

# PERANCANGAN “VIDEO EKSPLAINER FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI UNIVERSITAS BUDI LUHUR” SEBAGAI MEDIA INFORMASI BAGI CALON MAHASISWA

Tri Widyanto (Universitas Budi Luhur)<sup>1</sup>

senamicku@gmail.com

Ricky Putra Widyandanda Putra (Universitas Budi Luhur)<sup>2</sup>

rickywidyandandaraputra@budiluhur.ac.id

This paper explains how a explainer videos can become a medium of information, especially in the environment of the Faculty of Communication Studies in Budi Luhur University. From the observations and interviews with Student and Dean of the Faculty of Communication Science the creator can have the knowledge that the media to introduce the Faculty is still lacking and not enough to attract the public interest. Therefore, the creators think of solutions that can help the process of delivering information, especially about introducing any concentration in the Faculty of Communication Studies of Budi Luhur University. The video is made with its own uniqueness and from a simple presentation with various icons that can represent the contents of the information. The exploratory video is based on communication theory, the theory of visual communication and refers to the theory of composition, storyline and animation. The creator is inspired by some references of video explainer's work, Video Explainer "Bukalapak.com" by Monoponik Studio ", Endang Binus Extension Video" Media Communications "by Cindy Winata, Video of Multimedia Final Project" Impact Global Warming "by Dadi Abdul. It can be concluded that the creation of this video explainer has a goal to introduce every concentration in the Faculty of Communication Studies in Budi Luhur University.

*Keywords* : *visual communication, communication science, information, video explainer.*

## PENDAHULUAN

Universitas Budi Luhur adalah salah satu kampus yang terletak pada daerah Jakarta Selatan, universitas ini mempunyai 5 fakultas, yaitu ; Fakultas Teknik (FT), Fakultas Teknologi Informasi (FTI), Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB), Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) dan Fakultas Ilmu Komunikasi (FIKOM). Pencipta ingin membahas salah satunya adalah FIKOM

Fakultas Ilmu Komunikasi (FIKOM) Universitas Budi Luhur berdiri sejak tahun 2005 dengan satu program studi yaitu Program Studi Ilmu Komunikasi. Sejarah awal FIKOM Budi Luhur diawali pada tahun 1998 ketika berdiri Sekolah Tinggi Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (STISIP) Budi Luhur. Pada saat itu, STISIP memiliki dua program stud yaitu Program Studi Ilmu Hubungan Internasional dan Program Studi Ilmu

---

<sup>1</sup> 1471501500 Mahasiswa Konsentrasi Komunikasi Visual Ilmu Komunikasi Universitas Budi Luhur

<sup>2</sup> Dosen Pembimbing

Komunikasi. Pada tahun 2002, STISIP berubah menjadi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik seiring dengan mulai aktifnya Universitas Budi Luhur. Pada tahun 2005, bersama dengan rekomendasi Asosiasi Pendidikan Tinggi Ilmu Komunikasi (ASPIKOM) lahirlah semangat dan inovasi baru untuk menyesuaikan dengan kebutuhan masyarakat dan industri yaitu dengan berdirinya Fakultas Ilmu Komunikasi.

Fakultas ini dalam menjalankan promosi, telah mempunyai banyak sekali promosi dalam media cetak berupa poster, *flyer*, *banner*, brosur. Fakultas ini mempunyai promosi dalam media digital berupa *video profile* yang dapat diakses pada *youtube channel* Laboratorium Media Komunikasi.

### Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan permasalahan diatas dapat disimpulkan bahwa media yang paling tepat untuk menyediakan media promosi atau sebagai media informasi untuk mahasiswa dan calon mahasiswa adalah *video explainer* dalam bentuk infografis yang disajikan secara singkat berdurasi 7 menit agar mahasiswa lebih mudah memahami masing-masing konsentrasi dalam fakultas ilmu komunikasi. *Video explainer* ini juga disediakan di sosial media yang sering digunakan oleh mahasiswa dan calon mahasiswa, yaitu instagram sehingga dapat memudahkan mahasiswa dalam mengaksesnya.

### Manfaat Praktis

1. Bagi Calon Mahasiswa  
Calon mahasiswa akan lebih mudah memahami tentang Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Budi Luhur beserta konsentrasinya.
2. Bagi Dosen  
Diharapkan dapat menjadi contoh ketika hendak memberikan pelajaran animasi kepada mahasiswanya.

### Manfaat Akademis

Diharapkan karya yang telah dibuat akan menjadi contoh atau acuan untuk mahasiswa dalam membuat animasi berbasis video explainer.

## LANDASAR TEORI

### Komunikasi

Komunikasi dapat dipahami sebagai suatu proses penyampaian pesan, ide, atau informasi kepada orang lain dengan suatu perantara tertentu guna mempengaruhi sikap atau perilaku penerima pesan. Komunikasi adalah esensi dasar dari hal-hal persuasi, perubahan sikap dan tingkah laku serta sosialisasi melalui transmisi informasi.<sup>3</sup>

### Media Massa

Menurut Syarifudin Yunus (2010:26), media massa dapat dikatakan sebagai sarana yang menjadi tempat penyampaian hasil kerja aktifitas jurnalistik. Media massa merupakan istilah yang digunakan oleh publik dalam merferensi tempat dipublikasikannya suatu berita.<sup>4</sup>

### New Media

Media baru adalah tempat dimana seluruh pesan komunikasi terdesentralisasi, distribusi pesan lewat satelite meningkatkan penggunaan jaringan kabel dan komputer, keterlibatan audiens dalam proses komunikasi yang semakin meningkat.

### Komunikasi Visual

Komunikasi Visual adalah komunikasi yang menggunakan bahasa visual, dimana unsur dasar bahasa visual adalah segala sesuatu yang dapa

---

<sup>3</sup> Yongky Safanayong, *Desain Komunikasi Visual Terpadu*, Arte Intermedia, Jakarta, 2006

<sup>4</sup> Yunus, Syarifudin. 2010. *Jurnalistik terapan*. Bogor: Ghalia Indonesia

dilihat dan dapat dipakai untuk menyampaikan arti makna atau pesan.<sup>5</sup>

### **Komposisi**

Komposisi adalah tata cara menyusun yang menyangkut keseimbangan, kesatuan, irama dan keselarasan dalam suatu karya seni.<sup>6</sup>

### **Animasi**

Animasi berasal dari kata dalam bahasa Inggris yaitu *animate* yang artinya menghidupkan, memberi jiwa dan menggerakkan benda mati. Animasi merupakan proses membuat objek yang awalnya merupakan benda mati, kemudian secara berurutan disusun dalam posisi yang berbeda seolah menjadi hidup. Ditemukannya prinsip dasar animasi adalah dari karakter mata manusia yaitu *persistence of vision* (pola penglihatan yang teratur). Paul Roget, Joseph Plateau dan Pierre Desvignes, melalui peralatan optik yang mereka ciptakan, berhasil membuktikan bahwa mata manusia cenderung menangkap urutan gambar-gambar pada tenggang waktu tertentu sebagai sebuah pola. Secara umum, animasi bisa didefinisikan sebagai suatu sequence gambar yang ditampilkan pada tenggang waktu (timeline) tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak. Pengertian animasi pada dasarnya adalah menggerakkan objek agar tampak lebih dinamis.<sup>7</sup>

### **Frame Per Second**

Animasi berasal dari kata dalam bahasa Inggris yaitu *animate* yang artinya menghidupkan, memberi jiwa dan menggerakkan benda mati. Animasi merupakan proses membuat objek yang awalnya merupakan benda mati, kemudian

secara berurutan disusun dalam posisi yang berbeda seolah menjadi hidup. Ditemukannya prinsip dasar animasi adalah dari karakter mata manusia yaitu *persistence of vision* (pola penglihatan yang teratur). Paul Roget, Joseph Plateau dan Pierre Desvignes, melalui peralatan optik yang mereka ciptakan, berhasil membuktikan bahwa mata manusia cenderung menangkap urutan gambar-gambar pada tenggang waktu tertentu sebagai sebuah pola. Secara umum, animasi bisa didefinisikan sebagai suatu sequence gambar yang ditampilkan pada tenggang waktu (timeline) tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak. Pengertian animasi pada dasarnya adalah menggerakkan objek agar tampak lebih dinamis

### **Video Eksplainer**

Video Eksplainer adalah sebuah video yang berdurasi pendek untuk menjelaskan produk baru & ditunjukkan untuk menjawab pertanyaan mendasar konsumen.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

### **Studi Pustaka**

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data melalui observasi studi kepustakaan dan buku-buku ilmiah. Metode kepustakaan merupakan teknik observasi secara tidak langsung.

### **Internet**

Internet merupakan salah satu sumber pilihan penulis digunakan dalam mencari informasi untuk melengkapi data yang telah dimiliki dan data pendukung yang penulis butuhkan.

---

<sup>5</sup> Effendy, Onong Uchjana. 2003. Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti

<sup>6</sup> <https://jawa.be/pengertian-komposisi-dalam-seni-rupa.html>

<sup>7</sup> Hofstetter, Fred T. "Multimedia Literacy. Third Edition. McGraw-Hill International Edition. 2001. New York

## **Wawancara**

Wawancara dilakukan melalui email oleh Pencipta untuk memperoleh keterangan, menguji kebenaran, dan menjawab permasalahan yang akan diangkat dalam karya ini. Pencipta mewawancarai dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Budi Luhur yaitu Bapak Rocky Prasetyo Jati.

## **Observasi**

Observasi dilakukan melalui email. Pencipta memilih melalui email, karena Bapak Rocky selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Budi Luhur sangat sibuk.

## **Studi Literatur**

Dalam proses penciptaan karya ini harus didukung oleh studi literatur sebagai landasan teori untuk diterapkan pada karya yang akan dibuat, agar memperkuat penciptaan karya. Pencipta membutuhkan data-data yang valid melalui buku-buku, artikel, dan internet.

## **PEMBAHASAN**

### **Kategori Karya**

Kategori perancangan adalah Animasi 2D. Tema yang diangkat mengenai pengenalan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Budi Luhur untuk calon mahasiswa baru. Animasi ini berisikan mengenai informasi dasar dari setiap konsenterasi yang ada pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Budi Luhur beserta mata kuliah unggulan dan prospek kerjanya. Animasi ini dibuat dengan ilustrasi yang sederhana dan menarik.

### **Media**

Pencipta memilih animasi sebagai karya karena media tersebut lebih mudah digunakan dan memungkinkan lebih mudah untuk dipahami. Dengan penggabungan audio dan visual membuat konten menjadi lebih menarik sehingga pesan atau informasi yang ingin disampaikan menjadi lebih mudah.

### **Karakter Penciptaan Karya**

Karya yang diciptakan dalam animasi kategori video explainer, mempunyai durasi sekitar 7 menit. Karya ini bersifat 2 dimensi dan akan diaplikasikan sebagai penunjang promosi dan media informasi bagi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Budi Luhur.

### **Objek karya dan Analisa Data**

Dalam perancangan karya ini, pencipta mengambil objek dengan judul : "Perancangan Video Explainer Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Budi Luhur Sebagai Media Informasi Bagi Calon Mahasiswa Baru.

### **Konsep Kreatif**

Konsep kreatif menjelaskan tentang rencana pencipta. Rencana apa saja yang akan dituangkan dalam proses penciptaan karya mulai dari ide penciptaan, statement, dan treatment karya yang akan dibuat.

### **A. Ide Penciptaan**

Pencipta menemukan suatu permasalahan yang terjadi pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Budi Luhur. Pertama masih diperlukannya video explainer sebagai media promosi yang lebih efisien, karena minat baca masyarakat Indonesia sudah mulai turun dan lebih menyukai mendapatkan informasi melalui video explainer. Kedua, video explainer ini bersifat share-able yang berarti setiap individu dapat membagikan video ini pada sosial media mereka

yang menjadikan video explainer lebih cepat dalam penyebaran informasi.

Dari permasalahan tersebut pencipta menemukan suatu ide untuk Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Budi Luhur dalam mendukung media informasi dan sebagai penunjang promosi yang pencipta buat dalam bentuk animasi yaitu video explainer.

## B. Statement

Video Edukasi dalam bentuk Animasi 2D yang memiliki durasi  $\pm$  7 menit ini akan berisi penjelasan tentang setiap konsentrasi yang dimulai dari Broadcast Journalism, Visual Communication, Advertising, Public Relation, New Media, Komunikasi Pariwisata, Graphic Designer, Game Design, Animasi dan Perfilman beserta masing – masing prospek kerjanya. Pencipta akan menggunakan teknik infografis, karena teknik ini relatif mudah dibuat dan mampu bergerak dengan dinamis serta menarik perhatian sehingga tidak monoton ketika ditonton oleh Anak SMK maupun SMK berusia 17 – 20 tahun yang ingin melanjutkan ke perguruan tinggi.

## C. Treatment

Setelah membuat dan menyusun cerita, kemudian pencipta menyusun treatment. Treatment mencoba memberikan uraian ringkas secara deskriptif tentang bagaimana video explainer ini dibuat.

## Konsep Teknis

Konsep teknik merupakan konsep yang memaparkan mengenai bagaimana pencipta mengeksekusi rencana (konsep kreatif) yang telah dibuat, seperti proses produksi dan software yang akan pencipta gunakan.

Dalam konsep teknis ini pencipta melakukan beberapa proses, yaitu ;

### A. Manual

Pertama dimulai dengan manual drawing yaitu pembuatan sketsa dasar menggunakan pensil dan kertas untuk membuat storyboard.

### B. Scanning

Gambar yang telah dibuat kemudian di scan agar gambar dapat ditampilkan di layar komputer

### C. Tahap Digitalisasi

Tahap selanjutnya adalah digitalisasi, yaitu tahap *Trace*(jiplak) dari sketsa storyboard yang sudah discan. Dalam tahap ini pencipta menggunakan Adobe Illustrator untuk membuat asset grafis

### D. Tahap Audio

Pada tahap ini pencipta menyiapkan semua audio yang diperlukan, seperti background dan voice over menggunakan alat recording.

### E. Tahap Animasi

Pada tahap ini pencipta menggerakkan semua asset grafis yang sudah dibuat pada tahap digitalisasi. Dalam tahap ini pencipta menggunakan program adobe after effect.

### F. Tahap Penggabungan

Kemudian tahap akhir, pencipta menggabungkan audio dan video animasi yang sudah dibuat. Pencipta menggunakan program adobe after effect.

## Tipografi

Dalam karya animasi ini, pencipta menggunakan font tupper pro light.

ABCDEFGHIJKLMNO P

QRSTUVWXYZ

1234567890 !@#\$%^

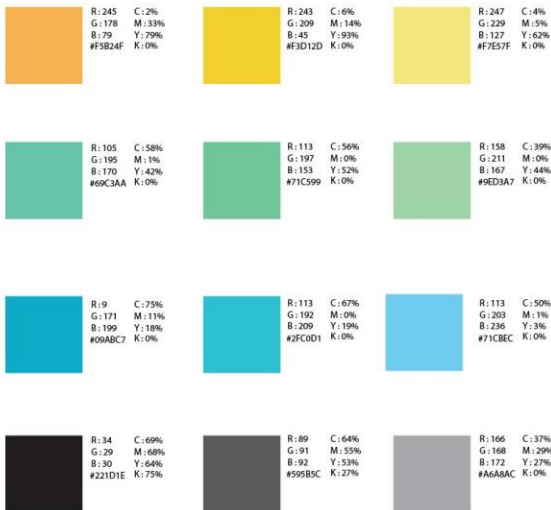
&\* ( ) ? : " { } , . / ; ' [

]

Adapun alasan pencipta menggunakan font ini adalah font ini mempunyai kesan modern, dean dan mempunyai legibility yang baik.

### Warna

Berikut adalah beberapa warna dominan yang digunakan pencipta dalam karya video explainer ini;



### Laporan Penciptaan Karya

#### Pra Produksi

Pada tahap pra produksi, pencipta mengalami kendala untuk menentukan pergerakan animasi, naskah voice over dalam durasi yang tepat dan

agar calon mahasiswa menerima informasi atau pesan yang disampaikan oleh pencipta melalui video explainer ini.

#### Produksi

Pada tahap ini, pencipta mengalami kendala yaitu kurangnya pengalaman dan pengetahuan bagaimana membuat video explainer yang dapat dinikmati dan pesan yang disampaikan lebih mudah diterima oleh calon mahasiswa.

#### Pasca Produksi

Pada tahap ini pencipta mengalami kendala pada proses animasi, karena banyaknya asset yang digunakan membuat perangkat keras yang digunakan pencipta menjadi kurang responsif dan pada saat proses rendering memakan waktu yang cukup lama.

### SIMPULAN DAN SARAN

#### Simpulan

Kesimpulan dapat diambil dari penciptaan karya ini adalah dalam proses penciptaan suatu karya banyak yang harus diperhatikan dan dikaji lebih dalam karena pada saat proses perancangan berlangsung mengumpulkan data menjadi hal yang sangat penting dan harus menjadi perhatian lebih, jika memungkinkan, tingkatkan intensitas bertemu dengan klien agar karya dapat dibuat dengan maksimal

Pembuatan animasi ini bertujuan untuk sebagai media informasi dan sebagai media penunjang promosi untuk Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Budi Luhur.

#### Rekomendasi

Pada perancangan karya ini pencipta merekomendasikan pengalaman pada proses pembuatan video explainer Fakultas Ilmu

Komunikasi Universitas Budi Luhur, agar dalam proses perancangan karya akan lebih baik lagi untuk kedepannya, sebagai berikut :

1. Melakukan konsultasi dan meninjau ulang dengan pihak yang lebih memahami tentang apa yang ingin kita buat.
2. Kenali siapa target audience anda. Hal ini bertujuan agar anda dapat menentukan bentuk ilustrasi dan warna yang digunakan.
3. Minimnya intensitas bertemu dengan klien sehingga data yang didapatkan pencipta kurang maksimal.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, pencipta mengemukakan saran yaitu, Untuk pengembangan, tetap terbuka guna mendukung perkembangan dunia animasi di Indonesia

### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **BUKU**

Mulyana, Deddy. 2011. Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar, Bandung: Rosdakarya.

John, Little. 2014. Teori Komunikasi. Jakarta Selatan: Salemba Humanika.

Kusrianto, Adi. 2009. Pengantar Desain Komunikasi Visual, Surabaya: Penerbit Andi.

Rosner Klimchuck, Marianne. Dan A. Krasovec, Sandra 2007. Desain Kemasan “perencanaan merek produk yang berhasil mulai dari konsep sampai penjualan”. Jakarta: Erlangga.

Sihombing, Danton. 2002. Tipografi dalam Desain Grafis edisi diperbarui. Jakarta.

Ruslan, Arief. 2016. Animasi: Perkembangan & Konsepnya. Yogyakarta.

Safanayong, Yongki. 2006. Desain Komunikasi Visual Terpadu. Arte Media. Jakarta.

Vivian, John. 2008. Teori Komunikasi Massa. Jakarta : Prenada Media Group

Mc Quail, Dennis. 2011. Media Performance: Mass Communication and The Public Interest. London: Sage Publication.

Effendy, Onong Uchjana. 2003. Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi. Bandung: PT. Citra Aditya.

Nathalia, Kirana. 2016. Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula. Bandung: Nuansa Cendekia.

Jefkins, Frank. 1997. Periklanan. Jakarta: Erlangga

Gavin Amborse & Paul Harris. 2006. The Visual Dictionary of Graphic Design. London.

Hofstetter, Fred T. 2001. Multimedia Literacy, Third Edition McGaw-Hill International Edition. New York

#### **Website**

<https://jawa.be/pengertian-komposisi-dalam-seni-rupa.html>