



PERANCANGAN VIDEO ANIMASI INFORMASI PENERIMAAN MAHASISWA BARU (PMB) STSRD VISI DENGAN PENDEKATAN ILUSTRASI FAKTITIUS

Novan Edo Pratama

Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia
novanedo@stsrdvisi.ac.id

ARTICLE INFO	ABSTRAK
Article history: Received: 19 Agustus 2021 Revised: 25 Oktober 2021 Accepted: 3 November 2021	<i>Video Animation is currently growing. In the world of education, it is even used in educating new students to make it easier for prospective students to be accepted into universities. The purpose of this study was to research and design an animated video of New Student Admissions Information in Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain (STSRD) that can be used as educational media and campus promotion media. The illustrative approach in designing animated videos for STSRD VISI PMB information uses Faktitius illustrations or is intentionally made and not real. The results of the study, it can be said that animation with the Faktitius illustration approach can be used as a medium of information, promotion, and education for the wider community.</i>
Keywords: Video Animation Illustration Factitius	

1. PENDAHULUAN

Pandemi yang dihadapi saat ini membuat *mobilitas* manusia di luar semakin terbatas, akan tetapi keterbatasan mobilitas membuat teknologi juga semakin berkembang. Semakin berkembangnya teknologi tentunya menambah ketatnya kompetisi sumber daya manusia di Indonesia, secara langsung memberikan dampak kepada masyarakat yang akhirnya mulai menambah standar tingkat kompetensi diri dengan cara mencari wawasan dan belajar di perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta.

Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain (STSRD) Visi sebagai perguruan tinggi DKV swasta di Jogja, tentunya menjadi alternatif tujuan masyarakat di daerah itu dan dari daerah lain jika tidak diterima di Perguruan Tinggi Negeri DKV. Hal ini berdampak pada peningkatan pendaftaran calon mahasiswa baru di STSRD Visi. Dengan meningkatnya jumlah tersebut, maka pihak STSRD Visi sudah selayaknya memiliki sebuah media informasi edukasi sosialisasi

berupa video animasi yang memudahkan dan dapat digunakan sebagai media pemandu bagi calon mahasiswa baru dalam melakukan pendaftaran.

Pada penjabaran diskripsi yang melatar belakangi di atas, sehingga dibuatnya perancangan video animasi Informasi Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB) STSRD Visi agar dapat memberi informasi tentang prosedur untuk pendaftaran mahasiswa baru. Sehingga dapat mengurangi terjadinya kebingungan calon mahasiswa dan mengurangi mobilitas calon mahasiswa karena pandemi untuk mendaftar di STSRD Visi.

Video Animasi merupakan gambar bergerak yang dalam proses pembuatannya bisa menggunakan gambar yang berurutan dan dimanipulasi sedemikian rupa sehingga tampak seolah-olah gambar tersebut dapat bergerak (Suwasono, 2017). Dari gambar bergerak tersebut, bisa dapat memberikan banyak informasi dalam penyampaian PMB, sehingga calon mahasiswa baru dapat terbantu dengan video animasi informasi PMB tersebut.

Dengan terobosan ini diharapkan proses pemberian informasi lewat video animasi menjadi semakin interaktif, menarik, dan dapat lebih mudah untuk dipahami. Seperti yang akan dibahas saat ini yaitu perancangan Video animasi Informasi Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB) STSRD Visi dengan pendekatan ilustrasi faktitius. Ilustrasi sendiri menurut definisinya merupakan seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberikan penjelasan atas suatu maksud dan tujuan secara visual ditinjau dari segi fungsinya, (Supriyono, 2010).

Ilustrasi faktitius sendiri memiliki keunikan dalam penyampiannya, karena secara hakekat berarti sengaja di buat atau tidak asli dalam dunia nyata dan dapat di aplikasikan dalam video animasi. Dalam hal ini animasi bukan hanya sebagai media hiburan dalam dunia perfilman, tetapi juga dapat digunakan dalam berbagai bidang keilmuan termasuk sebagai media sosialisasi visual, yang dapat membawa warna dalam cara penyampaian sebuah informasi edukasi.

2. METODE PENELITIAN ATAU PERANCANGAN

Proses perancangan video animasi Informasi Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB) STSRD Visi ini menggunakan metode pengumpulan data yang dibedakan berdasarkan sumbernya yaitu: metode pengumpulan data primer dan metode pengumpulan data sekunder. Pengumpulan data ini dilakukan dengan pendekatan dan pengamatan secara langsung ke Kampus STSRD Visi, mengamati situasi, dan terlibat langsung di lingkungan dari Kampus tersebut agar mendapat wawasan dan terjemahan ilmu dari konsep kreatif yang bisa diterapkan pada video animasi PMB STSRD Visi.

1. Metode Wawancara (Primer)

Penulis menggunakan metode wawancara terbuka yaitu tanya jawab secara langsung, dengan panitia informasi penerimaan mahasiswa baru dan juga melakukan sesi wawancara bersama.

2. Metode *Study Literature* (Sekunder)

Metode *Study Literature* adalah mencari data literatur yang berhubungan dengan pembuatan animasi meliputi buku, majalah, internet, dan media komunikasi lainnya yang erat kaitannya dengan objek perancangan.

3. PEMBAHASAN

Pada pembahasan perancangan, dimulai dari penjelasan gaya ilustrasi yang digunakan, kemudian mendeskripsikan data yang didapat dari wawancara, ditambah dengan data literatur, dan informasi yang ingin disampaikan dalam video animasi Informasi Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB) STSRD Visi.

3.1 Ilustrasi Faktitius

Hakikat kata ilustrasi berasal dari bahasa Latin yaitu *Illustrate*, yang kemudian diserap ke dalam Bahasa Inggris menjadi kata *Illustration*. Kata *Illustration* berarti mengiringi, menerangi, menghias, dan mendukung, selain itu ilustrasi juga untuk membantu proses pemahaman terhadap suatu objek. Gambar ilustrasi tidak hanya berbentuk gambar hasil coretan tangan, tetapi juga bisa hasil foto, tatanan huruf, dan tipografi. Untuk Seni Rupa ilustrasi dapat berarti gambar yang menghias dan membantu pemahaman terhadap sesuatu. Ilustrasi juga dapat dipakai dalam seni musik, seni drama, dan bisa diolah menjadi video yang bisa membantu menghias dan memberikan pemahaman terhadap sesuatu (Soeteja, 2006).

Faktitius sendiri dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki makna (Kata Benda) yang sengaja dibuat atau diadakan dan tidak asli; buatan; rekaan. Jadi secara Bahasa Ilustrasi Faktitius merupakan gambar untuk menghias yang sengaja dibuat tidak asli atau rekaan untuk memberikan pemahaman terhadap suatu makna. Dalam website akupintar.id juga mencoba menghubungkan kata faktitius dengan fiksi atau fiktif. Maknanya memang tak terlalu jauh: tidak *real*. Perbedaanya, fiktitius lebih berarti tidak asli atau tiruan.

3.2 Deskripsi Data

Melihat data informasi dari website www.pmbonline.stsrdvisi.ac.id terdapat syarat, ketentuan dan prosedur pendaftaran online calon mahasiswa baru. Kemudian dari data website diatas mendapatkan informasi proses alur pendaftaran calon mahasiswa baru kemudian diolah menjadi tabel berikut:

No	Proses	Kebutuhan Data
1	Judul Informasi Penerimaan Mahasiswa Baru STSRD VISI Indonesia, tahun ajaran 2021-2022	Ilustrasi
2	Cara mudah, daftar Kuliah dari rumah	Ilustrasi & Narasi
3	Buka halaman www.pmbonline.stsrdvisi.ac.id	Ilustrasi & Narasi
4	Pilih Jalur Pendaftaran, dan Pastikan tidak buta warna. Siapkan file pas foto 4 x 6 dalam format - jpg. Siapkan file KTP elektronik pendaftar. Siapkan file Kartu Keluarga dan Siapkan data nama Ibu	Ilustrasi & Narasi
5	Transfer Biaya pendaftaran lewat BCA No. Rekening 445-08659-45 atas nama Yayasan Pendidikan Visi Yogyakarta. Jangan lupa, cantumkan kalimat "BIAYA PENDAFTARAN PMB ONLINE" dan pada isian Berita harap ditulis nama pentransfer dan tanggal transfer	Ilustrasi & Narasi
6	Submit Bukti Biaya Pendaftaran PMB Online sesuai jalur yang telah disediakan secara lengkap dan benar. Isikan Biodata dan nomor Hand Phone (WA) yang aktif dan mudah dihubungi. Cetak kartu Tes dan Submit kartu Tes di halaman www.pmbonline.stsrdvisi.ac.id	Ilustrasi & Narasi
7	Tes Menggambar, Tes potensi Akademik, dan Tes Bahasa Inggris	Ilustrasi & Narasi
8	Setelah melakukan berbagai macam tes, dan persyaratan terakhir adalah wawancara online.	Ilustrasi & Narasi
9	Kamu akan dikirim link untuk tes wawancara via	Ilustrasi & Narasi

	ZOOM, dan pastikan kamu memiliki aplikasi ZOOM di laptop, atau smartphone mu	
10	Penutup	Ilustrasi

Tabel 1: Tabel Alur Pendaftaran PMB Online
(Sumber: Wawancara Penulis)

3.3 Pembahasan

Dalam pembahasan, pertama yang dikerjakan adalah membuat alur perancangan video animasi Informasi Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB) STSRD Visi yang dapat dijabarkan dari tabel berikut:

No	Alur Perancangan	Solusi Perancangan
1	Menentukan Target Audiens	Remaja Lulusan SMA/SMK
2	Membuat Konsep Perancangan	Konsep Dirumah dan <i>Online</i>
3	Pra Produksi	Sketsa Desain Konsultasi
4	Produksi Tahap Pertama	Perancangan Ilustrasi
5	Produksi Tahap Kedua	Rekaman Audio Narasi
6	Produksi Tahap Ketiga	<i>Animation dan Editing</i>
7	Post Produksi	Konsultasi, Revisi, <i>Post Test</i>
8	Kuisisioner Test	Google Form dan Data

Tabel 2: Tabel Alur Perancangan Video Animasi
(Sumber: Olahan Penulis)

3.4 Pra Produksi

Proses awal atau Pra Produksi perancangan video Informasi Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB) STSRD Visi yaitu membuat sketsa ilustrasi. Pendekatan ilustrasi faktitius digunakan untuk memberikan kesan ceria, senang, dan menunjukan kampus dengan jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) sesuai konsep dari perancangan. Kemudian setelah melakukan penentuan target audiens dari video animasi yaitu lulusan SMA/SMK, masuk proses sketsa ilustrasi.

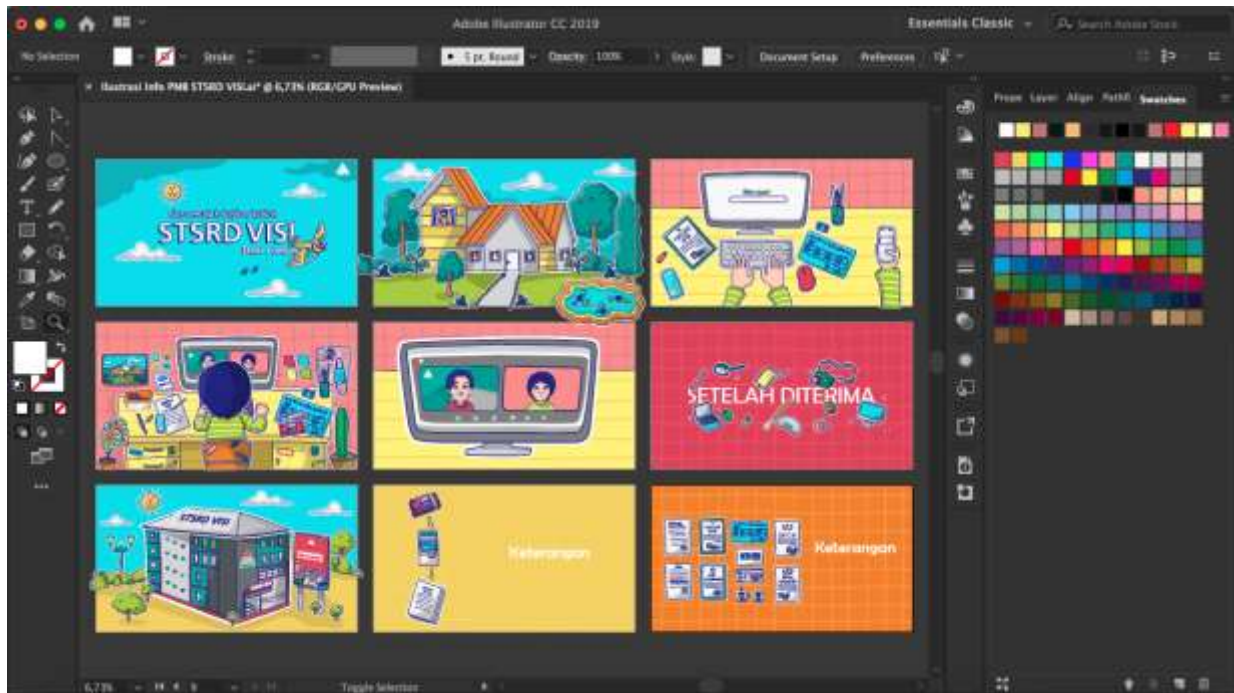


Gambar 1. Sketsa Ilustrasi
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Proses sketsa ilustrasi faktitius dilakukan secara digital, hal ini penulis lakukan dengan mempertimbangkan efektifitas waktu menggunakan *software infinite painter* yang bisa didapatkan di *playstore* dan *appstore* pada *smartphone* atau *pen tablet*. Dalam proses sketsa yang menjadi pemikiran mendasar adalah, bagaimana ilustrasi yang di rancang dapat dieksekusi dengan mudah, dan dapat digerakkan ketika masuk tahap animasi.

3.5 Produksi

Proses produksi pertama yang dilakukan dalam perancangan video animasi Informasi Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB) STSRD Visi yaitu mewarnai sketsa ilustrasi dengan pendekatan faktitius pada (gambar 1) menjadi ilustrasi *full color*. Pendekatan pewarnaan dengan media digital juga diterapkan penulis. Selain efisiensi waktu, juga media digital digunakan untuk memudahkan menentukan warna dan proses menggerakkan ilustrasi pada tahap produksi animasi seperti gambar berikut:



Gambar 2. Digitalisasi Ilustrasi Kartun
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Proses pewarnaan digital menggunakan *software adobe illustrator cc 2019*. Sebagai strategi warna yang digunakan jenis warna RGB (*Red, Green, Blue*) atau warna yang dihasilkan dari pencahayaan monitor komputer. Warna yang ditampilkan pada pembuatan ilustrasi cenderung warna warna yang cerah, bahagia, senang, dan menarik perhatian, agar kesan faktitius dan konsep animasi yang “*fun*” bisa semakin memperkuat citra kampus STSRD Visi sebagai kampus Desain Komunikasi Visual (DKV) yang menyenangkan.

Proses Produksi kedua yaitu proses perekaman suara yang dilakukan dengan *software Adobe Audition*. Adapun narasi yang direkam menggunakan Bahasa Indonesia remaja dan kalimatnya terangkum seperti tabel berikut:

Scene	Narasi	Visual
1	Hai gaes, akum mau kasih tau cara mudah daftar kuliah di STSRD VISI dari rumah	

2	Pertama, buka halaman pmbonline stsrds visi	
3	Pilih Jalur pendaftaran dan siapkan berkas sesuai jalur yang kalian pilih. Persyaratan dapat dilihat di website	
4	Transfer biaya pendaftaran sesuai rekening yang telah ditentukan. Jangan lupa cantumkan kalimat "Biaya Pendaftaran PMB Online" dan pada isian berita harap di tulis nama pentransfer dan tanggal transfer. Submit biaya pendaftaran ke website berikut.	
5	Kemudian kamu akan dihubungi melalui <i>whatsapp</i> terkait <i>user</i> dan <i>password</i> untuk masuk ke <i>website</i> STSRD Visi ecampuz	
6	Buka website ini untuk mengisi biodata dan nomor whatsapp. Kemudian cetak kartu tes tersebut dan submit kartu tes ini di <i>website</i> berikut.	
7	Untuk Ujian masuk ada tiga: Tes menggambar, potensi akademik, Bahasa inggris yang akan dilakukan di <i>website</i> berikut.	
8	Setelah melakukan tes berikutnya adalah wawancara <i>online</i> . Kamu akan dikirimkan <i>link</i> untuk wawancara <i>via zoom</i>	

9	Nah, gampang kan untuk daftar kampus STSRD Visi	
---	---	---

Tabel 3: Narasi dan Visual
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Setelah menjabarkan narasi dan visual, tahap selanjutnya adalah proses rekaman audio dengan *hardware microphone* dan *software adobe audition* seperti proses berikut ini.



Gambar 3. Proses Perekaman Audio
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Suara yang sudah direkam kemudian melalui tahap olah digital audio seperti pembersihan *noise*, menambah *reverb audio* dan pemotongan jeda elemen audio menjadi lebih ringkas dan efektif dengan menggunakan *software adobe audition*.

Tahap selanjutnya adalah proses animasi yang menggunakan *adobe after effects*, dimana *software* tersebut bisa digunakan dalam menggerakkan ilustrasi, huruf, menambahkan suara dan bisa memberikan efek-efek transisi tergambar seperti gambar berikut:



Gambar 4. Proses Animasi
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

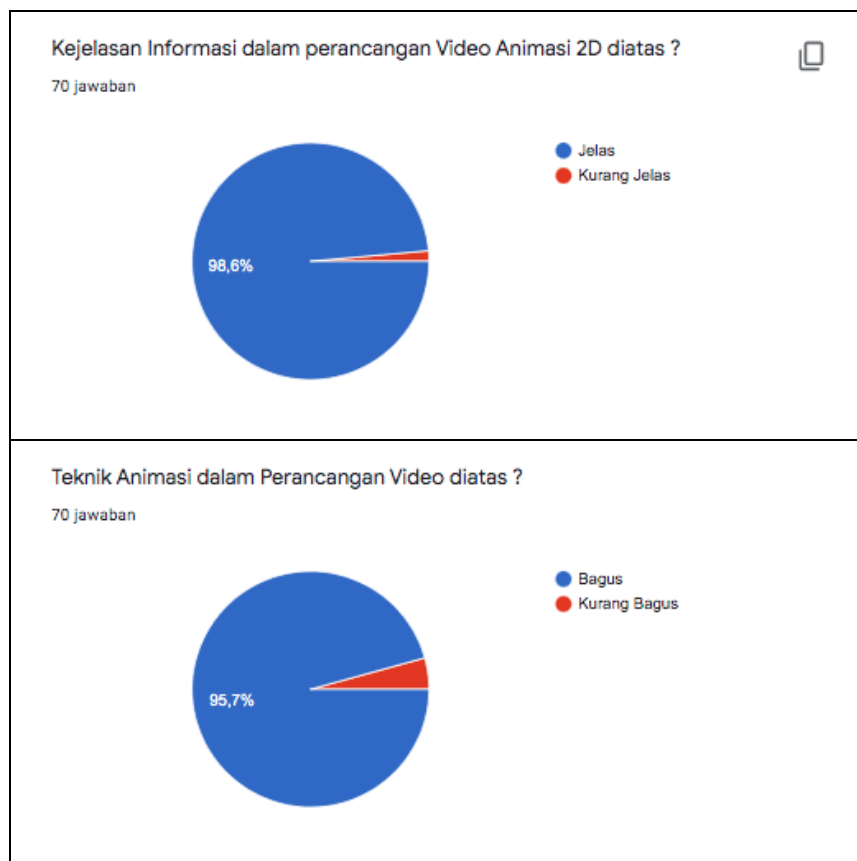
Dalam proses meggerakkan gambar yang sudah jadi, dengan software *adobe after effects* terdapat penyalarsan *audio* dan gerak yang menjadi faktor penting dalam membuat video animasi. Dalam konteks ini penulis mengacu pada pengisi suara dan musik *audio* guna mendapatkan harmonisasi antara gerak animasi dan *audio* sehingga menghasilkan video animasi yang dapat diterima dengan baik oleh target audiens. Penggunaan transisi juga mempertimbangkan penyalarsan video agar tercipta efek kejutan untuk target audiens atau orang yang melihat video animasi Informasi Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB) STSRD Visi.

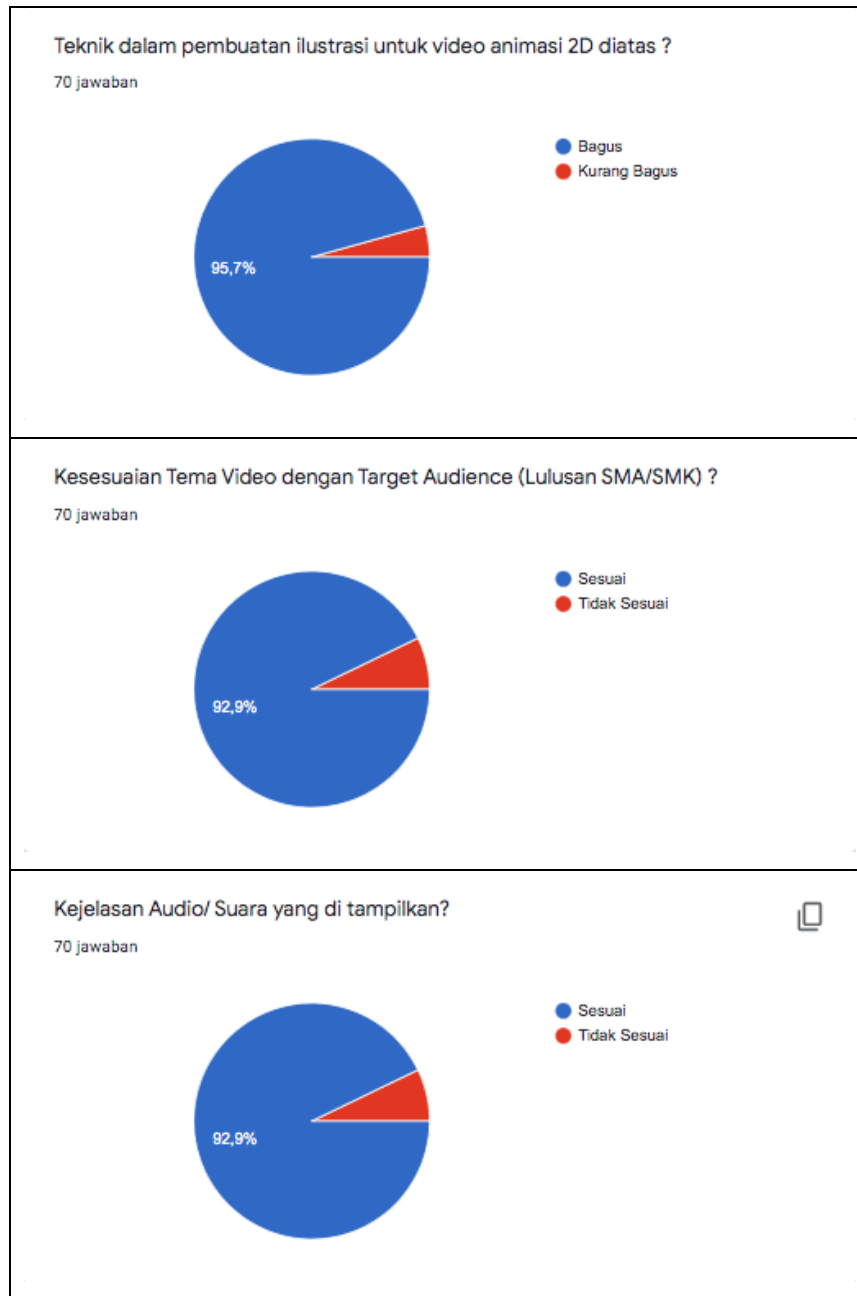
3.6 Pasca Produksi

Pasca produksi adalah tahap akhir dalam proses pembuatan animasi dan melibatkan *eksport* atau rendering bingkai animasi dan kemudian mengedit potongan animasi bersama-sama menggunakan perangkat lunak pengeditan video. *Trek* suara, termasuk efek suara, juga ditambahkan selama pengeditan akhir. Setelah itu video yang sudah melalui tahap akhir di unggah dalam media digital “Youtube” yang dapat diakses pada link berikut: <https://bit.ly/3Jt42M8>. Video yang sudah jadi bisa menjadi bahan promosi edukasi mendaftar kampus Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain (STSRD) Visi.

4. KESIMPULAN

Dari hasil kuisioner tentang dalam perancangan video animasi Informasi Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB) STSRD Visi dalam link berikut: <https://bit.ly/3FCMlYm> mendapatkan hasil: Tujuh puluh responden dengan jawaban 98,6% mendapatkan informasi yang jelas. Untuk teknik animasi dalam video mendapat respon 95,7% cukup bagus, dan Teknik dalam pembuatan ilustrasi juga mendapat respon 95,7% merasa ilustrasi yang di buat bagus. Juga untuk kesesuaian tema video dengan target audiens (lulusan SMA/SMK) mendapat respon 92,9% marasa cocok dengan target audiens. Untuk tingkat kejelasan audionya sendiri mendapat respon 92,2% sesuai dengan ilustrasi yang ditampilkan. Berikut ini hasil dari kuisioner Perancangan Video animasi Informasi Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB) STSRD Visi:





Gambar 5. Diagram Kuisisioner
(Sumber: <https://bit.ly/3FCMIYm>)

Dari uraian data kuisisioner di atas, penulis memberikan kesimpulan bahwa perancangan video animasi Informasi Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB) STSRD Visi dengan pendekatan Ilustrasi Faktitius yang ditampilkan dalam animasi cocok serta memudahkan untuk target audiens lulusan SMA/SMK dalam mendaftar kuliah di STSRD VISI. Sehingga jika jenis video tersebut diaplikasikan atau dibuat untuk ke perguruan tinggi lain, bisa jadi dapat membantu dalam penyampaian informasi Penerimaan Mahasiswa baru. Tentunya dengan proses dan alur yang berbeda-beda ditiap perguruan tinggi lain.

DAFTAR PUSTAKA

Referensi dari buku:

Agung Suwasono, Arief., 2017, *Konsep Art Dalam Desain Animasi*, Vol. 10, Halaman. 1.

Referensi dari artikel jurnal:

Soeteja, Z.S. dkk, 2006. *Pendidikan Seni Rupa*. Bandung: UPI Press

Supriyono, Rakhmat., 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi Offset.

Referensi dari website:

Aku Pintar, 2021. <https://akupintar.id>. Diakses Pada 23 Oktober 2021.

Informasi PMB STSRD Visi, 2021. www.pmbonline.stsrdvisi.ac.id. Diakses pada 10 Oktober 2021.

Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2021. KBBI Online. <https://kbbi.kemdikbud.go.id>. Diakses pada 22 Oktober 2021.

Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2021. KBBI Online. <https://www.kbbi.co.id>. Diakses pada 22 Oktober 2021.