

# PERANCANGAN VIDEO PROFILE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI DI SMK AVICENA RAJEG TANGERANG

Wahyu Hidayat<sup>1</sup>  
Anita B. Wandanaya<sup>2</sup>  
Recha Fadriansyah<sup>3</sup>

*e-mail : wahyu@raharja.info, anita@raharja.info, recha.fadriansyah@raharja.info*

## ABSTRACT

Technological development especially in the field of information and communications has grown in such a rapidly especially in the field of multimedia. This is according to an institution to develop information from various media in accordance with the development. A wide variety of media promotion and the information is urgently needed, for it required media interactive and efficient promotion in order to attract students and new students. one of the interactive and efficient media are audio visual media. SMK Avicena Rajeg Tangerang is the agency or educational institution that is always in order to improve the quality of education bersain in the current era of globalization, but the school has not had media full and effective information about the school profile at once can be a means of promotion to the public. Then a study with the title "**Designing Video Profile as a Media promotion and information in SMK Avicena Rajeg Tangerang**". As media promotion as well as information that can be seen by the wider community. By using audio visual methods are expected to provide promotional and information effectively and efficiently, so that the end results were achieved from the writing of this report, namely the creation of a draft media promotion and information video-shaped profile that is effective and according to your needs and are able to improve target marketing.

Keywords: media, promotion, video profil

## ABSTRAKSI

Perkembangan teknologi khususnya dibidang informasi dan komunikasi telah berkembang sedemikian pesat terutama pada bidang multimedia. Hali ini menurut suatu lembaga pendidikan untuk mengembangkan informasi dari berbagai media yang sesuai dengan perkembangan. Berbagai macam media promosi dan informasi sangat dibutuhkan, untuk itu diperlukan media promosi yang interaktif dan efisien agar dapat menarik siswa dan siswi baru. salah satu media yang interaktif dan efisien adalah media audio visual. SMK Avicena Rajeg Tangerang adalah lembaga atau institusi pendidikan yang selalu bersain demi meningkatkan kualitas pendidikan di era globalisasi saat ini, namun sekolah tersebut belum mempunyai media informasi yang lengkap dan efektif tentang profil sekolah tersebut sekaligus dapat menjadi sarana promosi kepada masyarakat luas. Maka dariitu dibutuhkanlah sebuah penelitian dengan judul "**Perancangan Video Profile Sebagai Media Promosi dan Informasi di SMK Avicena Rajeg Tangerang**". Sebagai media promosi serta informasi yang dapat dilihat oleh masyarakat luas. Dengan menggunakan metode audio visual diharapkan dapat memberikan promosi dan informasi yang efektif dan efisien, sehingga hasil akhir yang dicapai dari penulisan laporan ini yaitu terciptanya sebuah rancangan media promosi dan informasi berbentuk video profile yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan serta mampu meningkatkan target pemasaran.

Kata kunci : media,promosi,video profile

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi khususnya di bidang informasi dan komunikasi telah berkembang sedemikian pesat terutama pada bidang multimedia. Hal ini menuntut suatu lembaga pendidikan maupun organisasi untuk

mengembangkan informasi dari berbagai media yang sesuai dengan perkembangan.

Berbagai macam media informasi dan promosi sangat dibutuhkan, untuk itu diperlukan media promosi yang interaktif dan efisien agar dapat menarik siswa dan siswi baru. Salah satu media yang interaktif dan efisien adalah media audio visual.

Media audio visual merupakan media informasi dan promosi yang sangat mudah diterima oleh masyarakat luas karena penyampaian informasinya yang komunikatif, dimana pada media tersebut penyampaian pesan dan informasinya dapat tervisualisasikan secara jelas melalui bentuk visual dan audio. Saat ini SMK Avicena yang beralamat di Jalan Raya Rajeg Mauk KM.01 Desa Sukamanah Kecamatan Rajeg Kabupaten Tangerang, merupakan sekolah menengah kejuruan (SMK) yang sangat berkembang pesat dengan berbagai prestasi yang sangat membanggakan, baik dibidang akademik maupun non akademik. Dengan memberikan berbagai fasilitas dan ilmu yang mengedepankan kualitasnya, SMK Avicena dapat menjadi lembaga pendidikan swasta unggulan di Kabupaten Tangerang.

Dalam media informasi dan promosinya, saat ini SMK Avicena belum memiliki media informasi yang interaktif dan menarik sebagai proses pengenalan profil SMK Avicena secara keseluruhan. Karena media sebelumnya masih menggunakan media komunikasi visual seperti spanduk, brosur, banner, buku *company profile*, *Blog*, dan slide presentasi dalam bentuk *slide show power point*. Dan hanya dari profil yang ada pada *Blog* lah media promosi SMK Avicena dapat di lihat, sehingga pengetahuan informasi dan promosi mengenai sekolah secara keseluruhan masih sangat kurang. Dengan dilakukannya analisa terhadap permasalahan yang ada yaitu kurang lengkapnya informasi mengenai sekolah ini dan belum terdapatnya *video profile* sebagai media promosi yang interaktif, maka dibuatlah sebuah perancangan karya audio visual dalam bentuk media audio dan visual yang bertujuan agar calon siswa dan maupun dengan kolega, mitra usaha ataupun pihak-pihak terkait lainnya diluar lingkungan perusahaan tersebut.

Secara umum identitas yang biasa dipergunakan sebagai tanda pengenal suatu lembaga ataupun perusahaan dalam bentuk sebuah Booklet yang berisi mengenai latar belakang perusahaan, aset-aset perusahaan, visi misi perusahaan, struktur organisasi, serta alur

siswi lebih mengenal sekolah lebih detail mengenai segala hal yang berkaitan dengan informasi sekolah serta dapat memudahkan bagian pemasaran dalam memperkenalkan dan mempromosikan sekolah kepada calon siswa dan siswi.

## PERMASALAHAN

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah tertulis diatas, penulis menemukan masalah masih kurangnya media promosi dan informasi SMK Avicena, maka diperlukan adanya sebuah media promosi yang interaktif yaitu dengan merancang sebuah *video profile* sekolah yang informatif dan efisien sesuai dengan karakteristik SMK yang dapat mempromosikan keunggulan SMK Avicena sehingga dapat menarik minat masyarakat khususnya calon siswa dan siswi untuk bergabung dengan SMK Avicena.

## LANDASAN TEORI

### Pengertian Perancangan

Perancangan adalah proses merencanakan segala sesuatu terlebih dahulu. Perancangan adalah wujud visual yang dihasilkan dari bentuk-bentuk kreatif yang telah direncanakan. Langkah awal dalam perancangan desain bermula dari hal-hal yang tidak teratur berupa gagasan atau ide-ide kemudian melalui proses penggarapan dan pengelolaan akan menghasilkan hal-hal yang teratur, sehingga hal-hal yang sudah teratur bisa memenuhi fungsi dan kegunaan secara baik. Perancangan merupakan penggambaran, perencanaan, pembuatan sketsa dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

### Pengertian Company Profile

Company Profile adalah sebuah aset suatu lembaga atau perusahaan yang biasa digunakan sebagai tanda pengenal dalam melakukan komunikasi dan kerjasama dalam lingkup intern perusahaan

kerja perusahaan secara keseluruhan dimuat dalam bentuk Booklet yang disebut *company profile*. *Company Profile* tersebut sebagai aset perusahaan yang dipegang dan dimiliki oleh setiap perusahaan atau lembaga. Dimana *company profile* berfungsi sebagai tanda atau identitas dari perusahaan untuk menjalin kerjasama dengan relasi perusahaan, lembaga, instansi terkait lainnya. Secara umum *company*

profile dibuat dalam bentuk buku yang ditata secara baik dengan menggunakan unsur desain komunikasi visual dengan menggunakan perpaduan unsur bentuk, warna, tipografi serta

### **Definisi Multimedia Interaktif**

Sistem yang menggunakan lebih dari satu media presentasi (Teks, Suara, Citra, Animasi dan Video) secara bersamaan dan melibatkan keikutsertaan pemakai untuk memberi perintah, mengendalikan dan memanipulasi. Kegiatan berinteraksi yang dilakukan oleh pemakai komputer dengan komputer secara langsung, sehingga ketika pengguna komputer tersebut memberikan suatu perintah, maka pengguna komputer tersebut melihat langsung hasilnya pada perangkat keluaran seperti pada monitor.

### **Definisi Video**

Kata video berasal dari kata latin, yang berarti 'saya lihat'. Video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik yang mewakili gambar bergerak. Aplikasi umum dari teknologi video adalah televisi. Video juga dapat digunakan dalam aplikasi teknik, keilmuan, produksi dan keamanan. Istilah video juga digunakan sebagai singkatan videotape, perekam video dan pemutar video. Saat ini ada dua kategori video, yaitu video analog dan video digital.

elemen-elemen estetis pendukung lainnya yang tersusun dalam sebuah tatanan komposisi yang dinamis.

### **Pengertian Promosi**

Promosi merupakan salah satu penentu keberhasilan suatu program pemasaran. Pentingnya promosi dapat digambarkan lewat perumpamaan bahwa pemasaran tanpa promosi dapat diibaratkan seorang pria berkaca mata hitam yang dari tempat gelap pada malam kelam mengedipkan matanya pada seorang gadis di kejauhan. Tak seorang pun yang tahu apa yang dilakukan pria tersebut selain dirinya sendiri.

Pada hakikatnya promosi adalah suatu bentuk komunikasi pemasaran. Yang dimaksud dengan komunikasi pemasaran adalah aktivitas pemasaran yang berusaha menyebarkan informasi, mempengaruhi atau membujuk dan mengingatkan pasar sasaran atas perusahaan dan produknya agar bersedia menerima dan loyal pada produk yang ditawarkan perusahaan yang bersangkutan.

## **LITERATURE REVIEW**

Berdasarkan studi pustaka pada Perpustakaan Perguruan Tinggi Raharja dan Perpustakaan Universitas Esa Unggul . Maka penulis melakukan literature review terhadap penelitian-penelitian sebelumnya sebagai berikut :

1. Penulisan yang dilakukan oleh Subandi Asep yang berjudul "PERANCANGAN VIDEO PROFIL JURUSAN KOMPUTER AKUNTANSI DIPLOMA TIGA SEBAGAI MEDIA PENUNJANG PROMOSI DAN INFORMASI PADA PERGURUAN TINGGI RAHARJA". Penelitian ini dilakukan penulis untuk menjelaskan mengenai profil Jurusan

Komputer Akuntansi Diploma Tiga dalam media promosinya yang masih sederhana berupa brosur, dan media cetak lainnya. Sehingga penulis mengusulkan untuk membuat video promosi kepada staff ahli jurusan Komputer Akuntansi Diploma Tiga agar dapat lebih menarik dalam mempromosikan jurusannya dan dapat menjadi media interaktif untuk mengenalkan profil jurusan Komputer Akuntansi Diploma Tiga kepada calon mahasiswa Perguruan Tinggi Raharja.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Fitrah Fazrillah berjudul "PERANCANGAN VIDEO PROFIL SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI

JURUSAN SISTEM KOMPUTER PADA PERGURUAN TINGGI RAHARJA” Melakukan analisa terhadap promosi pada jurusan Sistem Komputer yang masih sangat sederhana. Sehingga penulis memberikan usulan kepada staff ahli Sistem Komputer membuat sebuah video profil yang interaktif ini agar hasil karya bisa mempromosikan konsentrasi Sistem Komputer untuk menarik para calon mahasiswa yang berminat untuk kuliah di Perguruan Tinggi Raharja untuk memilih konsentrasi Sistem Komputer.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Sonny Adi Purnomo berjudul “PERANCANGAN VIDEO PROFIL WAVE PRODUCTION” (Universitas Mercu Buana 2010). Dengan Terus Berkembangnya Event Organizer di Jakarta dan gaya hidup masyarakat yang semakin berkembang juga, dan seiring dengan tumbuhnya berbagai pusat bisnis khususnya tempat hangout di Jakarta, bias dilihat sebagai salah satu bentuk peluang bisnis. Oleh karena itu Wave Production sangat bergairah dan selalu bersemangat untuk mengadakan event-event yang dikenal diberbagai tempat hangout dengan crowd yang selalu penuh. Dapat dilihat dari segi usia yang baru 2 tahun tapi sudah mampu menghasilkan event-event dengan skala besar. Selain itu kinerja tim Wave Production bias diandalkan, terbukti dengan dipercayanya Wave Production sebagai coordinator EO di beberapa club di Jakarta. Sebagai EO yang besar, Wave Production juga selalu menghasilkan event- event yang besar dan happening.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Potensial Market

Media promosi berbentuk video profil interaktif ini ditujukan untuk memberikan suatu informasi yang lengkap dan spesifik agar masyarakat maupun relasi lebih mengetahui tentang SMK Avicena. Dalam hal ini, subjek atau sasaran yang dituju adalah relasi dan masyarakat umum khususnya siswa-siswi yang telah lulus SMP yaitu dengan memperlihatkan hasil-hasil *video shooting, Transfer VCD/DVD, Video Editing, Graphic Design, Photograpy* dan *Advertising*

4. Penelitian yang dilakukan oleh Suharnianti berjudul “PERANCANGAN COMPANY PROFILE INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI PADA CV. GLOBAL MULTIMEDIA”. Media promosi merupakan sarana yang sangat penting dalam penyampaian informasi yang lengkap dan terperinci mengenai CV. Global Multimedia. Mulai dari sejarah mutu kualitas, fasilitas sampai dengan kelebihan yang terdapat pada CV. Global Multimedia. Dalam hal ini akan dirancang sebuah media company profile dalam suatu desain grafis yang dikemas dalam bentuk web profile dan cd interaktif yang setiap saat siap dipergunakan oleh pihak pemasaran. Dari media tersebut diharapkan dapat lebih menarik perhatian masyarakat akan adanya media promosi yang berbentuk web profile dan cd interaktif pada CV. Global Multimedia.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Nur Zakaria Berjudul “PERANCANGAN VIDEO PROFILE SEBAGAI MEDIA PENUNJANG INFORMASI PADA SMAN 4 TANGERANG”. Media Informasi dalam bentuk audio visual ini dapat menunjang secara menyeluruh mengenai informasi tentang Profil SMAN 4 Tangerang, Mulai dari profil, fasilitas, keunggulan, proses belajar, mengajar dan kegiatan di SMAN 4 Tangerang baik formal maupun non formal dan info lengkap tentang alamat sekolah. Untuk diharapkan dapat memberikan suatu informasi tepat dan lengkap kepada seluruh guru, pegawai SMAN 4 Tangerang dan menjadi media informasi untuk masyarakat luar.

dalam bentuk Video Interaktif tentang profil SMK Avicena. Jika ditinjau dari tujuan promosi ini adalah untuk mengarahkan seseorang atau masyarakat umum khususnya siswa-siswi yang telah lulus SMP agar dapat mengenal profil SMK Avicena, lalu memahaminya dan berubah sikap, menyukai, yakin kemudian akhirnya bersekolah di SMK Avicena. Hal ini dapat meningkatkan jumlah murid baru di SMK Avicena.

### Market Segmentasi

Video interaktif ini ditujukan untuk relasi dan masyarakat umum, khususnya

siswa-siswi yang telah lulus SMP sebagai media promosi dalam meningkatkan daya tarik konsumen terhadap sekolah tersebut.

### Software Yang Digunakan

Dalam konsep media informasi dan promosi tersebut yaitu menggunakan software *Adobe Photoshop*, *Adobe Flash* dan *Micromedia Dreamwaver*

### Tujuan Multimedia

Tujuan Multimedia dari pembuatan media audio visual ini adalah sebagai media promosi dan informasi sekolah untuk *display* yang dimasukkan kedalam perentasi dan ditampilkan setelah presentasi dari petugas selesai, agar informasi yang

### Konsep Disain

Dengan Konsep Produksi Mavib adalah tahapan – tahapan yang harus dilakukan untuk mencapai efisiensi produk yang diharapkan dengan menggunakan teknik MAVIB. Dengan Konsep Produksi Mavib media video yang akan dibuat akan menjadi lebih baik, baik dari produksi maupun teoritisnya. Adapun langkah-langkah pada Konsep Produksi Mavib adalah sebagai berikut :

disampaikan dapat diterima dan dipahami masyarakat luas.

### Strategi Media

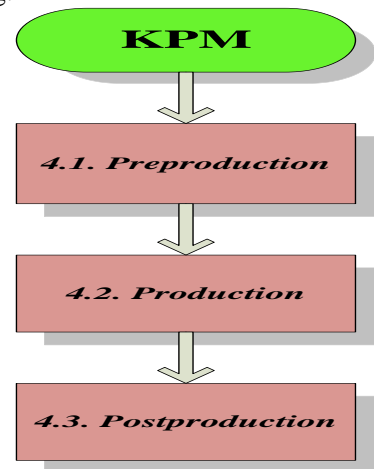
Sebelum melakukan proses desain, penulis terlebih dahulu merumuskan strategi media. Media yang akan dirancang dan dipersiapkan setidaknya memenuhi tiga aspek sasaran yaitu :

*Geografi* : Banten dan Tempat diadakannya OPP ( *Open Plan Presentation* ), *Demografi* : Jenis Kelamin : Pria & Wanita

- Kelas Ekonomi : Menengah

- Sasaran :

1. Siswa dan siswi SMP
2. Masyarakat atau transfer siswa dan siswi SMA, *Psikografi* : Siswa dan siswi SMP kelas 3, masyarakat atau siswa dan siswi transfer yang ingin bergabung di SMK Avicena Rajeg Tangerang.



Gambar 1.  
Bagan Konsep Produksi Mavib (KPM)

### 1. *Preproduction*

Untuk *Preproduction* adalah *step* atau langkah dimana dimulainya ide, perencanaan dan persiapan dari Konsep Produksi MAVIB. Ada tujuh langkah *Preproduction* dalam Konsep Produksi MAVIB, dimulai dari Ide yang dituangkan secara sistematis, lalu diikuti dengan pembuatan sinopsis, *Script Writing* dan *Storyboard*.

#### 1.1. Ide atau Gagasan

Media informasi yang sering kita nikmati merupakan realisasi dari sebuah ide pemikiran dan gagasan yang telah dituangkan kedalam media dalam hal ini media audio dan visual (video). Media

informasi yang dibuat mengambil ide dari profile SMK Avicena Rajeg Tangerang. Multimedia yang menampilkan fasilitas-fasilitas dan memaparkan segala sesuatu tentang SMK Avicena Rajeg Tangerang. Media informasi yang dibuat mengambil garis besar dari ide tersebut.

## 1.2. Sinopsis

Adalah ringkasan cerita/film, menjadi bentuk pemendekan dari sebuah *feature documenter* dengan memperhatikan unsur-unsur cerminan *feature documenter* tersebut. Sinopsis biasanya dibatasi oleh jumlah halaman, misalnya ½, satu atau dua halaman, seperlima atau sepersepuluh dari panjang *feature documenter*. Sinopsis pengembangan media video profil sebagai sarana penunjang informasi dan promosi pada *pada saat ini dan pada masa yang akan datang, Meningkatkan kualitas pendidikan yang bermutu sesuai dengan harapan orang tua, masyarakat dunia usaha atau dunia industri dan stakeholder, Memiliki sarana dan prasarana yang memadai dalam melaksanakan pendidikan dan latihan, Menjalin kualitas kerjasama yang baik dengan masyarakat dan dunia usaha atau dunia industri yang saling menguntungkan. Saat ini SMK Avicena telah memiliki empat program study diantaranya Teknik Kendaraan Ringan, Teknik Komputer Jaringan, Multimedia dan Akutansi Perkantoran yang telah mendapatkan akreditasi B dari badan akreditasi sekolah, dan telah meluluskan kurang lebih tiga ratus sebelas siswa dan siswi. Seiring dengan perkembangan dibidang ilmu pengetahuan dan teknologi serta dalam menjawab tantangan pasar yang semakin global, saat ini bagi SMK Avicena Rajeg Tangerang kualitas pendidikan merupakan prioritas yang paling utama yang tidak dapat ditawar-tawar lagi, pemuktahiran kurikulum setiap studynya selalu dilakukan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, kualifikasi guru pengajar terus ditingkatkan, saat ini SMK Avicena Rajeg Tangerang memiliki guru pengajar kurang lebih dua puluh delapan orang tenaga pengajar, empat orang staff tata usaha dan tiga orang*

SMK Avicena Rajeg Tangerang : SMK Avicena Rajeg Tangerang yang beralamat di Jalan raya Rajeg Mauk Km1 Desa Sukamanah Kecamatan Rajeg, yang didirikan pada tanggal dua belas juli tahun dua ribu delapan dengan nomor urut sekolah kosong satu, merupakan salah satu sekolah swasta di Kecamatan Rajeg, melalui program studynya telah mengabdikan diri kepada bangsa dan negara, dengan memberikan pelayanan pendidikan yang berkualitas dan membanggakan. Dengan Visi “Mencetak Manusia Yang Berkualitas, Handal, dan Profesional dengan Landasan Iman dan Takwa”. Agar visi sekolah dapat berjalan dengan baik, maka SMK Avicena Rajeg Tangerang melakukan rencana dan tindakan diantaranya : Menyiapkan siswa untuk memiliki dunia kerja tingkat nasional serta mengembangkan sikap profesionalisme dan berakhlak mulia, Menyiapkan peserta didik agar mampu memiliki karier, mampu berkompetisi dan mengembangkan dirinya dalam era globalisasi, Menyiapkan tenaga kerja menengah untuk mengisi kebutuhan dunia usaha atau industri

penjaga sekolah. Guna memaksimalkan, SMK Avicena Rajeg Tangerang memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai, dengan memiliki sepuluh ruang belajar, dua laboratorium diantaranya laboratorium computer jaringan, laboratorium multimedia, ruang bengkel, ruang perpustakaan guna meningkatkan minat baca terhadap siswa. Selain itu, SMK Avicena Rajeg Tangerang juga dilengkapi dengan fasilitas penunjang lainnya seperti lapangan volly ball, lapangan basket ball dan lapangan futsal, musholah, kantin, serta lahan parkir yang luas, guna memadai bakat dan minat para siswa di SMK Avicena Rajeg Tangerang mengadakan ekstra kulikuler atau pengembangan diri yang ditangani dan dikelola dengan serius, siswa yang memiliki minat dan bakat dapat menyalurkannya pada extra kulikuler yang ada. SMK Avicena Rajeg Tangerang telah siap menjadi bagian dari dunia global dengan berlandaskan kekeaktifitas, keahlian di bidang teknologi serta iman dan takwa.

## 1.3. Script Writing

Membuat rancangan penulisan naskah secara rinci yang mengembangkan gagasan pada sinopsis menjadi sebuah cerita yang menarik. *Script Writing* dalam video profile ini adalah :

Tabel 2.  
Script Writing

VISUAL	AUDIO	KET
Bumper Opening Menampilkan Logo dan Tulisan SMK Avicena Rajeg Tangerang	Musik	
Slide Foto	SMK Avicena Rajeg Tangerang/ yang beralamat di Jalan raya Rajeg Mauk/ Km1 Desa Sukamanah/ Kecamatan Rajeg/ yang didirikan pada tanggal dua belas juli/ tahun dua ribu delapan/ merupakan salah satu sekolah swasta pertama di Kecamatan Rajeg// Awal berdirinya SMK Avicena Rajeg Tangerang/ Pada tanggal dua belas juli dua ribu delapan/ melalui program studynya telah mengabdikan diri/ kepada bangsa dan Negara/ dengan memberikan pelayanan pendidikan/ yang berkualitas dan membangankan//	
Menampilkan Jalan dan Papan Nama		
Menampilkan Gedung Sekolah		
Menampilkan Kegiatan Belajar	Dengan memiliki tenaga pengajar/ yang handal berkopesensi/ dan professional/ menyiapkan para siswa untuk mampu terjun langsung/ di dunia industri// Musik	
Menampilkan Visi & Misi	Sampai saat ini SMK Avicena telah membuka beberapa jurusan/ seperti Teknik Komputer Jaringan/ Teknik Kendaraan Ringan/	

Sarana & Prasarana	Multimedia/ dan Admnistrasi Perkantoran// SMK Avicena Rajeg Tangerang/ banyak memilki prestasi/ baik akademik maupun non akademik/ serta memilki kegiatan ekstrakurikuler/ seperti basket/ futsal/ marawis/ seni tari/ musik/ dnacer/ dan lainnya// Adapun fasilitas sarana dan prasarana Di SMK Avicena/ diantaranya Ruang Guru/ Ruang kelas/ Lab komputer/ Musholah/ Koperasi/ dan area parkir kendaraan yang cukup luas// Musik Sejarah Sistem belajar Kesan Selama Mengajar Wawancara Wawancara Musik	
Menampilkan kegiatan Bhakti Sosial Wawancara Wakil Kepala Sekolah		
Wawancara Pengajar		
Siswi SMK Avicena Rajeg Tangerang		
Siswi SMK Avicena Rajeg Tangerang		
Slide Foto dan Suasana Pulang Sekolah		
Closing		

#### 1.4. Storyboard

Storyboard adalah rancangan berupa sket gambar yang dilengkapi dengan petunjuk atau catatan pengambilan gambar untuk kebutuhan shooting. Selama proses praproduksi, perencanaan yang berhubungan dengan visualiasasi yang akan dibuat membutuhkan Storyboard sebagai media bantuannya.

#### SCENE 1 : LOGO SMK AVICENA, KABUPATEN & TULISAN SMK AVICENA



Gambar 3. Logo SMK Avicena,  
Kabupaten & Tulisan SMK Avicena sebagai  
*Opening*

**SCENE 2 :  
EXT/LINGKUNGAN SEKOLAH(FULL  
SHOOT)**



Gambar .4. Gedung Sekolah

**SCENE 3 :  
EXT/JALAN RAYA (MEDIUM  
FULL SHOOT)**



Gambar 5. Penunjuk Jalan Ke SMK Avicena

**SCENE 4 :  
EXT/DEPAN SEKOLAH  
(MEDIUM FULL SHOOT)**



Gambar 6. Papan Nama sekolah

**SCENE 5 :  
EXT/LINGKUNGANSEKOLAH(MEDIUM  
FULL SHOOT)**



Gambar 7. Upacara Bendera

**SCENE 5 :  
EXT/LINGKUNGAN SEKOLAH  
(MEDIUM FULL SHOOT)**

**SCENE 6 :  
INTR/RUANG KELAS  
(MEDIUM FULL SHOOT)**

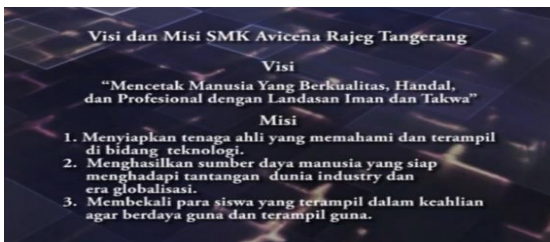


Gambar 8. Upacara Bendera



Gambar 9. Kegiatan Belajar

**SCENE 7 :  
VISI DAN MISI SMK AVICENA**



Gambar 10. Visi & Misi

**SCENE 8 :  
INT/LAB KOMPUTER  
(MEDIUM SHOOT)**



Gambar 11. Jurusan di SMK Avicena

**SCENE 9 :  
EXT/RUANG GURU  
(MEDIUM SHOOT)**



Gambar 12. Ruang Guru

**SCENE 10 :  
INT/LAPANGAN SEKOLAH  
(FULL SHOOT)**



Gambar 13. Ekstrakurikuler

**SCENE 11 :  
EXT/LAB KOMPUTER  
(MEDIUM CLOSE UP)**



**SCENE 12 :  
EXT/RUANG KELAS (MEDIUM  
CLOSE UP)**



Gambar 14. Wawancara Pengajar

Gambar 15. Wawancara Siswi

**SCENE 17 :**  
**EXT/LINGKUNGAN**  
**SEKOLAH**  
**(MEDIUM FULL SHOOT)**



Gambar 16. Suasana Pulang Sekolah

**SCENE 18 :**  
**EXT/LAPANGAN SEKOLAH (FULL**  
**SHOOT)**



Gambar 17. Gedung Sekolah

1.5. *Setting* Alat

Secara umum alat yang dibutuhkan adalah *Camera*, *Tripod* dan *Lighting*. Dalam pembuatan video audio visual menggunakan alat *Camera*, *Tripod*, *Microfon*, Kamera foto dan *Handycam*. Untuk *Camera* yang digunakan penulis menggunakan *Camera Handycam*, Fujifilm SX400D. Dalam Video audio visual ini banyak digunakan dilokasi dalam Sekolah. Sedangkan pengambilan suara untuk wawancara menggunakan audio yang ada pada kamera video.

**2. Production**

*Production* adalah bekerjasamanya pemain dan crew untuk pewujudan dari Naskah, *Storyboard* dan tepatnya *Time schedule* yang telah dibuat. Di tahap ini pengambilan gambar/*shooting* dibuat. Dari pengambilan gambar di lokasi yang sesuai hingga selesainya *Take Script* sesuai *Time schedule*.

**2.1. Perencanaan Multimedia**

Perencanaan Multimedia merupakan rancangan mengkombinasi tiga elemen yaitu, suara, gambar dan teks untuk menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif dalam hal ini berupa video. Konsep Multimedia yang diajukan guna menjangkau masyarakat dengan program media prosedur yang efektif

serta efisien, yaitu dalam bentuk media informasi audio visual (video) yang berisi teks, gambar, dan suara dan sertakan beberapa Spesialefek.

Untuk mensukseskan Perencanaan Multimedia ini diperlukan Tiga tahapan sistematis, dimulai dari Tujuan Multimedia, Strategi Multimedia dan Program Multimedia. Perencanaan Multimedia ditujukan guna menarik masyarakat agar menjangkau lebih luas dengan menggunakan input yang telah diolah (teks, gambar, suara). Dengan dibuatnya Strategi Multimedia perancangan, multimedia mempunyai arahan untuk dapat mencapai target Tujuan Multimedia. Sedangkan untuk Program Multimedia berisi jabaran hasil *Project* dalam mewujudkan Tujuan dan Strategi Multimedia.

**2.2. Program Multimedia**

Program Multimedia Media informasi video yang dibuat ada tiga tahapan yaitu :

1. *Teks*

Teks dalam video ini memakai *type bell gothic*, *type blackoak*, *type Rockwell extra bold*, *type impact* diterapkan dalam *script* tertentupada media informasi dengan beberapa efek.

2. *Picture*

Gambar yang dipakai dalam media informasi ini memakai gambar dalam bentuk jpg dan Avi untuk videonya.

### 3. *Sound*

Suara digunakan untuk *background* musik, suara manusia sebagai *dubbing* pada video tersebut. Penerapan tempat suara ditentukan dimana video sedang berjalan dan disesuaikan dengan suasana video tersebut.

### 2.3. Perencanaan Audio

Audio adalah elemen yang wajib ada pada setiap kali menampilkan video karena jika tidak ada audio nantinya video yang ditampilkan terasa kurang menarik masyarakat maka dari itu Perencanaan Audio mempunyai faktor penting dalam menentukan menarik atau tidaknya media informasi berupa video yang dihasilkan. Dalam konsep produksi ini Audio memiliki tujuan Audio, Strategi Audio dan Program Audio.

#### 2.3.1. Tujuan Audio

Tujuan dari elemen Audio yang diberikan dalam pembuatan media informasi ini nantinya dapat memberikan *interest* kepada masyarakat hingga mengena dihati masyarakat. SMK Avicena Rajeg Tangerang telah memasuki tahap persaingan (*competitive stage*) maka tujuan Audio adalah dalam rangka meyakinkan konsumen akan kelebihan mutu produk. Audio digunakan untuk menerangkan dan menjelaskan gambar bergerak yang sedang diputar sehingga media informasi berupa video ini akan lebih hidup dan memberikan *interest* dihati masyarakat hingga mempengaruhi masyarakat untuk dapat bergabung di tentang SMK Avicena Rajeg Tangerang. Audio dalam video ini akan lebih banyak menerangkan tentang profile sekolah, kegiatan belajar mengajar, dan promosi. Sehingga masyarakat luas dapat melihat dan tertarik untuk bergabung di SMK Avicena Rajeg Tangerang.

#### 2.3.2. Strategi Audio

Dalam hal ini strategi yang ditampilkan ialah setiap video yang

### 3. *Dubbing*

*Dubbing* digunakan untuk menceritakan suasana video dan naskah dari video dengan

ditampilkan akan diiringi suara musik, dan suara manusia sebagai *dubbing* yang intinya menjelaskan profil SMK Avicena Rajeg Tangerang dan menyampaikan pesan untuk menarik masyarakat hingga dapat bergabung di SMK Avicena Rajeg Tangerang. Dari suara musik akan ditampilkan maupun ketika orang sedang berbicara.

### 2.4. Program Audio

Setiap Audio yang diterapkan untuk mengisi suara diambil dari video yang sudah dipersiapkan sesuai dengan kebutuhan dari media informasi yang dirancang, diambil dari musik mp3, dicari sound efek yang sesuai dan karakter SMK Avicena Rajeg Tangerang. Adanya program *editing* memudahkan untuk membuat audio kemudian dilakukan proses penyesuaian rancangan video yang akan disuguhkan kepada masyarakat. Audio yang diambil sebelumnya dicari yang sesuai, seperti untuk Audio musik mp3, karakter SMK Avicena Rajeg Tangerang yang sesuai dengan peristiwa yang ditampilkan, untuk *dubbing* suara manusia disesuaikan dengan gambar yang sedang berjalan dengan durasi yang disamakan. Pengambilan Audio yang sesuai diperlukan proses *editing* dari *cutter* video dan penyesuaian penempatan dengan gambar yang ditampilkan. Proses besar kecilnya suara audio dibuat dari *Volume Mixing Audio*.

Untuk lebih jelasnya, Program audio yang dipakai dalam Video informasi ini ada tiga tahapan yaitu :

#### 1. *Sound Effect*

*Sound effect* digunakan sebagai *background effect-effect* yang ada. Untuk *Sound Effect* yang dipakai pada efek *bumper* logo SMK Avicena Rajeg Tangerang, Logo Kabupaten dan tulisan menggunakan suara awalan musik.

#### 2. *Music Background*

*Music Background* digunakan sesuai jalanya video. *Music Background* yang digunakan *Instrument*.

menggunakan audio yang berada pada kamera Fujifilm S2980. Dubbing yang digunakan

## 2.5. Perencanaan Visual

Bentuk visualisasi yang dihasilkan nantinya akan berupa karya visual atau dalam bentuk video yang disusun secara rapih dengan menampilkan video, gambar-gambar yang interaktif dan di edit sedemikian rupa agar menarik masyarakat yang melihatnya serta Perencanaan visual ditujukan guna memberikan kesan dan image dalam video yang ditampilkan.

### 2.5.1. Tujuan Visual

Media informasi yang dirancang berupa sebuah karya visual yang didalamnya terdapat *visual effects* yakni bola dunia berputar, efek perpindahan gambar menggunakan beberapa tipe seperti *slide*, sehingga dapat menciptakan suatu bentuk visualisasi yang terkesan menarik. Kesan yang ditampilkan dalam *visual effect* video tersebut dengan menggabungkan tiga buah hasil video yang berbeda menjadi dalam satu *frame*.

### 2.5.2. Strategi Visual

*Visual Effects* dapat diciptakan dengan bantuan teknologi komputer yang sudah sangat maju sekarang ini, sehingga memberikan suatu bentuk pencitraan riil atau benar-benar nyata terhadap gambaran visualisasi pada video tersebut. Visualisasi tampilan video yang berbeda-beda dengan menampilkan beberapa unsur seperti : Bumper, opening, suasana perjalanan menuju tempat sekolah, aktifitas sekolah, wawancara kepala sekolah, gurudan siswa serta kegiatan belajar mengajar dan sarana prasarana didukung dengan kegiatan non formal dan promosi. Semua dirancang dan disajikan dengan tepat, tegas, efisien dan efektif.

### 2.5.3. Program Visualisasi

Didalam proses produksi inilah perancangan *Spesial Effects* dibuat menggunakan aplikasi-aplikasi yang merupakan hasil dari kemajuan teknologi CGI, diantaranya *animatrix* yaitu semacam *slide show* dari *Storyboard* yang diisi dengan dialog yang belum di edit.

## 2.6. Perencanaan Broadcasting

adalah suara penulis sendiri.

Perencanaan *Broadcasting* yang diajukan guna menjangkau masyarakat dengan program pendistribusian efektif serta efisien. Perencanaan *Broadcasting* ditujukan guna menjangkau masyarakat lebih luas. Dengan dibuatnya tujuan *broadcasting* suatu media informasi atau media informasi menjadi arahan untuk dapat mencapai target jangkauan masyarakat. Perencanaan *Broadcasting* terdiri dari tujuan Broadcasting, Strategi Broadcasting dan Program Broadcasting.

### 2.6.1. Tujuan Broadcasting

*Broadcasting* menjangkau khalayak luas tanpa ada filter khalayak mana yang cocok untuk media informasi yang dibuat. Tujuan *Broadcasting* pembuatan media informasi ini diharapkan akan menjangkau 90% dari khalayak masyarakat luas serta siswa dan siswi SMP yang berminat untuk bergabung untuk menjadi siswa dan siswi SMK Avicena Rajeg Tangerang. Tujuan Broadcasting yaitu menyiarkan atau mendistribusikan video informasi yang dibuat dalam berbagai bentuk pendistribusian hingga mencapai target informasi yang ditetapkan.

### 2.6.2. Strategi Broadcasting

Strategi yang akan dilakukan dalam hal ini yaitu contohnya pemanfaatan fasilitas ditempat OPP berada, strategi *Broadcasting* yang dibuat memanfaatkan fasilitas DVD atau CD dan *website*.

### 2.6.3. Program Broadcasting

Program Broadcast memang melingkupi pada khalayak yang luas. Untuk menayangkan hasil dari produksi audio visual juga memanfaatkan fasilitas internet sebagai medianya. Untuk detailnya program *Broadcasting* media informasi yang dibuat menyiarkan pesannya lewat Internet dengan memanfaatkan *You Tube dan Website*,

## 3. Postproduction

Menjelaskan Pasca produksi pada tahap akhir dalam pembuatan karya yang terdapat beberapa tahapan seperti : *Capturing* dan *editting* yang nantinya akan disalurkan melalui DVD dan Website.

### 3.1. Capturing

Menjelaskan Bagaimana capturing tersebut setelah pembuatan karya yakni dari kamera video ditransfer ke komputer dengan

menggunakan firewire dibantu dengan software adobe premier CS3 dengan hasil format Avi.

### 3.2. *Editing*

Menjelaskan Bagaimana editing video, gambar, suara yang dipadukan menjadi satu video yang menarik dengan menggunakan adobe premier CS3 dan after effect CS3.

### 3.3. *Mixing*

Adalah tahapan pencampuran antara gambar dan suara, narasi yang sudah direkam dan ilustrasi music dimasukan ke dalam hasil *editing* gambar sesuai dengan naskah. Setelah proses *mixing* selesai data di *ekspor* ke *format file* tertentu untuk proses penyiaran ke publik.

## KESIMPULAN

Akhir penelitian pada SMK Avicena Rajeg Tangerang penulis berkesimpulan bahwa Media Audio Visual sebagai media promosi dan informasi yang dikemas dalam bentuk audio visual sangat di perlukan bagi SMK Avicena Rajeg Tangerang. Dengan adanya Media audio visual tersebut dapat meningkatkan suatu image atau citra dari SMK Avicena Rajeg Tangerang, dan memberikan informasi kepada masyarakat khususnya orang tua yang akan menyekolahkan putra dan putrinya di SMK Avicena Rajeg Tangerang.

Dalam pembuatan sebuah media audio visual yang baik harus memperhatikan faktor-faktor yang berhubungan dengan sekolah yang bersangkutan. Dalam hal ini penulis menyesuaikan dengan keinginan *stakeholder*, mulai dari pembuatan video dan audio, tampilan, isi pesan dan penutup. Hal ini bertujuan untuk memperkuat SMK Avicena Rajeg Tangerang dalam mempromosikan dan menginformasikan profil sekolah.

Dalam membuat sebuah media *audio visual* yang menarik dan dapat memenuhi kebutuhan masyarakat yaitu dengan membuat sebuah video yang berisikan informasi-informasi profil sekolah tersebut, yang di editing dari beberapa video yang berisi teks, gambar, dan *background* suara dan disertakan beberapa spesial efek sehingga tampak lebih menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- [ 1]. Al Fatta, hanif, Analisa dan Perancangan Sistem Informasi, Andi, Yogyakarta, 2007
- [ 2]. Atmohoetomo, “ Media Audio Visual Pendidikan dan Proses Produksi Programnya” Diktat Riset Media, Jakarta, 1981.
- [ 3]. Binanto, Iwan, “Multimedia Digital (Dasar Teori dan Pengembangannya), Andi, Yogyakarta, 2010.
- [ 4]. Guritno, Suryo, dkk. Theory And Application Of IT Research Methodologi Penelitian teknologi Informasi, Andi, Yogyakarta, 2001.
- [ 5]. Hamzah, Amir, Media Audio Visual, Diktat Riset Media, Jakarta, 1998.
- [ 6]. Hendratman, hendi, ST. Tips and Trix Computer Grafics Design, Informatika, Bandung, 2006, dan Hendratman Hendi S.T, The Magic Of Adobe After Effects, Informatika, Bandung, 2009.
- [ 7]. Kadir, Abdul, Pengenalan Sistem Informasi, Andi, Yogyakarta, 2007.
- [ 8]. Pujriyanto, Desain Grafis Komputer (Teori Grafis Komputer), Andi, Yogyakarta, 2007.
- [ 9]. Sunarya, Lusyani, S.Sn, Diktat Perkuliahan Aplikasi Desain Grafis 2 Company Profile & Coporate Identity, Perguruan Tinggi Raharja, Tangerang, 2008.
- [ 10]. Seno, Adjie, Teknik Digital Video Editing Dengan Adobe Premiere Pro 1.5, Diktat Riset Media, Jakarta, 2005.
- [ 11]. Tjiptono, Fandi, Strategi Pemasaran, Diktat Riset Media, Jakarta, 2007.
- [ 12]. Widada, Sugeng, Drs, Materi Kuliah Nirmana, Perguruan Tinggi Raharja, Tangerang, 2008.

