

PERANCANGAN VIDEO PROFIL KAMPUS STKIP PEMBANGUNANN INDONESIA

S Habib Jilan Al Qadry, Alimuddin, Sukarman

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar

habibjilanalqadry@gmail.com

alimuddin6616@unm.ac.id

sukarmanb@unm.ac.id

Abstrak

Perancangan ini bertujuan membuat sebuah media informasi yang memuat tentang kampus STKIP Pembangunan Indonesia yang ditujukan kepada masyarakat luas guna dapat mengetahui tentang kampus STKIP Pembangunan Indonesia. Menggunakan metode perancangan *design thinking* yang meliputi *define, research, ideate, dan prototype*. Data dan Informasi dalam perancangan ini diperoleh dari studi Pustaka, observasi, wawancara, dan kuisioner yang bertujuan untuk mengetahui data- data detail dari kampus seperti data statistik mahasiswa dan fasilitas penunjangnya penulis juga melakukan dokumentasi untuk keperluan penelitian/perancangan. Data tersebut lalu diolah dengan menggunakan metode SWOT sebelum akhirnya masuk dalam tahap perancangan. Perancangan ini dibuat menggunakan teori- teori audio visual yang mencakup Teknik pengambilan gambar, *video editing*, tipografi, *palette* warna, dan *color grading*. Hasil dari perancangan yang dibuat ini berupa media utama yang berbentuk video dengan format H.264, ekstensi file MP4 dengan resolusi 1980x1080 dan media pendukung berupa brosur, x banner dan brosur STKIP Pembangunan Indonesia.

Kata kunci : Perancangan. Video Profil. STKIP Pembangunan Indonesia.

Abstract

This design aims to create an information media that contains the STKIP Pembangunan Indonesia campus aimed at the wider community in order to find out about the STKIP Pembangunan Indonesia campus. Using the design thinking design method which includes define, research, ideate, and prototype. The data and information in this design are obtained from library studies, observations, interviews, and questionnaires which aim to find out detailed data from the campus such as student statistics and supporting data. The authors also do documentation for research/design purposes. The data is then processed using the SWOT method before finally entering the design stage. This design is made using audio-visual theories that include shooting techniques, video editing, typography, color palettes, and color grading. The results of this design are the main media in the form of video with H.264 format, MP4 file extension with a resolution of 1980x1080 and supporting media in the form of brochures, x banners and STKIP Indonesian Development brochures.

Keywords : Design. Profile Video. STKIP Pendidikan Indonesia.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan internet tidak hanya menjadi sarana informasi maupun hiburan, namun saat ini banyak digunakan dalam kegiatan mempromosikan sebuah produk. Segala upaya yang dilakukan untuk melakukan pemasaran suatu produk atau jasa melalui media elektronik atau

internet. Banyak orang yang sudah melirik internet untuk melancarkan usahanya dalam hal mempromosikan baik itu barang ataupun jasa.

Promosi adalah mengiklankan suatu produk atau merek sehingga dapat menghasilkan penjualan dan menciptakan loyalitas merek atau *brand*. Dalam hal ini promosi mencakup metode

komunikasi yang digunakan untuk memberikan sebuah informasi, termasuk salah satunya ialah dalam mempromosikan sebuah lembaga pendidikan.

Bersamaan dengan berjalannya waktu manusia memerlukan pembelajaran dalam kehidupannya, era mendesak mobilitas manusia untuk terus tumbuh serta meningkatkan wawasannya sehingga pembelajaran telah jadi kebutuhan yang primer bagi tiap susunan warga. Dalam pembelajaran di Indonesia setelah menempuh pembelajaran sekolah menengah atas, seseorang bisa langsung memilah untuk melanjutkan pembelajaran ke tingkat yang lebih besar guna mendalami sesuatu ilmu yang cocok dengan kemauan serta bakat dari seorang tersebut pula ialah sesi akhir opsional pada pembelajaran resmi. Tercatat dalam UU no 22 tahun 1967 perguruan tinggi yakni lembaga ilmiah yang mempunyai tugas menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran di atas perguruan tingkat menengah, dan memberikan pendidikan dan pengajaran berdasarkan kebudayaan kebangsaan Indonesia dengan cara ilmiah. Menurut data yang di kutip dari Ristekdikti tahun 2020, perguruan tinggi di Indonesia tercatat 4.593 dan ada sekitar 122 perguruan tinggi Negeri, 187 Perguruan Tinggi Kementrian, dan 1.240 Perguruan Tinggi Agama da 3.044 Perguruan Tinggi Swasta. Terkhusus di daerah Sulawesi Selatan terdapat sekitar 203 Perguruan Tinggi Swasta yang jumlahnya terbilang cukup berkembang di daerah ini.

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Pembangunan Indonesia atau biasa disebut STKIP-PI adalah suatu lembaga Perguruan tinggi Swasta yang menyelenggarakan pendidikan tinggi yang dibina oleh Yayasan Pembangunan Indonesia Makassar. Berdasarkan observasi, diantara sekian banyaknya jumlah kampus swasta yang berada didaerah Sulawesi Selatan masih ada beberapa perguruan tinggi swasta yang belum banyak diketahui keeksistensiannya, padahal seharusnya layak untuk diketahui oleh masyarakat luas agar peminatnya meningkat, salah satu dari perguruan tinggi swasta tersebut ialah STKIP

Pembangunan Indonesia. Dalam hal ini untuk memenuhi kebutuhan promosi dari kampus tersebut penulis berinisiatif untuk berupaya membuat sebuah media promosi dalam bentuk Audio Visual. Walaupun sebelumnya memang sudah ada media promosi yang dibuat namun hanya berupa brosur, pamflet dan poster yang dimana sangat mudah diproduksi massal karena biayanya yang cenderung lebih terjangkau daripada media lainnya namun masih terbilang kurang memberikan interaksi balik kepada pembaca karena media informasi yang sifatnya hanya satu arah.

STKIP Pembangunan Indonesia terbilang sudah cukup lama berdiri sebagai kampus swasta yang ada di kota Makassar, akan tetapi kampus ini masih kurang banyak dikenal oleh masyarakat luas meskipun dalam hal mempromosikannya sudah cukup baik dikarenakan kampus ini telah mengikuti perkembangan teknologi yang dimana promosinya tidak hanya secara *offline* tetapi juga secara *online* dalam bentuk website. Oleh karena itu, penulis berharap untuk meningkatkan daya tarik masyarakat tentang STKIP Pembangunan Indonesia, perlu adanya peningkatan dalam hal promosi, untuk itu media audio visual sangat dibutuhkan dalam meningkatkan daya tarik tersebut. Maka, akan dibuat sebuah media promosi dalam bentuk audio visual yang lebih interaktif dan efisien.

2. METODE PENELITIAN

Dalam proses pengumpulan data kemudian diklasifikasikan sesuai dengan kebutuhan perancangan dan diolah menggunakan metode penelitian *design thinking* dengan menggunakan tahapan desain terdiri dari 4 tahapan yaitu *Emphatize, Define, Ideate, Prototype* adapun lokasi dari penelitian ini akan disesuaikan dengan target audiens yang ditentukan yaitu berlokasi di daerah Makassar, Sulawesi Selatan. Data yang akan dianalisis adalah berdasarkan observasi lapangan, wawancara, kajian kepustakaan, Dokumentasi, serta kuisisioner dari target audiens.

Dalam mengetahui apakah kampus ini membutuhkan sebuah media promosi yaitu dengan melakukan observasi secara langsung dengan mengunjungi kampus STKIP - Pembangunan Indonesia dan melakukan wawancara langsung dengan kepala kampus, dan dalam tahapan *emphitize* penulis harus mengetahui apa yang dibutuhkan oleh target audiens, oleh karena itu digunakan sebuah proses media kuisioner yang dibagikan secara *online* kepada target audiens agar dapat mendapatkan validasi untuk penerapan konsep media promosi yang akan di gunakan.

Kemudian dilakukan peroses dokumentasi dari setiap sudut kampus yakni digunakan dalam proses pembuatan storyline untuk perancangan yang akan di buat yaitu media berupa video promosi dan dilanjutkan dengan proses kajian pustaka agar perancangan ini memiliki sebuah titik dasar yang valid maka dari itu dilakukan pengambilan data dari jurnal-jurnal yang terkait dengan perancangan yaitu melalui *Google Shcolar*.

Analisis target *audiens* diperlukan agar desainer memahami cara mengkomunikasikan pesan yang tepat pada *audiens* yang ditargetkan. Proses ini dilakukan dalam tahapan *define* untuk memberikan gambaran seperti apa cara pandangan tentang cara berkomunikasi dari *audiens-audiens* tersebut. Analisis target *audiens* ini dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi tentang target *audiens* lalu membuat sebuah rangkuman hasil informasi berupa tabel analisa.

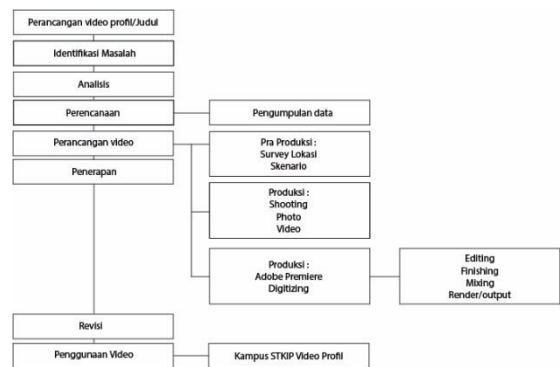
Strategi komunikasi tidak kalah pentingnya dalam sebuah perancangan. Dalam hal ini Menemukan strategi komunikasi dilakukan dengan cara menganalisa seluruh aspek seperti materi, kebutuhan, dan target *audiens*.

Beralih pada tahap *ideate*, tahap dimana perancang mengumpulkan solusi yang akan digunakan dalam perancangan. Pada tahap ini dilakukan dengan mengumpulkan solusi sebanyak banyaknya untuk mengatasi masalah yang telah

ditemukan serta dilakukan dengan proses brainstorming dan membuat mindmap.

lalu memperjelas smua data-data tersebut, dilakukan prosedur penelitian yang dimulai dari tahap *Discovery* yang berisi kajian pustaka, wawancara, dan analisis kebutuhan.

Untuk Detail daripada perancangan, telah dibuat gambaran Alur perancangan dan *Mind Mapping* untuk memetakan hasil pemikiran yang berkaitan dengan perancangan yang dilakukan, serta untuk memetakan apa saja tahapan yang akan dilalui dalam pembuatan perancangan ini.



Gambar 1. *Mind Mapping*



Gambar 2. Alur Perancangan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian dari perancangan menggunakan metode *Design thinking*, penulis melakukan observasi ke kampus STKIP Pembangunan Indonesia, agar dapat memperoleh data yang jelas dan akurat, dalam hal ini penulis secara langsung mengunjungi kampus STKIP Pembangunan Indonesia demi memperoleh data terkait data jumlah mahasiswa baru dari tahun 2019-2022, fasilitas – fasilitas kampus, jumlah pengajar, dan kebutuhan kampus akan video profil guna keperluan dalam proses akreditasi.

Penulis Mengumpulkan kajian kepustakaan dengan menelaah literatur baik dari media yang berwujud fisik seperti jurnal - jurnal alumni, buku statuta STKIP PI dan buku yang membahas tentang hal yang terkait dengan pembahasan serta dalam bentuk digital seperti skripsi, e-book, dan website. Dalam hal ini penulis menggunakan data tersebut dalam memvalidasi teori dan materi yang di gunakan selama proses perancangan.

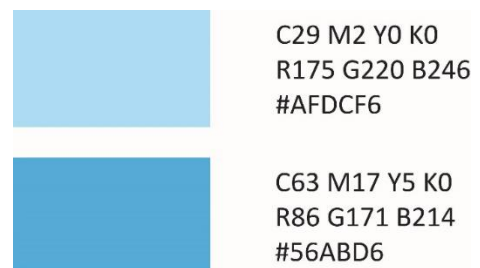
Adapun Media utama dari perancangan ini adalah dalam bentuk Audio Visual guna memiliki tujuan untuk memperkenalkan STKIP sebagai kampus yang unggul dalam menyiapkan tenaga pendidik profesional, berkarakter, berjiwa kewirausahaan dan menjunjung tinggi nilai-nilai integritas. Dalam hal ini perancangan yang dibuat bertujuan untuk meningkatkan *selling value* kepada masyarakat sehingga berdampak baik terhadap *internal* kampus. Hasil perancangan ini dikemas dalam format kompresi H.264 dan durasi 2 menit 28 detik yang dimuat dalam ekstensi MP4 dengan resolusi 1980x1080.

Adapun font yang digunakan dalam perancangan video promosi ini yaitu font yang memiliki nuansa formal, mudah dibaca dan memiliki kesan tegas di setiap *motion* yang di tampilkan, dalam hal ini font yang digunakan adalah



Gambar 3. *Trueno Font*

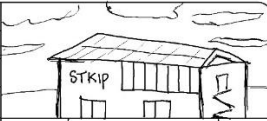
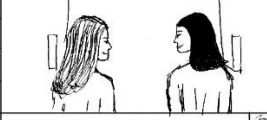

Implementasi yang ditetapkan ialah konsep *live action video*. Konsep yang dipilih merupakan pertimbangan dari aspek penerapan dan fungsi komunikatif untuk media informasi yang akan dirancang. Dengan menggunakan *color grading* yang bernuansa *semi natural look* memberikan kesan *clean* dan bernuansa formal serta menggunakan tone warna biru untuk font type yang digunakan dalam penggunaan motion graphic yang memberikan kesan kepercayaan dan profesionalisme.






Gambar 4. *Warna Font*

Dengan adanya Media informasi dalam bentuk audio visual, maka hal ini dapat mempermudah masyarakat dalam menemukan media informasi tersebut, karena dapat tersedia diberbagai platform.

Setelah menentukan elemen yang akan digunakan selanjutnya adalah membuat *storyline* kemudian dilanjutkan dengan pembuatan Storyboard guna memberikan gambaran detail tentang pengambilan gambar yang akan di ambil pada tahap produksi

Scene :	1	
Shot durasi :	3 Detik	
Camera movement :	ELS	
Scene :	2	
Shot durasi :	10 Detik	
Camera movement :	MCU, LS, MLS	
Lensa :	50 mm	
Scene :	4	
Shot durasi :	5 Detik	
Camera movement :	LS, MLS, MS	
Lensa :	70 mm	

Gambar 5. *Storyboard*

Scene :	6	
Shot durasi :	4 Detik	
Camera movement :	Zoom In	
Lensa :	-	
Scene :	9	
Shot durasi :	11 Detik	
Camera movement :	MS, MCU, CU	
Lensa :	35 & 50 mm	
Scene :	10	
Shot durasi :	4 Detik	
Camera movement :	MS, LS, MCU	
Lensa :	50 & 70 mm	

Gambar 6. *Storyboard*

Setelah proses tersebut, selanjutnya dilanjutkan ke tahap pengambilan gambar yang dimana di kerjakan dalam lokasi sekitar kampus STKIP Pembangunan Indonesia.



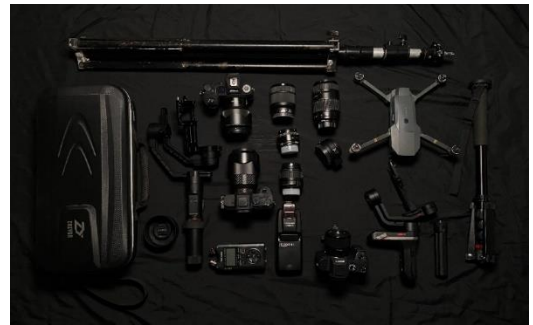
Gambar 7. Pengambilan Gambar



Gambar 8. Pengambilan Gambar

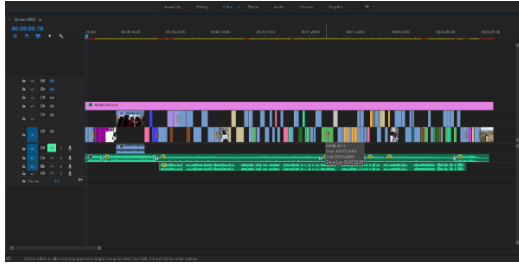


Gambar 9. Pengambilan Gambar

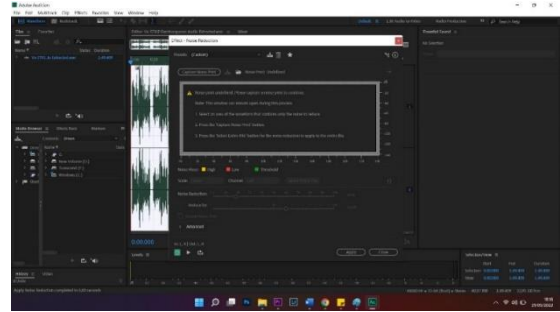


Gambar 10. *Gear Dokumentasi*

Dilanjutkan dengan Proses implementasi digital yang dimulai dari pemilahan file, cut to cut, *noice reduction audio*, Music Editing *motion graphic design*, *Color Correction*, *Color Grading* dan proses *Rendering*.



Gambar 11. Proses *Cut to Cut*



Gambar 15. Proses *noise reduction* pada audio



Gambar 12. Proses *Color Correction*



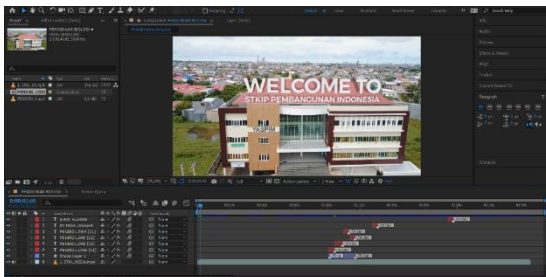
Gambar 16. *Music Editing*



Gambar 13. Proses *Color Grading*



Gambar 16. Media Utama Perancangan dalam bentuk *Compact Disk*



Gambar 14. Penyuntingan *Motion Graphic*



Gambar 17. Media Pendukung



Gambar 18. Media Promosi

Sementara Media pendukung dari perancangan ini adalah *Brosur* yang akan mempermudah bila ingin melihat informasi dalam bentuk text dan gambar. Untuk media promosinya, terdiri dari beberapa macam yaitu gantungan kunci, *X-Banner* yang berisi info tentang kampus STKIP Pembangunan Indonesia.

4. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan perancangan media promosi STKIP Pembangunan Indonesia, didapatkan hasil bahwa media yang berbasis audio visual dapat menjadi media alternatif yang dapat digunakan dalam membuat atau menyampaikan pesan dan materi sehingga dapat tersampaikan dengan baik kepada audiens/penonton sehingga dapat mencapai tujuan dibuatnya media promosi tersebut yaitu guna memperkenalkan kampus STKIP PI kepada masyarakat.

Informasi dan pesan yang terdapat dalam media promosi berbasis video ini dapat di sampaikan dengan baik melalui pendekatan kepada audiens. Perancangan media informasi ini didukung oleh data yang lengkap dan terpercaya, perancangan, konsepsi, pemilihan output media yang tepat, pengambilan gambar, penyuntingan yang disesuaikan dengan konsep, dan voice over yang diselaraskan dengan music background sehingga menghasilkan perpaduan yang sesuai dengan konsep yang telah ditetapkan. Dalam proses pelaksanaan penelitian dan perancangan ini, terdapat beberapa halangan yang menyebabkan penulis harus melakukan penyesuaian terhadap hal tersebut. Bermula pada waktu pelaksanaan project yang terbatas, kondisi lapangan yang *unpredictable*, cuaca yang kurang bersahabat, dan kesediaan muse yang terbatas dikarenakan pandemi covid-19.

5. REFERENSI

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Atmohoetomo, S. (2010). *Media Audio Visual Pendidikan dan Proses Produksi Programnya*. Surabaya: Universitas Dinamika.
- Darwanto Sastro Subroto. (1995). *Televisi Sebagai Media Pendidikan*. Jakarta: Duta Wacana University Press.
- Djamarah, S. B. (2007). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fajar, I. (2017). *Perancangan Video Promosi Cafe Ombewok*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Firdaus, A. (2010). *Buku Lengkap Tuntunan Menjadi Kameramen Profesional*. Yogyakarta: BukuBiru.
- Hamdani, R. (2012). *Perancangan Video Iklan Layanan Masyarakat Bertema Nasionalisme Untuk Remaja*. Bandung: Telkom University.
- Haryoko T. (2012). *Pembuatan Video Company*

