begitu berhubungan erat dalam mencapai hasil yang maksimal [6].

2.6. SOFTWARE EDITING

Dalam tahap pengerjaan video profile ini, ada beberapa *software* yang digunakan, antar lain; *Adobe After Effect* digunakan untuk mengolah kreasi *effect* video, *Adobe Media Encoder* digunakan untuk rendering video agar kualitasnya maksimal, *CorellDraw* digunakan untuk membuat dan mengembangkan objek/grafik vektor dan *Nuendo* digunakan untuk editik suara/sound [7].

2.7. JENIS JENIS FORMAT DAN CODEC VIDEO

Beberapa jenis format dan *codec* video yang sering digunakan antara lain; *AVI*, *MPEG-1*, *MPEG-2*, *MPEG-4*, *MOV*, *MJPEG*, *ASF*, *WMV*, *AAC*, *MP4*,

3. ANALISA DAN PERANCANGAN

3.1. ANALISA DATA

3.1.1. Analis Target Audience

A. Demografis

1. Siswa/siswi SMA/SMK/Sederajat (*Primer*), Orang Tua anak (*Sekunder*) L dan P, Menengah Keatas

B. Psikografis

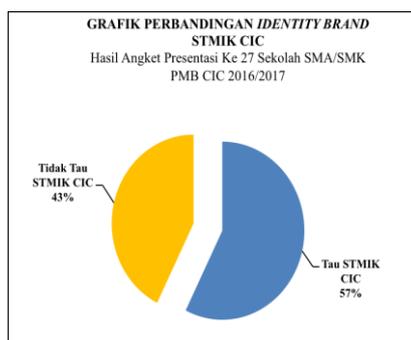
1. Siswa/siswi dengan lulusan SMA/SMK/Sederajat di wilayah CIAYUMAJAKUNING
2. Ingin lulus dengan penguasaan komputer dan ilmu yang sesuai jurusan, dan mendapatkan pekerjaan.

C. Geografis

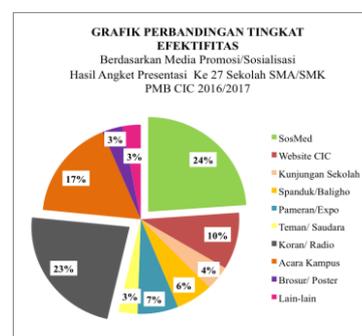
1. Tinggal di wilayah CIAYUMAJAKUNING, Rumah dengan jarak 1 KM, Kosan dengan jarak \pm 150 meter

3.1.2. DATA ANGKET

STMIK CIC dalam penerimaan mahasiswa baru atau yang biasa disebut dengan PMB selalu melakukan kunjungan kesekolah-sekolah SMA/SMK yang ada di CIAYUMAJAKUNING. Setiap sekolah yang di kunjungi, STMIC CIC selalu melakukan angket untuk mendapatkan data penelusuran yang dibutuhkan.



Gambar.1. Identity brand STMIC CIC



Gambar .2. Tingkat efektifitas promosi

3.1.3. ANALISA 5W+1H

1. What?
Video profil sebagai media promosi kampus STMIK CIC Cirebon dengan menggunakan teknik *Motion Graphic*, agar kampus STMIK CIC Cirebon mempunyai media promosi yang menarik dan inovatif.
2. Who?
Siswa/siswi SMA/SMK/Sederajat yang akan lulus dan melanjutkan kuliah di wilayah CIAYUMAJAKUNING.
3. When?
Media promosi ini digunakan sebelum menjelang siswa-siswi SMA/SMK/Sederajat mengikuti Ujian Nasional dengan melalui kunjungan sosialisasi kampus ke sekolah-sekolah atau melalui media sosial.
4. Where?
Sekolah-sekolah yang berada di wilayah CIAYUMAJAKUNING dan Media sosial.
5. Why?
Di era modern dengan berbagai macam teknologi maju, maka media promosi harus semakin maju hingga mampu membuat daya tarik tersendiri bagi kampus STMIK CIC Cirebon. Dengan teknik *Motion Graphic* sangat tepat untuk era yang modern dan kreatif ini.
6. How?
Merancang video profil sebagai media promosi yang menarik dan inovatif sehingga mampu menghasilkan informasi yang jelas dan efektif bagi siswa-siswi supaya membuat daya tarik untuk mendaftar di kampus STMIK CIC Cirebon.

3.2. OBJEK PENELITIAN

3.2.1. Tentang STMIK CIC

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Catur Insan Cendekia (STMIK) CIC Perguruan Tinggi yang di juluki sebagai “*kampus teknologi dan seni*” ini bertempat di Jl. Kesambi no. 202 Cirebon 45133, berdiri pada tahun 1999 dengan ijin resmi dari Menteri Pendidikan Nasional Nomer 123/D/O/1999. Konsistensi STMIK CIC sebagai IT (*Information Technology*) *SCHOOL* diharapkan mampu memberikan kontribusi positif berupa ilmu pengetahuan berbasis IT kepada dunia usaha dan industri. STMIK CIC ditahun 2005 telah mendapatkan akreditasi dari BAN-PT (Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi) untuk 4 (empat) program studi yang ada di lingkungan STMIK CIC, yaitu Program Studi Sistem Informasi, Program Studi Teknik Informatika, Program Studi Manajemen Informatika dan Program Studi Komputerisasi Akuntansi, sehingga STMIK CIC menjadi satu-satunya Perguruan Tinggi Komputer yang semua program studinya terakreditasi oleh BAN-PT.

3.2.2. Program Studi

Program studi yang ada di lingkungan STMIK CIC telah mendapatkan akreditasi dari BAN-PT (Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi), yaitu Program Studi Sistem Informasi, Program Studi Teknik Informatika, Program Studi Manajemen Informatika dan Program Studi Komputerisasi Akuntansi.

Tabel 1. Program Studi

PROGRAM STUDI STMIK CIC Bidang Keahlian/Peminatan	Jenjang
Teknik Informatika Sistem Informasi Konsentrasi : - Komputerisasi Akuntansi (KA) - Desain Komunikasi Visual (DKV)	S1
Manajemen Informatika Konsentrasi : - Desain Komunikasi Visual (DKV) - Pemrograman Web (WP)	D3

<i>Komputerisasi Akuntansi</i>	
--------------------------------	--

3.2.3. Want To Be ?

Tabel 2. Want To Be ?

<i>Keamanan Jaringan Komputer Rekayasa Perangkat Lunak</i>	<i>Komputerisasi Akuntansi</i>	<i>Desain Komunikasi Visual Pemrograman Web</i>
<ul style="list-style-type: none"> - Programmer - Dosen - Konsultan Hardware dan Software - Konsultan IT - Pengembang Software dan Hardware - Guru - PNS 	<ul style="list-style-type: none"> - Accounting Perusahaan - Manajer Accounting - Dosen - Accounting - Akuntansi Keuangan - Guru Akuntansi 	<ul style="list-style-type: none"> - Animator - Ilustrator - Web Designer - Fotografer - Dosen - Desainer Grafis - Videografer - Marcom - Event Organizer - Guru - Video Editor

3.2.4. Beasiswa

- a. Beasiswa Prestasi STMIK CIC
- b. Beasiswa Bantuan Belajar Mahasiswa

3.2.5. Fasilitas

- a. Ruangan AC
- b. Perpustakaan
- c. Ruang Mahasiswa
- d. Musholah

3.2.6. Prestasi

Beberapa prestasi yang ada di kampus STMIK CIC Cirebon :

- a. Juara 1 Robotika Tingkat Nasional
- b. Juara 1 Bola Basket Club GBR Peduli Sewilayah III Cirebon
- c. Juara 1 Kompetisi Bola Basket Pastel
- d. Juara 1 Liga Bola Basket Kota Cirebon
- e. Juara 1 Liga Sepak Bola Mahasiswa Se-Kota Cirebon

3.2.7. Desain Logo dan Bangunan

- a. Logo

Desain logo STMIK CIC pada tahun pelajaran 2011/2012 sampai 2013/2014, memiliki varian warna yang cukup banyak bila dibandingkan dengan logo tahun 2014/2015, karena logo terbaru bisa dibilang cukup simple dalam hal warna, yaitu hanya menggunakan warna biru dilatar belakang dan warna putih pada logo. Desain logo terbaru yang akan kita gunakan.



Gambar 3.. Desain logo tahun 2014/2015

b. Bangunan

Dari segi bangunan, STMIK CIC Cirebon telah mengalami perubahan dan pemindahan tempat. Perubahan yang paling mencolok adalah dari segi desain gedung yang lebih modern dan warna yang lebih terang. Namun dari segi letak, STMIK CIC Cirebon masih memiliki letak yang kurang strategis. Berikut bentuk bangunan yang akan digunakan.



Gambar 4. Gedung CIC pada tahun pelajaran 2009/2010

3.3. STRATEGI PROMOSI

Dalam pembuatan media promosi kampus STMIK CIC Cirebon ini kita menggunakan bauran promosi *mass selling* karena merupakan pendekatan yang menggunakan media komunikasi untuk menyampaikan informasi kepada khalayak ramai dalam satu waktu. Ada dua bentuk utama *Mass Selling* yaitu Periklanan dan Publisitas dan tentu saja tujuan utama dalam perancangan promosi ini yaitu untuk mempengaruhi suatu konsumen dalam mengambil keputusan untuk meningkatkan volume pendaftar yang ingin kuliah di kampus STMIK CIC.

3.4. STRATEGI KREATIF

Dari berbagai jenis media promosi dalam bentuk video profil serta target audiens yang dituju maka strategi kreatif yang akan di pakai adalah teknik *Motion Graphic*. *Motion Graphic* sendiri terdiri dari gambar, suara, dan gerakan sederhana dari sebagian objek yang dibutuhkan sehingga dapat lebih dimengerti dan terlihat lebih menarik oleh target audiens.

Dengan konsep seperti ini menggunakan teknik *Motion Graphic*, sentuhan warna identitas kampus STMIK CIC, Tipografi yang modern akan membuat target audiens ingin melihat dan mengetahui isi dari video profil itu sehingga tersampaikanlah informasi-informasi yang ada di dalamnya dengan jelas.

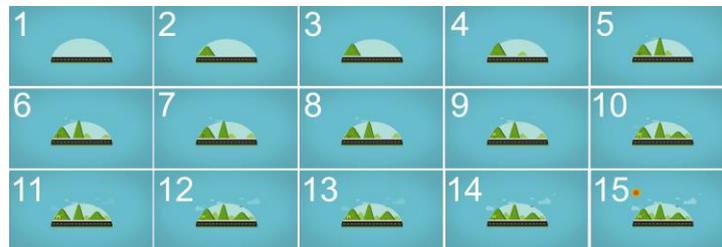
3.5. STRATEGI MEDIA

Berdasarkan penelitian yang telah di paparkan sebelumnya, maka media yang dipilih adalah media berbentuk video dengan format video *MP4* HD 1080 dengan resolusi 1920 x 1080 *pixel*. Dikemas kedalam kaset *DVD*, penggunaan video ini antara lain :

- a. Presentasi kunjungan kesekolah saat PMB
- b. Media sosial seperti Youtube, Facebook dll.

3.6. MOTION GRAPHIC

Video Profil dengan teknik *Motion Graphic* yang akan dibuat menggunakan objek *Flat Design*, teknik ini memanfaatkan *Basic Animation* yaitu *Position, Rotation, Scale*, dan dengan *Script Ease and Wizz*. Berikut indikator visual *Motion Graphic* yang akan dipakai dalam pembuatan media promosi :



Gambar 5. Screen Shoot Motion Graphic

3.7. PRA-PRODUKSI

3.7.1. Teknik video

Teknik video dalam pembuatan video profil sebagai media promosi ini menggunakan teknik *Motion Graphic*.

3.7.2. Ide Cerita

Ide cerita dalam perancangan video profil sebagai media promosi di STMIK CIC yang menggunakan teknik *Motion Graphic* dengan *Flat Design*, sehingga perancangan media promosi ini akan dibuat dari data-data/informasi yang telah di dapatkan. Beberapa data yang akan dimasukkan seperti *Tagline* kampus, logo kampus, tentang STMIK CIC, program studi, *want to be*, beasiswa, fasilitas, alamat dan prestasi. Di dukung dengan bentuk-bentuk *flat design* yang akan dikemas kedalam teknik *Motion Graphic*.

3.7.3. Sinopsis

Gedung STMIK CIC akan di gambarkan dalam bentuk *Flat Design*, digerakkan dengan menggunakan teknik *Motion Graphic* sehingga akan mendapatkan kesan menarik dengan warna-warna modern. Begitupun informasi-informasi tentang kampus, dari mulai tentang STMIK CIC, program studi, *want to be*, beasiswa, fasilitas, alamat, dan prestasi akan di padukan dengan bentuk-bentuk objek *Flat design* yang menarik sebagai elemen desain pendukung.

3.7.4. Storyline

Dari data-data yang didapat penulis, dapat dibuat beberapa *storyline* yang akan membantu dalam proses pembuatan *storyboard* sehingga proses produksi akan lebih mudah. Berikut *storyline* pembuatan media promosi :

Tabel 3. Storyline

<i>Scene Pembuka</i>	
<i>Visual</i>	<i>Menampilkan Karakter laki-laki dengan Flat Design dengan menggunakan gerak teknik Motion Graphic.</i>
<i>SFX</i>	<i>Pop</i>
<i>Kamera</i>	<i>Long Shot, Close Up</i>
<i>Transisi</i>	-
<i>Scene Gedung Kampus STMIK CIC</i>	
<i>Visual</i>	<i>Menampilkan desain vektor Flat Design gedung STMIK CIC</i>

	dengan menggunakan gerak teknik Motion Graphic.
<i>SFX</i>	<i>Pop</i>
<i>Kamera</i>	<i>Long Shot</i>
<i>Transisi</i>	<i>Transisi Motion Graphic</i>

3.7.5. Storyboard

Setelah *storyline* terbentuk, maka tahap selanjutnya adalah pembuatan *storyboard*. *Storyboard* ini harus sesuai dengan *storyline* yang telah dibuat agar tercipta kesesuaian antara keduanya. Hal ini sangat diperlukan karena *storyboard* akan digunakan sebagai bahan acuan untuk proses produksi. Setelah *storyboard* selesai dibuat, maka proses produksi dapat langsung dilaksanakan.

Tabel 4. Storyboard

VISUAL	WAKTU	KETERANGAN
<p>A hand-drawn sketch of a man in a suit standing with his hand on his chin, looking thoughtful. Three thought bubbles above him contain the text: 'Apakah ini video profile?', 'Apakah ini video promosi?', and 'Apakah ini video dokumentasi?'</p>	<p>00:00 - 00:12</p>	<p>Menampilkan Karakter laki-laki dengan Flat Design dengan menggunakan gerak teknik Motion Graphic.</p>
<p>A hand-drawn sketch of a modern building with a sign that says 'Aksesoris' above the entrance. Below the building, the text 'GEDUNG STMIK CIC' is written. There are some small trees and a car in the foreground.</p>	<p>00:12 - 00:18</p>	<p>Menampilkan desain vektor Flat Design gedung STMIK CIC dengan menggunakan gerak teknik Motion Graphic.</p>
<p>A hand-drawn sketch of a map showing the location of STMIK CIC. The map includes labels for 'MIAZI', 'STADION RINA', 'PERAWAN', 'BUAH SAKIT', and 'STMIK CIC'. A small car is shown on the road leading to the building.</p>	<p>00:18 - 00:37</p>	<p>Menampilkan denah lokasi alamat kampus yang ada di kesambi dengan menunjukan lokasi-lokasi umum yang di ketahui masyarakat, lokasi-lokasi tersebut akan menjadi patokan pembantu denah dengan munculnya lokasi-lokasi, nama jalan, menggunakan gerak Motion Graphic.</p>

	<p>00:37 - 00:42</p>	<p>Menampilkan program studi Teknik Informatika lalu ditambahkan teks, jenjang S1, akreditasi BAN-PT dengan gerak Easy Ease, Icon menggunakan Flat Design.</p>
-----------------------------------------------------------------------------------	------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

3.7.6. Kebutuhan Perangkat Keras

Setelah *storyline* dan *storyboard* dibuat, maka penulis melakukan persiapan kebutuhan peralatan yang akan digunakan dalam proses produksi. Berikut daftar peralatan yang digunakan dalam proses produksi yaitu satu paket komputer dengan spesifikasi standar editing video :

Tabel 5. Spesifikasi Komputer

Spesifikasi Komputer	
Operating System	Windows 7 Ultimate 64-bit
Processor	Intel(R) Core(TM) i5 CPU 670@ 3.475 GHz (4 CPUs)
RAM	4096MB RAM
VGA	NVIDIA GeForce GTX 260 869MB 448-bit
Monitor	AOC 1619W
Keyboard	Motospeed K70L
Mouse	Rexus Rxm-G3
Storage	Hardisk Hitachi 500GB, SSD Sandisk 128GB
Microphone	Senicc SM-010

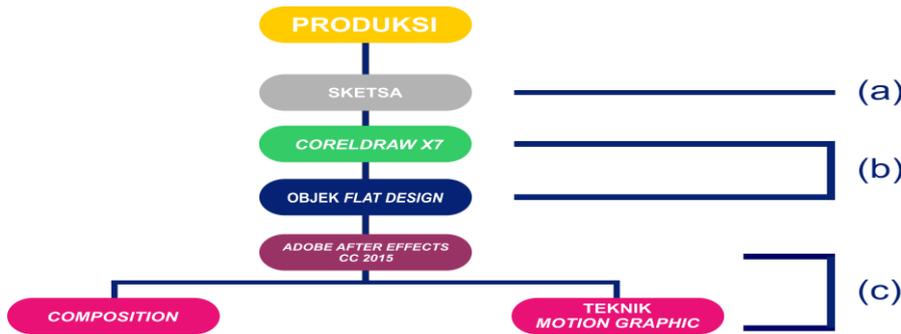
3.7.7. Kebutuhan Software

Pembuatan media promosi ini menggunakan *software* komputer atau perangkat lunak dengan menggunakan beberapa *software* yang mendukung dalam pembuatan, sebagai berikut :

1. **Adobe After Effect CC 2015** : *Software* ini digunakan untuk membuat teknik *Motion Graphic*.
2. **Adobe Media Encoder CC 2015** : *Software* ini digunakan untuk proses *Rendering*
3. **CorelDraw X7** : *Software* ini digunakan untuk membuat *flat design* penunjang teknik *Motion Graphic*.
4. **Nuendo 4** : *Software* ini digunakan untuk perekaman narasi

3.8. PROSES PRODUKSI

Proses produksi merupakan tahapan selanjutnya dari proses sebelumnya pra-produksi, dalam pembuatan media promosi ini dengan teknik *Motion Graphic* tahapan sebagai berikut :

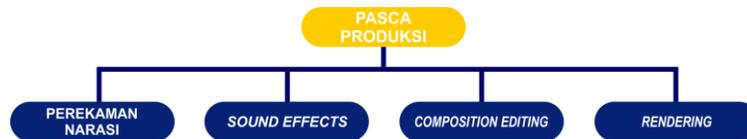


Gambar 6.. Bagan Proses Produksi

- a. Sketsa
Proses ini membuat sketsa sesuai tahapan skenario yang telah dibuat untuk dijadikan objek *Flat Design*.
- b. Pembuatan Objek *Flat design*
Proses pembuatan *Flat Design* dibuat melalui *Software CorelDraw X7* dibantu dengan Sketsa yang sudah dibuat, desain yang dibuat akan digunakan sebagai bahan untuk proses *Motion Graphic*.
- c. *Composition* dan Teknik *Motion Graphic*
Adobe After Effects CC 2015 digunakan sebagai *software* untuk *Composition* atau penggabungan semua bahan grafis. Teknik yang digunakan yaitu *basic animation* yaitu *Position, Rotation, Scale* dan dengan *Script Ease and Wizz*. Sedangkan untuk efek-efek yang digunakan bersifat aksen atau pemberi sentuhan agar komposisi yang dihasilkan lebih menarik.

3.9. PROSES PASCA PRODUKSI

Tahap akhir dari pembuatan media promosi STMIK CIC ini adalah proses pasca produksi melewati beberapa tahap seperti tabel berikut :



Gambar 7. Bagan Proses Pasca Produksi

3.10. Produksi

Setelah tahap pra produksi selesai dilakukan, maka tahap selanjutnya dalam pembuatan media promosi dengan teknik *Motion Graphic* ini yaitu tahap produksi. Pada tahap produksi ini, dilakukan beberapa proses. Proses yang dilakukan di antaranya adalah sebagai berikut :

3.10.1. Sketsa

Proses ini membuat sketsa untuk dijadikan objek *Flat Design*.

3.10.2. Pembuatan Objek Flat Design

Tahap ini membutuhkan data dari sketsa atau *Storyboard* untuk mempermudah pembuatan objek yang dibuat menggunakan *software CorelDraw X7*.

1. *Open CorelDraw X7*
2. *New Document*, dengan *size A3* dan *300 dpi*
3. Buat objek yang dibutuhkan sesuai sketsa atau *Storyboard* dan dengan lembar posisi kerja *landscape*, pembuatan objek ini menggunakan *Layer* di *Object Manager* yang ada di *CorelDraw X7* agar mempermudah saat *Composition*.
4. Setelah selesai pembuatan objek maka langsung *File – Export* dengan memilih *Save As Type* menjadi *AI – Adobe Illustrator* agar file dapat di *Import* menggunakan *Adobe After Effects*.

3.10.3. Composition dan Teknik Motion Graphic

Tahap ini yang dinamakan teknik *Motion Graphic* dengan menggunakan objek-objek yang telah dibuat sesuai dengan apa yang ada di konsep.

1. *Open Adobe After Effects CC 2015* setelah itu buat proyek baru dengan *File - New – New Project*, kemudian buat *New Composition* dengan resolusi *1920 x 1080 pixel*.



Gambar 8. Objek Flat Desig

2. Membuat warna *Background* dengan Klik *Layer - New - Solid*, setelah itu tampil *Solid Settings* dan ganti *Color* dengan warna biru sebagai warna *Background* yang dipilih.
3. *Import File* objek yang telah di buat lalu ganti *Import As* menjadi *Composition - Retain Layer Sizes*, maka akan keluar objek-objek yang telah dibuat dan satu *Composition* baru yang berisi objek-objek tersebut.

Pasca Produksi

Tahap ini adalah tahap akhir setelah tahap pra produksi dan produksi selesai. Pada tahap pasca produksi ini, dilakukan beberapa proses. Proses yang dilakukan di antaranya adalah sebagai berikut :

3.10.4. Perikaman Narasi

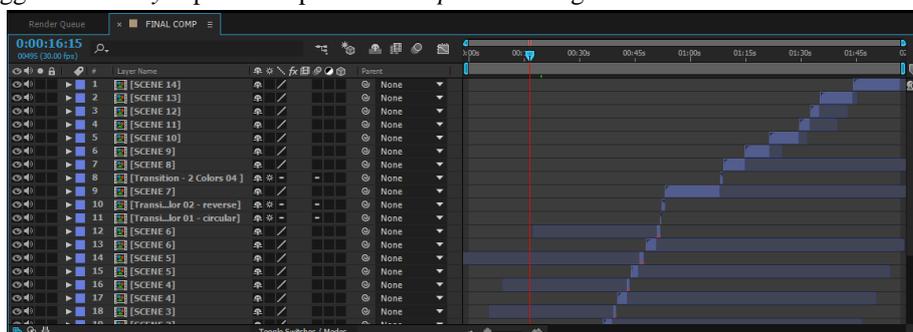
Tahap ini adalah perekaman narasi, di lakukan dengan suara laki-laki dengan gaya suara anak muda dan dengan intonasi suara yang bersemangat, perekaman ini dilakukan dengan *Software Nuendo 4*.

3.10.5. Sound Effects

Memberikan *Sound Effects* dibeberapa objek yang dibutuhkan dan memberikan musik latar setelah proses *Composition Editing*. Pemberian *Sound Effects* dengan *Import* kedalam *Project* dan *Drag* kedalam *Composition*. Geser *Bar Layer* dengan *Selection Tool* agar *Sound Effects* sesuai dengan gerak objek.

3.10.6. Composition Editing

Tahap menyatukan semua *Scene Composition* yang sudah jadi menjadi satu kesatuan dan menambahkan *Composition Transition*. Dengan membuat *Composition* baru lalu memasukan semua *Scene Composition* kedalam *Composition* baru. Proses pemotongan dan penataan dengan menggeser *Bar Layer* pada setiap *Scene Composition* dengan *Selection Tool*.



Gambar 9. Penataan Scene Composition

3.10.7. Rendering

Proses *Rendering* adalah proses akhir dari tahapan yang sudah dilakukan, agar *Project* yang telah kita buat dapat diputar menjadi video maka harus melalui proses *Rendering*. Proses *Rendering* untuk format *MP4* di *Adobe After Effects CC 2015* harus menggunakan *Add to Adobe Media Encoder CC 2015* karena melalui *Add to Render Queue* tidak ditemukan format *MP4* di *Adobe After Effects CC 2015*. Cara *Rendering* dengan klik *File - Export - Add to Adobe Media Encoder*, Setelah itu *Export Settings* dengan memilih format *H.264* maka output yang dihasilkan adalah *MP4*.

4. KESIMPULAN dan SARAN

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan *test* video profil *STMIC CIC* yang telah dilaksanakan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Video profil dengan teknik *Motion Graphic* ini dapat dijadikan rujukan baru dalam media promosi di *STMIC CIC*.
2. 63% siswa-siswi *SMA/SMK* wilayah *Ciayumajakuning*, menyatakan setuju, video profil sebagai media promosi dengan teknik *Motion Graphic*, lebih menarik dan inovatif.
3. 64% siswa-siswi *SMA/SMK* wilayah *Ciayumajakuning*, menyatakan setuju, informasi yang disampaikan jelas dalam video profil.
4. 63% siswa-siswi *SMA/SMK* wilayah *Ciayumajakuning*, menyatakan setuju, media promosi *STMIC CIC* lebih meningkat dan berkembang dari sebelumnya.
5. 57% siswa-siswi *SMA/SMK* wilayah *Ciayumajakuning*, menyatakan sangat setuju, media promosi ini digunakan untuk promosi melalui media sosial dan kunjungan ke sekolah-sekolah.

4.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis mengemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Media promosi dengan teknik *Motion Graphic* ini dapat berkembang lagi dengan menggunakan objek *3D* atau menggabungkan objek nyata dengan objek *2D/3D*, sehingga media promosi ini akan terus berkembang.
2. Media promosi ini juga tidak hanya untuk media sosial atau kunjungan kesekolah, tapi bisa juga digunakan untuk *TV Billboard* yang ada di jalan-jalan sehingga cakupan media promosi akan semakin luas lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Anggraeni-Lia, dan Nathalia-Kirana. 2014. *Desain Komunikasi Visual (Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula)*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- [2]. Hakim, Drs. Arfiad Arsad. 1984. *Nirmana Dwimatra (Desain Dasar Dwimatra)*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- [3]. Hurriyati, Ratih. 2005. *Bauran Pemasaran dan Loyalitas Konsumen*. Bandung: Alfabeta.
- [4]. Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- [5.] Saladin, Djaslim dan Oesman, Yevis Marty. 2002. *Perilaku Konsumen dan Pemasaran Strategik*. Jakarta: Balai Pustaka.
- [6]. Nugroho, Sarwo. 2014. *Teknik Dasar Videografi*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- [7]. Tjiptono, Fandy. 2002. *Strategi Pemasaran*. Yogyakarta: Penerbit Andi.