

VIDEO PROFILE PROMOSI DAN INFORMASI PADA SMK ARIYA METTA

Yuni Roza¹, Nanda^{*2}, Gustina³

¹Program Studi Manajemen Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Raharja, ²Program Studi Magister Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Raharja, ³Jurusan Teknik Informatika STMIK Eresha

Email : ¹yuni.roza@raharja.info ^{*2}nanda@raharja.info, ³tina_siu@yahoo.com

Abstrak

Berkembangnya media informasi dibuktikan dengan begitu banyaknya pelopor komunikasi dan telekomunikasi yang bersaing menciptakan media informasi baik melalui media cetak, televisi, radio bahkan internet yang sudah sangat mudah dijangkau oleh siapapun tanpa batas. Dengan pentingnya media informasi pada saat ini, dikarenakan melalui media informasi masyarakat dapat mengetahui informasi atau bertukar informasi kepada masyarakat lainnya serta saling berinteraksi satu sama lain terutama pada bidang pendidikan yaitu SMK (Sekolah Menengah Kejuruan). Metode penelitiannya yaitu : Pengumpulan Data, Analisa Permasalahan, Metode Analisa Perancangan Media, dan Metode Konsep Produksi Mavib (KPM) yang meliputi : PreProduction, Production, Perancangan Multimedia, Perencanaan Audio, Perencanaan Visual, dan PostProduction. Hasil penelitiannya berupa video promosi SMK Ariya Metta Tangerang yang terdapat unsur gambar, gerak, suara dan musik. Sehingga melalui promosi yang dilakukan, SMK Ariya Metta dapat mudah dikenali masyarakat dan mampu meningkatkan jumlah peminat pendaftar.

Kata kunci : Video Promosi, Media, Informasi

Abstract

The development of the media information is evidenced by the number of communications and telecommunications pioneer who compete creates media information either through print media, television, even internet radio is very easy to reach by anyone without limit. With the importance of media information at this time, because through the medium of information the public can find out information or exchanging information to other communities as well as interacting with each other especially in the field of education, namely SMK (Vocational High School). His research methods, namely: Data collection, Analysis, Problem analysis method of design Media, and Production method of the concept of Mavib (KPM) which include: PreProduction, Production, Multimedia Design, planning of Audio, Visual, and Perencanaan PostProduction. The results of his research in the form of promotional video CMS Ariya Metta Tangerang contained item images, motion, sound and music. So that through the promotion done, SMK Ariya Metta can be easily recognized community and was able to increase the number of registrants registrants.

Keywords: promotional Video, Media, information

1. PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah bentuk satuan pendidikan memasuki lapangan kerja jenjang yang sesuai dengan kejuruannya. Pada pendidikan kejuruan memberikan suatu bentuk pengembangan bakat, kebiasaan-kebiasaan yang mengarah pada dunia kerja yang dipandang sebagai latihan keterampilan. Siswa akan disiapkan untuk memasuki persaingan di dunia kerja.

2. RUMUSAN MASALAH

SMK Ariya Metta belum banyak dikenal oleh masyarakat karena SMK Ariya Metta saat ini hanya menggunakan promosi menggunakan social media sehingga promosi yang di dapat oleh

masyarakat kurang maka saya membuat desain promosi untuk SMK Ariya Metta agar masyarakat bisa mengetahui SMK Ariya Metta dan juga mendapatkan pencapaian yang tinggi pada saat mendaftar menjadi siswa dan siswi SMK Ariya Metta.

3. LANDASAN TEORI

Pengertian Media

Triyono, Salahuddin Kemal dan Setiawan Hendi (2016 : 102) menyampaikan pesan atau informasi kepada masyarakat menggunakan teks, gambar atau foto.

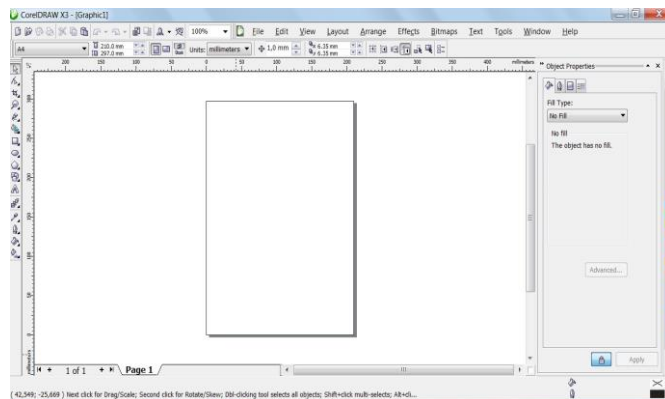
Pengertian Video

Menurut Akhmad Busyaeri, Tamsik Udin dan Zaenuddin A. (2016 : 117)” Video satu kemajuan teknologi pengaruh positif. Dengan adanya video, orang tidak lagi sulit untuk mendapatkan berbagai informasi, pengetahuan dan hiburan.”

Aplikasi Penunjang Video

CorelDraw 12

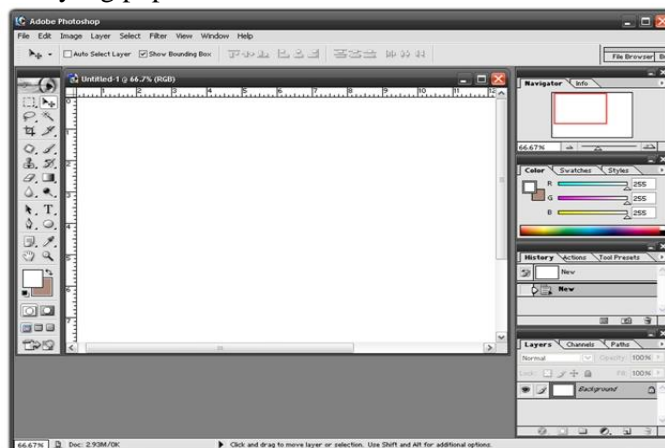
Menurut Danang Waskito (2017 : 23) program untuk menggambar yang berbasis *vector*.



Gambar 1. Corel Draw

Adobe Photoshop 7.0

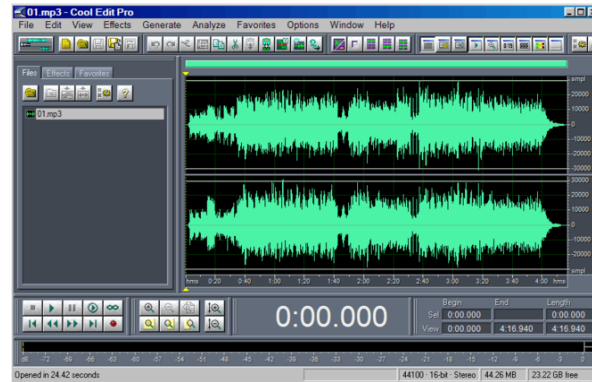
Program pengolah grafik yang populer.



Gambar 2. Adobe Photoshop 7.0

Cool Edit Pro 2.0

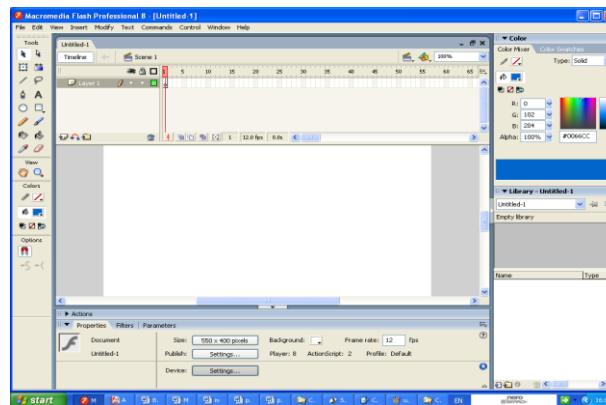
kemampuan yang dapat menangani berbagai format kompresi audio



Gambar 3. Cool Edit Pro 2.0

Macromedia Flash 8.0

Kehandalan flash menjadikan hasil 2 D.



Gambar 4. Macromedia Flash 8.0

Tahapan Produksi *Audio Visual* Pra Produksi



Gambar 5 Pra Produksi

Storyboard

Scene 1



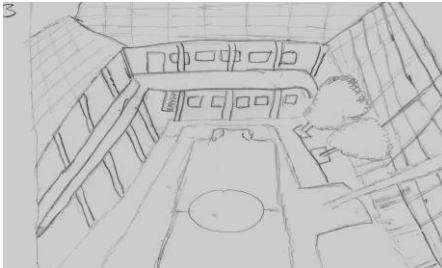
Gambar 6. Ext/ keramaian jalanan /Siang/ Long Shoot/Video cuplikan Jembatan Kota Tangerang

Scene 2



Gambar 7. Ext/ plang Ariya Metta /Siang/ Close Up/ Video cuplikan plang gerbang sekolah

Scene 3



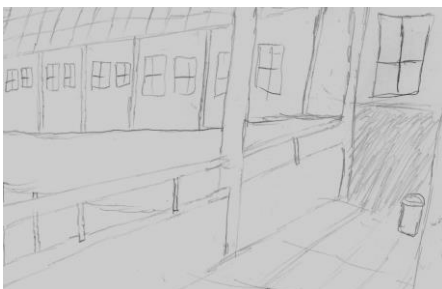
Gambar 8. Ext/ lapangan sekolah /Siang/long Shoot/ Video cuplikan Lapangan sekolah

Scene 4



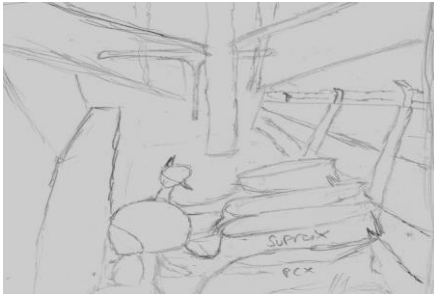
Gambar 9. Ext/ area lapangan sekolah /Siang/ Medium Shoot/ Video cuplikan Lapangan sekolah

Scene 5



Gambar 10. Int/area lorong kelas /Siang/medium Shoot/ Video cuplikan lorng kelas sekolah

Scene 6



Gambar 11. *Ext/* area parkir /Siang/ *Medium Shoot/ Video* cuplikan Parkiran sekolah

Scene 7



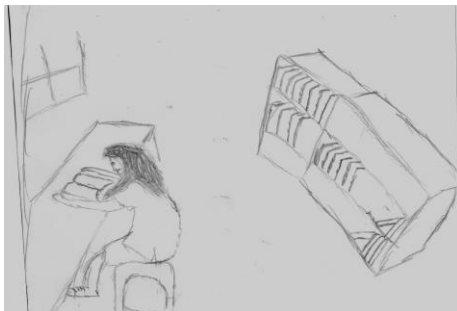
Gambar 12. *Int/* kepala sekolah menjelaskan sejarah dan visi misi /Siang/ *Medium Shoot Video* cuplikan Wawancara Kepala Sekolah

Scene 8



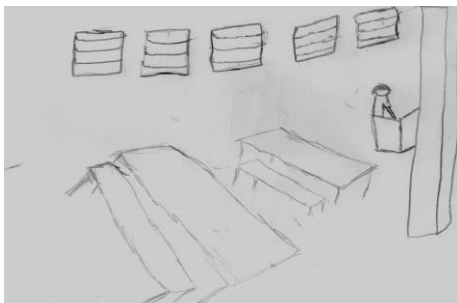
Gambar 13. *Int/* Aktivitas ruang lab /Siang/ *Long Shoot/ Video* cuplikan Ruang Lab sekolah

Scene 9



Gambar 14. *Int/* Aktivitas Ruang Perpustakaan /Siang/ *Medium Shoot Video* cuplikan Ruang perpustakaan

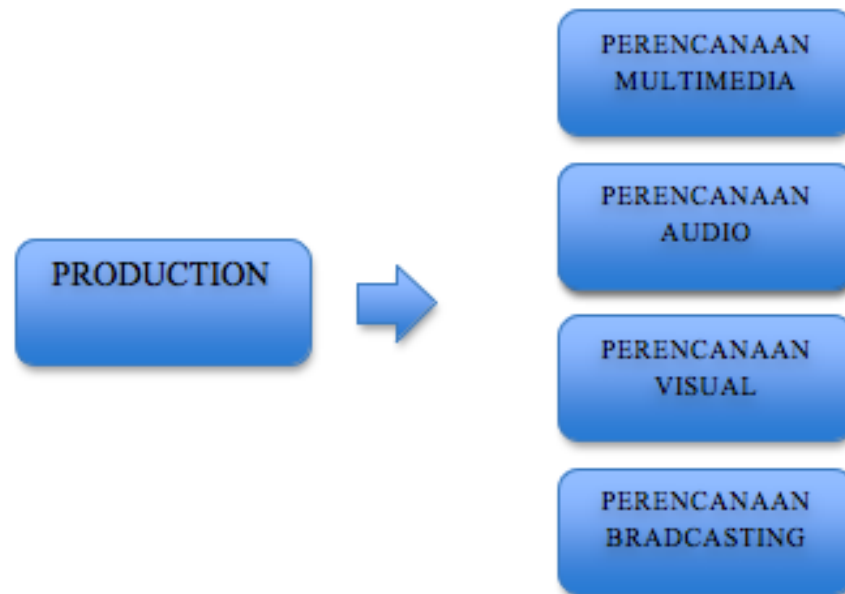
Scene 10



Gambar 15. *Ext/* Aktivitas kantin sekolah /Siang/ *LongShoot/ Video* cuplikan Area Kantin sekolah

Produksi

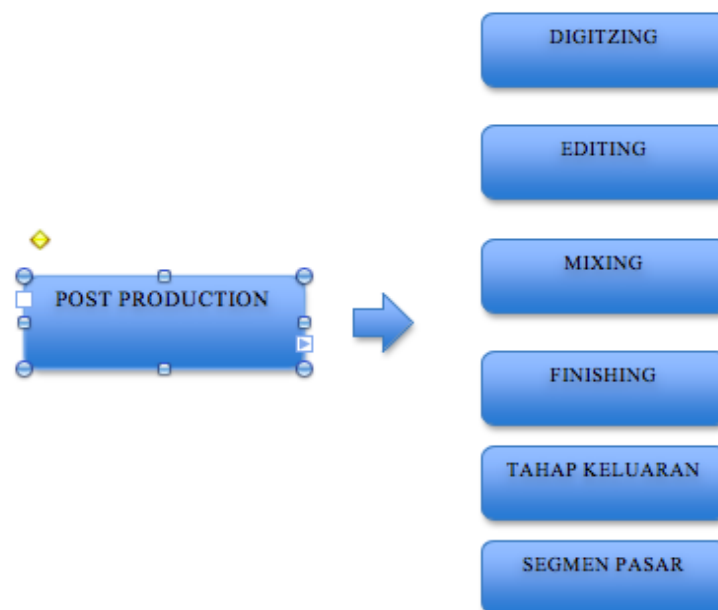
Production adalah proses pengambilan gambar atau shooting video dengan bekerja sama antara pemain dan crew untuk mewujudkan rumusan dari tahap pre production dalam bentuk scenario yang sesuai dengan jobdeksnya masing-masing.



Gambar 16. Produksi

Postproduction

postproduction merupakan tahapan *finishing* dari sebuah karya suatu *project* menjadi video yang telah perlihatkan ke masyarakat. Dalam proses *postproduction* semua gambar yang telah didapat lalu proses *production* di *review* dan disortir dan proses *editing* oleh *editor*.. Tahapan proses *postproduction*,



Gambar 17. Postproduction

4. LITERATUR REVIEW

1. Penelitian yang di lakukan oleh Margareta Widyasanti, Yulia Ayriza (2018) **“Pengembangan Media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter tanggung jawab siswa kelas v”**, Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan. Subjek pada penelitian ini adalah 27 siswa kelas V SD Proketen sebagai kelas kontrol, 33 siswa SD 1 Godegan sebagai kelas eksperimen dan 15 siswa SD Talkondo sebagai kelas uji coba. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan analisis perbedaan melalui uji *Anova*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi layak digunakan untuk pembelajaran pada materi pahlawan pergerakan nasional kelas V SD Gugus 02 Kecamatan Srandakan.
2. Penelitian yang di lakukan oleh. Sultia Linika Sari, Anton Widyanto (2017) **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dalam Smartphone pada Materi Sistem Kekebalan Tubuh Manusia Untuk Kelas XI SMA Negeri 5 Banda Aceh”**, Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (research and development/R&D). Pengumpulan data dilakukan sesuai dengan tahapan pengembangan 4D (Four D model) yang dilaksanakan 3 tahap yaitu pendefinisian, perancangan, dan pengembangan. Pengumpulan data kelayakan media dilakukan dengan menggunakan lembar angket. Data hasil angket dianalisis menggunakan rumus presentase dan dideskripsi secara kualitatif dengan menginterpretasikan ke dalam ukuran kriteria penilaian kelayakan media. Hasil pengembangan media dilakukan melalui analisis kurikulum, analisis siswa, analisis media, membuat rancangan media, membuat media, menguji kelayakan media kepada ahli materi dan ahli media, revisi media sesuai komentar dan saran ahli, serta menguji kelayakan media kepada guru biologi dan siswa SMA kelas XI. Hasil presentase kelayakan media oleh ahli materi 87% dengan kategori sangat layak, hasil presentase kelayakan media oleh ahli media 70% dengan kategori layak.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Galang Suseno Adji (2019). **“Perancangan Media Video Acara Pinang TV Guna Penunjang Informasi pada Kecamatan Pinang Kota tangerang”**, Akses informasi saat ini menjadi hal yang sangat penting, karena adanya informasi semua orang akan mengetahuinya. Kecamatan Pinang merupakan Kecamatan di Wilayah Kota Tangerang. Kecamatan Pinang merupakan Dinas yang satu-satunya memiliki Pinang TV. Saat ini Kecamatan Pinang belum memiliki suatu media informasi yang menjelaskan secara detail kepada masyarakat untuk mengetahui kegiatan atau acara yang berada di daerah Kecamatan Pinang. Pinang TV memiliki informasi yang sangat lengkap dan dapat menayangkan kegiatan yang berada di Kecamatan Pinang Kota Tangerang saat ini, sehingga dapat menjadi informasi yang tepat untuk masyarakat khususnya Kecamatan Pinang. Tujuan penelitian ini adalah Untuk mencapai target dari Kecamatan Pinang dalam hal menyampaikan informasi melalui Acara Pinang TV yang berada di Kecamatan Kota Tangerang kepada masyarakat. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya Pengumpulan Data, Analisa Perancangan Media, dan Konsep Produksi Media (KPM) yang meliputi : *pre production*, *production*, dan *post production*. Melalui media informasi Pinang TV Kecamatan Pinang Kota Tangerang yang dirancang akan di informasikan melalui : *Youtube*, *Website*. Target yang diharapkan Kecamatan Pinang yaitu, masyarakat dapat mengetahui keciatan yang berada di daerah Kecamatan Pinang yang ada di Kota Tangerang, serta dapat meningkatkan jumlah penonton yang yang melihat acara Pinang TV.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Qodrat Hardiansyah, Dinny Kurnia Hermawan dan Tajul Mutakin (2018). **“Video Profile Sebagai Media Penunjang Informasi Dan Promosi Pada SMK Putra Tama Mandiri”**, Promosi adalah suatu usaha dalam bidang pemasaran yang menginformasikan dan mempengaruhi orang atau pihak lain, sehingga tertarik untuk memakai, menggunakan atau mengikuti yang dipromosikan. Dengan menggunakan media dalam bentuk video profile didalamnya berisikan informasi yang berdaya sebar luas dan memiliki promosi dengan fungsinya masing-masing, yang memungkinkan mengulang pesan berkali-kali. Penulis menggunakan media komputer dan

menggunakan software adobe premier, dan adobe photoshop, adobe photoshop digunakan untuk mengedit logo sekolah sedangkan adobe premier digunakan untuk menggabungkan semua hasil video dengan dibuatnya media promosi dan informasi diharapkan SMK Putra Tama Mandiri dikenal masyarakat luas dan menambah jumlah calon Siswa dan Siswi SMK Putra Tama Mandiri kabupaten tangerang

5. KESIMPULAN

Dari media promosi SMK Ariya Metta maka target yang akan di capat bisa lebih meningkat lagi karena sangat penting media promosi di buat agar masyarakat lebih mengetahui dan mengenal SMK Ariya Metta sehingga banyak yang mendaftar di sekolah SMK Ariya Metta.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Triyono. Kemal Salahuddin dan Hendi Setiawan. 2016. Desain Media Komunikasi Visual Penunjang Event Wisuda. Tangerang : Perguruan Tinggi Raharja. CCIT Journal. ISSN: 1978-8282. Vol.10 No.1 : 102
- [2] Busyaeri Akhmad, Udin Tamsik dan Zaenuddin A. 2016. *Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel Ipa Di Min Kroya Cirebon*. Cirebon : Syekh Nurjati. Kournal AL Ibtida ISSN :2527-7227 Vol. 3 no.1
- [3] Waskito Danang. 2017. *Media Pembelajaran Interaktif Matematika Bagi Sekolah Dasar Kelas 6 Berbasis Multimedia*. Surakarta : Universitas Surakarta. Speed Journal ISSN (2503 – 1708) .Vol. 11 no. 3
- [4] Dewi, Intan Komala, Kusriani, Hanif Al Fatta. 2014. Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Stkip Hamzanwadi Selong Dengan Menggunakan Togaf Adm. Jurnal Ilmiah DASI Vol. 15 No. 04. Yogyakarta : STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- [5] Rafika, A. S., Febriyanto, E., Syafa'ah, F., & Raharja, D. S. PENGARUH METODE PEMBELAJARAN ILEARNING PADA KELAS INDEPENDENT STUDY TERHADAP PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN DAN PENILAIAN.
- [6] Hendratman, Hendi. 2015. Computer Graphic Design. Bandung: Informatika.
- [7] Jaiz, Muhammad. 2014. Dasar-Dasar Periklanan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [8] Rusdiana, Dr. H. A., M.M., Moch. Irfan, S.T., M.Kom. 2014. Sistem Informasi Manajemen. Bandung: PUSTAKA SETIA.
- [9] Rafika, A. S., Putri, H. Y., & Widiarti, F. D. (2017). ANALISIS MESIN PENCARIAN GOOGLE SCHOLAR SEBAGAI SUMBER BARU UNTUK KUTIPAN. CERITA Journal, 3(2), 193-205.
- [10] Apriani, D., Munawar, K., & Setiawan, A. (2019). ALAT MONITORING PADA DEPO AIR MINUM BIRU CABANG NAGRAK KOTA TANGERANG MENGGUNAKAN AIR GALON BERBASIS SMS GATEWAY. SENSI Journal, 5(1), 109-117.