

Video Animasi Sebagai Media Informasi Pada PT. Global Edukasi Talenta Incubator (LPK GeTi)

Ruli Supriati¹, M. Al Haqi Nazrin², Faisal Abdi Nugraha³, M Jaey Firmansyah⁴
Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Raharja
Jl. Jendral Sudirman No.40 Modern Cikokol Tangerang
Email: ruli@raharja.info¹, haqi@raharja.info², faisal.abdi@raharja.info³, jaey@raharja.info⁴

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi mendorong transformasi pembelajaran dari metode konvensional ke digital, salah satunya melalui video tutorial animasi. Di PT. Global Edukasi Talenta Incubator (LPK GeTi), penyebaran informasi yang hanya melalui WhatsApp dan email terbukti kurang efektif, terlihat dari penurunan 23.000 penayangan video sejak 2021. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan pemahaman peserta pelatihan dengan media informasi berbasis video animasi. Metode penelitian menggunakan observasi, wawancara, studi pustaka, serta model MDLC (Multimedia Development Life Cycle) mencakup tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menjadi solusi penyampaian informasi yang lebih menarik, efektif, dan mendukung kualitas layanan pelatihan di LPK GeTi.

Kata Kunci – Animasi Video, Media Informasi, Pengembangan Multimedia

Abstract

The development of information technology has driven the transformation of learning from conventional methods to digital approaches, one of which is through animated video tutorials. At PT. Global Edukasi Talenta Incubator (LPK GeTi), the dissemination of information through WhatsApp and email alone has proven to be less effective, as indicated by a decline of 23,000 video views since 2021. This study aims to improve participants' understanding by developing an animated video-based information medium. The research methods used include observation, interviews, literature review, and the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) model, which consists of pre-production, production, and post-production stages. The results of this study are expected to provide a more engaging and effective solution for delivering information, thereby supporting the quality of training services at LPK GeTi.

Keywords – Animated Video, Information Media, Multimedia Development

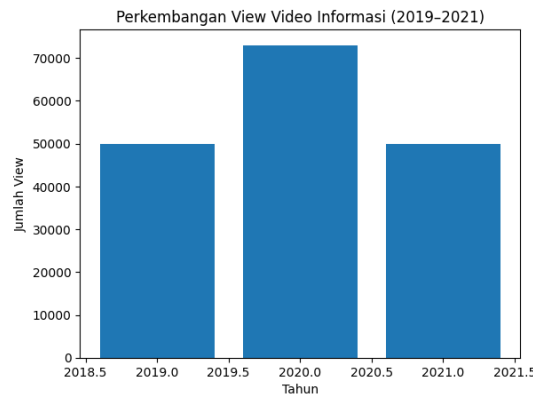
1. PENDAHULUAN

Media informasi mempunyai peran yang sangat vital dalam konteks pendidikan yang *modern* yang semakin bergeser ke arah pembelajaran jarak jauh, teknologi yang populer digunakan dalam pembelajaran jarak jauh adalah video tutorial. Video tutorial dengan media animasi yang menawarkan fleksibilitas waktu dan tempat, serta dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif dibanding metode pembelajaran tradisional.^[1] Perkembangan media pembelajaran saat ini telah meningkat secara drastis. Dari pembelajaran secara tradisional menggunakan papan tulis sampai digital yang menggunakan proyektor.^[2] Media animasi berperan penting dalam penyebaran informasi yang disampaikan secara visual. Media animasi mempunyai beberapa elemen, yaitu gerak, warna, suara, dan gambar sehingga membuat suasana belajar menyenangkan.^[3] PT. Global edukasi Talenta incubator hadir sebagai sebuah perusahaan yang dapat membantu mewujudkan keinginan pemerintah dalam meningkatkan kualitas mahasiswa dalam persaingan dunia kerja.

Salah satu pendekatan yang banyak dibahas dalam literatur adalah penggunaan media *visual*.^[4] Penyebaran informasi melalui berbagai media semakin penting untuk membentuk opini, mempengaruhi perilaku, dan menyebarkan pengetahuan.^[5] Manajemen sumber daya manusia ini

juga akan menjadi penghubung yang baik antara perusahaan dan para tenaga kerja.^[6] PT. Global Education Talenta Incubator, juga dikenal sebagai LPK GeTi, adalah lembaga pelatihan SDM yang berfokus pada *e-commerce* dan *marketing digital*. Lembaga ini berdiri pada Oktober 2018 dan berfokus pada pendidikan. GeTi Incubator mulai bergabung dengan induk perusahaan Dagang Grup. Dagang Grup adalah anak perusahaan dari *holding company* Anugerah Tangkas Transportindo (ATT Group), yang bergerak dalam bidang logistik dan menyediakan solusi logistik lengkap untuk pasar domestik dan internasional.

Permasalahan yang terdapat pada PT GeTi yaitu, dalam penyebaran informasi sebelumnya hanya mengandalkan media *chat* saja yaitu melalui grup *Whatsapp* dan melalui *email* yang didaftarkan pada LPK GeTi. LPK GeTi mengatasi penurunan 23 ribu penayangan dengan mengganti media teks yang tidak efektif menjadi video tutorial animasi berbasis MDLC untuk meningkatkan efisiensi serta pemahaman informasi secara tepat sasaran.



Gaambar 1. Grafik Perkembangan View Video Informasi

Penelitian ini memberikan kontribusi ilmiah berupa model pengembangan media informasi animasi berbasis *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang secara tegas mentransformasi pola komunikasi konvensional tidak efektif menjadi instruksi digital interaktif guna meningkatkan efisiensi penyampaian informasi pada lembaga pelatihan vokasi. Pengimplementasian video animasi dalam konteks ini mencakup beberapa aspek *platform* media yang ada di LPK GeTi seperti *WA Blast, Instagram, Youtube, & Web* LPK GeTi.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan beberapa metode diantaranya: (1) Pengumpulan data dengan Observasi, Wawancara, Studi Pustaka, (2) Analisis MDLC, (3) Software pendukung *Adobe Premiere CC 2021, Adobe After Effect CC 2022, dan Adobe Illustrator CC 2019* (4) melengkapi perancangan video promosi ini. Software ini mencakup konsep produksi media yang mencakup praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

Analisis MDLC

Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang terdiri dari enam tahap antara lain *concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution*.”

Tabel 1. Analisis MDLC

MDLC	Deskripsi
Konsep (<i>Concept</i>)	Menyampaikan tutorial pengiriman tugas, absensi, dan ulasan, dilengkapi <i>motion graphic</i> , musik, dan efek <i>visual</i> untuk menarik minat <i>stakeholder</i> dan masyarakat dalam memilih sekolah terbaik.
Desain (<i>Design</i>)	Merancang <i>storyboard</i> , tampilan <i>visual</i> , dan <i>audio</i> agar selaras dengan pesan proyek.

Pengumpulan Materi (<i>Material Collecting</i>)	Mengumpulkan dan menyiapkan semua bahan (gambar, <i>audio</i> , video, teks) yang dibutuhkan untuk produksi.
Pembuatan (<i>Assembly</i>)	Menggabungkan elemen <i>visual</i> dan <i>audio</i> dalam <i>software</i> animasi untuk menghasilkan produk multimedia.
Pengujian (<i>Testing</i>)	Menguji fungsi, kegunaan, dan kompatibilitas produk, lalu menyempurnakannya berdasarkan umpan balik.
Distribusi (<i>Distribution</i>)	Mendistribusikan produk ke pengguna akhir pada <i>platform youtube</i> dan mengumpulkan umpan balik untuk evaluasi lebih lanjut.

Literature Review

Berikut adalah ulasan dari penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik penelitian:

1. Penelitian yang dilakukan Supriati, dkk (2023)^[7], “*Video Company Profile Untuk Sarana Promosi di CV. Liarie Radha Kayana Cikarang Bekasi*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat profil perusahaan video yang dapat digunakan untuk promosi CV Liarie Radha Kayana di Cikarang.
2. Penelitian yang dilakukan Pageno, dkk (2024)^[8], “*Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Doratoon pada Materi Ekosistem Siswa Kelas V SDN 09 Mattekko*”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui prosedur pengembangan, tingkat validitas, dan kepraktisan media video animasi berbasis *Doratoon* pada materi ekosistem di kelas V SDN 09 Mattekko.
3. Penelitian yang dilakukan Rifaa Rosyidah (2024)^[9], “*Pembuatan Video Profil Sebagai Media Informasi dan Promosi Dalam Menunjang Eksistensi Desa Penanggulangan*”. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan *video* profil Desa Penanggulangan sebagai media informasi dan promosi guna mendukung eksistensi kearifan lokal serta melengkapi kebutuhan dokumentasi desa.
4. Penelitian yang dilakukan Kurniawan, dkk (2024)^[10], “*Analisis Rancangan Video Profile Sebagai Media Promosi Dan Informasi di Doulos Phos The Ship Hotel*”. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan membuat video profil Doulos Phos The Ship Hotel sebagai media promosi dan informasi guna meningkatkan daya tarik wisatawan.
5. Penelitian yang dilakukan Irul, dkk (2024)^[11], “*Pembuatan Video Company Profile Sebagai Sarana Informasi Tiap Bidang Yang Pada Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Kota Bengkulu*”. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan membuat video profil Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bengkulu sebagai media informasi dan promosi yang efektif kepada masyarakat luas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi video animasi di LPK GeTi memperkuat studi Supriati dkk. (2023) dan Kurniawan dkk. (2024) terkait efektivitas media audiovisual dalam meningkatkan daya tarik serta jangkauan informasi. Penggunaan instruksi visual ini selaras dengan temuan Pageno dkk. (2024) dan Irul dkk. (2024) mengenai kepraktisan animasi sebagai solusi efektif untuk penyampaian informasi publik. Transformasi media ini juga mendukung argumen Rosyidah (2024) dalam menjaga eksistensi lembaga melalui konten digital yang lebih interaktif dibandingkan metode konvensional.

3.1 Pre Production

Produksi film, acara televisi, atau proyek media lainnya disebut *pre-production*. Tahap ini membutuhkan banyak persiapan sebelum produksi utama dimulai, seperti mengembangkan dan menyempurnakan ide atau skrip, menyusun anggaran, dan membuat jadwal produksi. Proses *casting* dilakukan untuk memilih aktor yang tepat, sementara lokasi syuting ditemukan dan diamankan. Desain produksi juga disiapkan, mencakup set, kostum,

properti, dan elemen *visual* lainnya, serta persiapan teknis seperti pengaturan peralatan kamera, pencahayaan, dan suara. Sesi latihan dan pembacaan naskah dengan aktor dan kru juga dilakukan untuk memastikan semua pihak siap. Tahap ini sangat penting karena memastikan semua aspek proyek direncanakan dengan baik, sehingga mengurangi resiko masalah selama produksi utama.



Gambar 2. Pre Production

1. Ide atau gagasan
 Tahap awal pra-produksi adalah merumuskan ide sebagai dasar perencanaan. Di PT GETI, ide video animasi bertujuan menyampaikan tutorial pengiriman tugas, absensi, dan ulasan, dilengkapi *motion graphic*, musik, dan efek *visual* untuk menarik minat *stakeholder* dan masyarakat dalam memilih sekolah terbaik.
2. Sinopsis
 Sinopsis adalah bagian dari jalan cerita yang menggabungkan jalan cerita pertama dan terakhir untuk membuat jalan cerita yang menarik^[12]. Tujuan dari sinopsis adalah untuk menyajikan ringkasan karya atau gambaran singkat dari isi cerita. Berikut adalah sinopsis dari perancangan animasi sebagai media informasi pada Pt. Global edukasi talenta incubator (GeTi) :

Tabel 2. Sinopsis

Sinopsis
<p><i>“GeTi Incubator, karakter panduan digital, membantu pengguna yang kesulitan mengunggah tugas praktek mandiri di platform online LMS Geti. Melalui sebuah video tutorial, Geti menjelaskan langkah-langkah sederhana mulai dari membuka website LMS Geti, login menggunakan akun terdaftar, hingga memilih kelas dan mengunggah tugas dalam bentuk file atau dokumen. Dengan nada yang ramah dan instruksi yang jelas, Geti memastikan pengguna memahami setiap tahap proses. Geti juga mengajak pengguna untuk mengajak teman-teman mereka mengikuti kelas pelatihan di LPK Geti agar proses belajar menjadi lebih mudah.”</i></p>

3. Narasi
 Narasi adalah jenis teks yang berisi cerita mengenai suatu peristiwa dalam waktu tertentu^[13]. Berikut ini narasi dari perancangan *video* animasi sebagai media informasi pada Pt. Global edukasi talenta incubator (GeTi) :

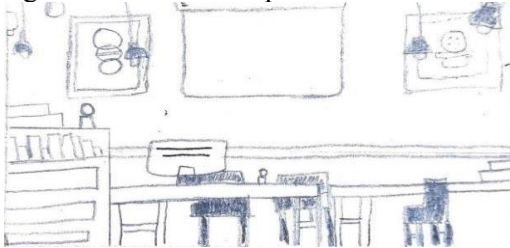
Tabel 3. Narasi

Narasi
<p><i>“Hai getters!// Aku Geti Incubator/ kamu bingung gimana cara upload tugas praktek mandiri mu?/ Ikuti langkah ini yuk! Biar kamu tau caranya upload tugasmu di web online.geti// Kalau kamu nonton video ini menggunakan hp/ kamu boleh merotasi handphone mu yaa/ supaya bisa makin paham sama tutorialnya// Yang pertama/ kamu bisa buka web LMS Geti di(online.geti)/ lalu login menggunakan akun yang sudah</i></p>

didaftarkan/ jangan sampai salah passwordnya yaa/ setelah itu kamu bisa langsung klik "kelas saya"/ selanjutnya kamu boleh pilih kelas yang sudah getters beli di marketplace// Nah sekarang Getters sudah berada di dalam kelas nya nih/ langkah berikutnya adalah klik "tugas praktek mandiri"/ setelah itu getters klik "upload hasil praktik mandiri"// Kemudian kamu bisa upload tugasmu kedalam bentuk file atau dokumen yaa//Kalau udah/ tunggu sampai proses uploadnya selesai dan klik kirim! Gampang kan?/ Yuk ajak teman dan sahabat mu untuk mengikuti kelas pelatihan di LPK Geti supaya proses belajarmu lebih mudah dan ilmunya nempel// See you on class/ bye!///

4. Storyboard

Storyboard berisi serangkaian gambar yang menggambarkan urutan cerita, sehingga dapat membantu penulis dalam merancang struktur narasi sebelum dituangkan ke dalam bentuk tulisan^[14]. Sebelum dimulainya produksi, *storyboard* dapat mempermudah dalam membuat ilustrasi gambar yang diinginkan. Berikut adalah *storyboard* dari perancangan *video* animasi sebagai media informasi pada Pt. Global edukasi talenta incubator (GeTi) :



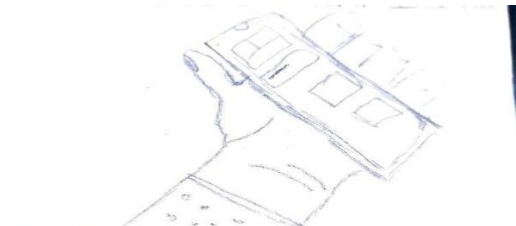
Gambar 3. *Scene 1* Menampilkan suasana kantor



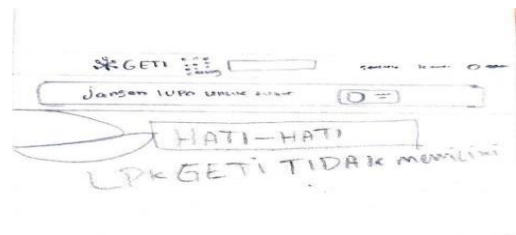
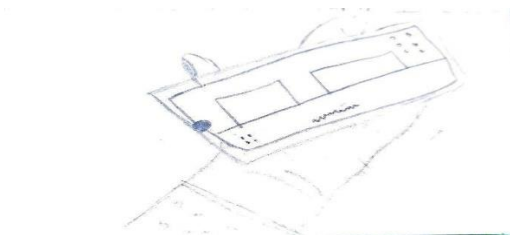
Gambar 4. *Scene 2* Menampilkan animasi orang muncul



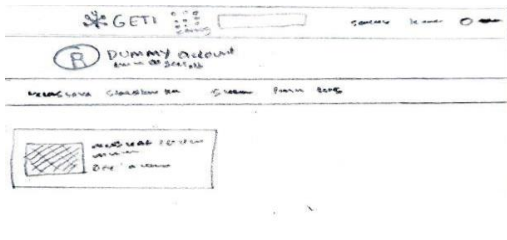
Gambar 5. *Scene 3* Menampilkan bumper pelatihan Lpk Geti



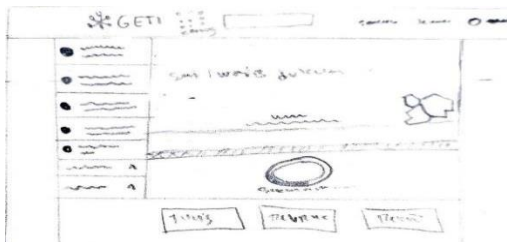
Gambar 6. *Scene 4* Menampilkan animasi *handphone* untuk informasi soal melihat *video* agar *landscape*



Gambar 7. Scene 5 Menampilkan video seperti di youtube

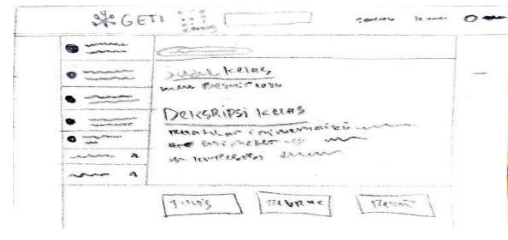


Gambar 9. Scene 7 Menampilkan halaman kelas saya di web LMS Lpk Geti

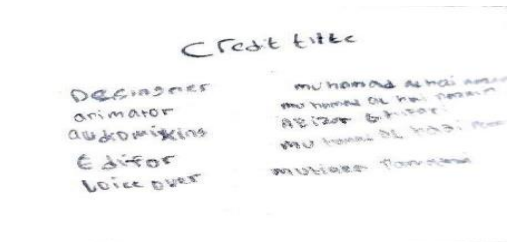


Gambar 11. Scene 9 Menampilkan halaman file yang sedang dikirim

Gambar 8. Scene 6 Menampilkan halaman beranda web LMS Lpk Geti



Gambar 10. Scene 8 Menampilkan kelas yang sudah di beli di marketplace



Gambar 12. Scene 10 Menampilkan video credit title

5. Script Writing

Script Writing seseorang yang membuat *scenario* atau naskah film, televisi, teater, atau media lainnya. Tugas mereka melibatkan pengembangan karakter, dialog, dan alur cerita untuk menciptakan karya yang dapat dijadikan dasar produksi *visual* atau pertunjukan. Membangun ide ke dalam bentuk naskah atau cerita untuk keperluan produksi karya *audio visual* atau *audio* saja^[15]. Berikut adalah *script writing* dari perancangan *video* animasi sebagai media informasi pada Pt. Global edukasi talenta incubator (GeTi) :

Tabel 4. *Script Writing*

No.	Visual	Audio
1.	Menampilkan suasana kantor	<i>Music</i>
2.	Menampilkan animasi orang muncul	<i>Hai getters! Aku Geti Incubator Kamu bingung gimana cara upload tugas praktek mandiri mu?</i>
3.	Menampilkan <i>bumper</i> pelatihan Lpk Geti	<i>Music</i>
4.	Menampilkan animasi <i>handphone</i> untuk informasi soal melihat <i>video</i> agar <i>landscape</i>	<i>Kalau kamu nonton video ini menggunakan hp</i>
5.	Menampilkan <i>video</i> seperti di <i>youtube</i>	<i>kamu boleh merotasi handphone mu yaa, supaya bisa makin paham sama tutorialnya</i>
6.	Menampilkan halaman beranda web LMS Lpk Geti	<i>Setelah itu kamu bisa langsung klik "kelas saya", selanjutnya kamu boleh pilih kelas yang sudah getters beli di marketplace,</i>
7.	Menampilkan halaman kelas saya di web LMS Lpk Geti	<i>Nah sekarang Getters sudah berada di dalam kelas nya nih</i>

8.	Menampilkan kelas yang sudah di beli di <i>marketplace</i>	<i>langkah berikutnya adalah Klik “tugas praktek mandiri”</i>
9.	Menampilkan halaman <i>file</i> yang sedang dikirim	<i>Kalau udah,, tunggu sampai proses uploadnya selesai dan klik kirim! gampang kan?</i>
10.	Menampilkan <i>video credit title</i>	<i>Music</i>

6. *Rundown*

Rundown dalam video animasi adalah daftar urutan adegan yang disusun untuk mengatur alur cerita, waktu tayang, serta perpindahan antar bagian, sehingga proses penyuntingan lebih terstruktur. Berikut ini *rundown* dari perancangan video animasi sebagai media informasi pada Pt. Global edukasi talenta incubator (GeTi) :

Tabel 5. *Rundown*

No.	Scene	Duration	Description
1.	1	00.00.0 00.00.10	Menampilkan suasana kantor
2.	2	00.00.11 - 00.00.25	Menampilkan animasi orang muncul
3.	3	00.00.22 - 00.00.31	Menampilkan <i>bumper</i> pelatihan Lpk GeTi
4.	4	00.00.32 - 00.00.37	Menampilkan animasi <i>handphone</i> untuk informasi soal melihat <i>video</i> agar <i>landscape</i>
5.	5	00.00.38 - 00.00.49	Menampilkan <i>video</i> seperti di <i>youtube</i>
6.	6	00.00.50 - 00.01.07	Menampilkan halaman beranda <i>web</i> LMS Lpk GeTi
7.	7	00.01.08 - 00.01.19	Menampilkan halaman kelas saya di <i>web</i> LMS Lpk GeTi
8.	8	00.01.20 - 00.01.27	Menampilkan kelas yang sudah di beli di <i>marketplace</i>
9.	9	00.01.28 - 00.01.37	Menampilkan halaman <i>file</i> yang sedang dikirim
10.	10	00.01.38 -00.01.43	Menampilkan <i>video credit title</i>

7. Kru Produksi

Pekerja atau kru yang terlibat dalam proses produksi video animasi terdiri dari sutradara, *cameraman*, *assistant cameraman*, *editor*, *script writer*, *voice over*. Berikut beberapa kru dalam perancangan video animasi sebagai media informasi pada Pt. Global edukasi talenta incubator (GeTi) :

Tabel 6. Penyusunan Kru

No.	Jabatan	Nama
1.	<i>Designer</i>	Muhamad Al Haqi Nazrin
2.	<i>Animator</i>	Muhamad Al Haqi Nazrin
3.	<i>Audio Mixing</i>	Abizar Ghiffari
4.	<i>Editor</i>	Muhamad Al Haqi Nazrin
5.	<i>Voice Over</i>	Mutiara Ramadhani

8. *Time Schedule*

Time Schedule adalah susunan jadwal kegiatan yang dibuat untuk mengatur urutan tenggat waktu suatu proyek sehingga lebih terarah, terkontrol, dan sesuai target. Berikut ini adalah *time schedule* pada perancangan video animasi sebagai media informasi pada Pt. Global edukasi talenta incubator (GeTi) :

Tabel 7. *Time Schedule*

Tahapan		Maret 2024				April 2024				Mei 2024				Juni 2024				Juli 2024					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
Pre production	Pengajuan Observasi																						
	Pengumpulan Data																						
	Analisis Data																						
	Ide/Gagasan																						
	Sinopsis/Cerita																						
	Narasi																						
	<i>Storyboard</i>																						
	<i>Script Writing</i>																						
	<i>Rundown</i>																						
	Penyusunan Kru																						
	<i>Time Schedule</i>																						
	Anggaran/Budget																						
	Peralatan yang digunakan																						
Production	Perencanaan <i>Multimedia</i>																						
	Perencanaan <i>Audio</i>																						
	Perencanaan <i>Visual</i>																						
	Perencanaan <i>Broadcasting</i>																						
Post Production	<i>Digitizing</i>																						
	<i>Editing</i>																						
	<i>Digitizing</i>																						
	<i>Editing</i>																						
	<i>Mixing</i>																						
	Segmen Pasar																						

9. Budget Produksi Media

Budget merupakan rencana keuangan yang berisi perkiraan pengeluaran untuk produksi video animasi sebagai media informasi tentang Inkubator Talent Global Education (GeTi). Berikut *budget* yang dikeluarkan selama proses produksi berlangsung.

Tabel 8. *Budget* Produksi Media

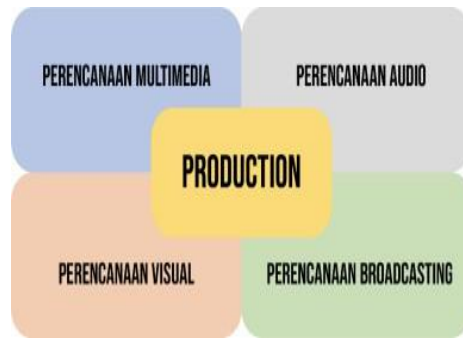
No	Kebutuhan Produksi	Keterangan	Hari/bulan	Jumlah	Biaya Produksi
1.	HP Laptop 15 - db0xxx	Milik Pribadi	3 Bulan	1 Orang	-
2.	Sharp Aquos 30”	Milik Pribadi	3 Bulan	1 Orang	-
3.	Dolphin Orca MK2	Sewa	1 Hari	1 Orang	Rp.250.000 x 1 = Rp.250.000
4.	Maono PD100	Sewa	1 Hari	1 Orang	Rp.150.000 x 1 = Rp.150.000
5.	XLR to XLR Mogami 5M	Sewa	1 Hari	1 Orang	Rp.100.000 x 1 = Rp.100.000
6.	Edifier R17000BT	Milik Pribadi	3 Bulan	1 Orang	-
7.	WD Blue 5400 rpm	Milik Pribadi	3 Bulan	1 Orang	-
8.	INTERNET	Beli	3 Bulan	1 Orang	Rp.150.000 x 3 = Rp.450.000
9.	TP LINK ARCHER C64	Milik Pribadi	3 Bulan	1 Orang	-
10.	KONSUMSI	Beli	1 Hari	3 orang	Rp.50.000 x 3 = Rp150.000 x1 = Rp.150.000
11.	Transportasi	Milik Pribadi	1 Hari	1 Orang	-
12.	Dubber	Sewa	1 Hari	1 Orang	Rp.350.000 x 1 = Rp. 350.000
Total					Rp.1.450.000

10. Peralatan

Dalam pembuatan video ini didukung peralatan seperti, *HP Laptop 15-db0xx*, *Sharp Aquos 30*, *Dolphin Orca MK2*, *Maono PD100*, *XLR to XLR Mogami*, *Edifier R17000BT*, *WD Blue 5400 rpm*, *TP LINK ARCHER C64*.

3.2. Production

Production adalah proses pembuatan video melalui proses pengambilan gambar, berdasarkan tahapan yang telah disiapkan pada tahap pra produksi.



Gambar 13. *Production*

1. **Perencanaan Multimedia**
Perencanaan multimedia merupakan tahapan dalam menggabungkan berbagai elemen seperti gambar, teks, dan audio untuk menciptakan visual yang diolah secara digital sehingga menghasilkan audiovisual yang menarik dan komunikatif. Perencanaan media bertujuan untuk mempromosikan lebih banyak orang melalui pemasaran. Tujuan perencanaan multimedia ada tiga yaitu, strategi multimedia, dan program adalah tiga tahapan perencanaan multimedia.
2. **Perencanaan *Audio***
Untuk menyampaikan informasi, perencanaan audio sangat penting. Tanpa *audio* dalam video promosi, video tersebut akan kurang menarik, *audiens* akan merasa bosan, dan informasi yang disampaikan menjadi kurang jelas. Untuk menghasilkan perencanaan *audio* yang baik, diperlukan tujuan *audio*, strategi *audio*, dan program *audio* yang tepat. Pilih narator yang jelas dan profesional, gunakan musik latar yang sesuai, dan tambahkan efek suara untuk mendukung *visual*. Pastikan kualitas *audio* tinggi dengan *volume* yang seimbang. Sinkronisasikan *audio* dengan animasi, gunakan jeda untuk mempermudah pemahaman, dan tawarkan opsi bahasa jika perlu. Untuk backsound video promosi ini, *Theree is Future - Coffee Music* digunakan, yang bersumber dari Envato *Sound*. Untuk *voice over*, rekaman suara seorang *dubber* digunakan.
3. **Perencanaan *Visual***
Perencanaan *visual* adalah proses menggabungkan elemen seperti gambar, suara, dan teks ke dalam sebuah video yang akan dimainkan. Perencanaan *visual* ini digunakan sebagai video informasi pada Pt. Global edukasi talenta incubator (GeTi). *Visual* dirancang untuk membuat materi lebih mudah dipahami dan untuk mendukung narasi agar informasi disampaikan dengan jelas. Desain grafis yang menarik dan profesional akan meningkatkan daya Tarik video serta memperkuat citra merek GeTi.
4. **Perencanaan *Broadcasting***
Perencanaan penyiaran adalah tahap akhir dalam proses produksi, dan tujuan dari tahap ini adalah untuk mencapai target pelanggan dan menjangkau audiens yang lebih besar. Proses perencanaan penyiaran terdiri dari tiga komponen utama: tujuan penyiaran, strategi penyiaran, dan program penyiaran. Tujuan dari video promosi ini adalah untuk membantu PT. Global Edukasi Talenta Incubator (GeTi) menyebarkan informasi dan membuat *audience* lebih mudah mengaksesnya secara keseluruhan. Video ini disiarkan di *YouTube* dengan nama *channel* "GETI MEDIA" dan di *Instagram* dengan akun @geti.prakerja.

Program *Visual*

Program visual *Adobe Premiere Pro CC 2022*, *Adobe After Effects CC 2022*, dan *Adobe Illustrator CC 2022* digunakan dalam perencanaan video promosi ini. Sebuah visualisasi dari video informasi PT. Global Edukasi Talenta Incubator (GeTi).



Gambar 14. Scene 1 Menampilkan suasana kantor



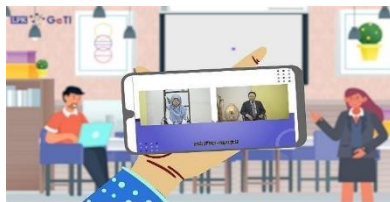
Gambar 15. Scene 2 Menampilkan animasi orang muncul



Gambar 16. Scene 3 Menampilkan bumper pelatihan Lpk GeTi



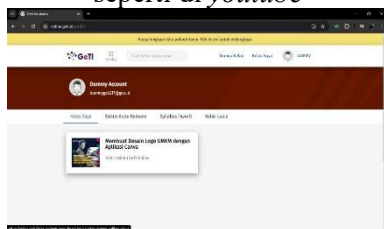
Gambar 17. Scene 4 Menampilkan animasi handphone untuk informasi soal melihat video agar landscape



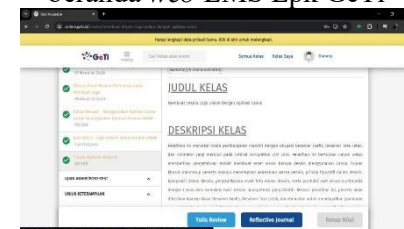
Gambar 18. Scene 5 Menampilkan video seperti di youtube



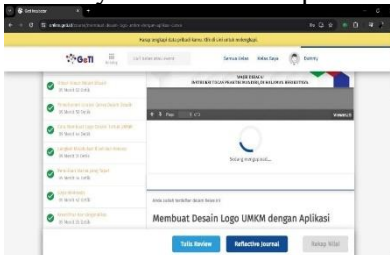
Gambar 19. Scene 6 Menampilkan halaman beranda web LMS Lpk GeTi



Gambar 20. Scene 7 Menampilkan halaman kelas saya di web LMS Lpk GeTi



Gambar 21. Scene 8 Menampilkan kelas yang sudah di beli di marketplace



Gambar 22. Scene 9 Menampilkan Ekstrakurikuler pada SMK Nusantara 1 Kota Tangerang



Gambar 23. Scene 10 Menampilkan video credit title

3.3 Post Production

Setelah pembuatan, sebuah karya dibuat menjadi sebuah video yang utuh yang menyampaikan pesan atau informasi yang diinginkan. Semua rekaman gambar yang diambil selama proses pembuatan diperiksa dan dipilih untuk diubah sebelum diekspor oleh editor selama proses pascaproduksi. Tahap yang diperlukan saat proses *post production* terdiri dari *Digitizing, Editing, Mixing, Finishing, Exporting* dan Segmen Pasar.\

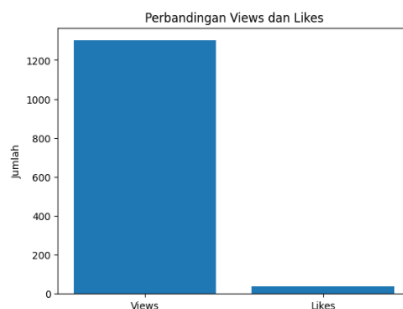


Gambar 24. *Post Production*

1. *Digitizing*
Digitizing adalah proses merapikan dan memindahkan *file* rekaman gambar hasil *shoot* produksi untuk ditinjau ulang dikenal sebagai *File* atau gambar ini kemudian dipilih untuk proses berikutnya, serta untuk mengurangi risiko seperti kerusakan pada kartu memori atau penuhnya kapasitas kartu memori.
2. *Editing*
Tahap penyuntingan (*Editing*) adalah proses yang panjang dalam pembuatan video, membutuhkan pemikiran yang mendalam. Pada tahap ini, hasil rekaman dipilih dan disusun sesuai dengan tema, sehingga video lebih terstruktur. Proses ini menggunakan *Software Adobe Premiere Pro CC 2022, Adobe After Effects CC 2022, dan Adobe Illustrator CC 2022.*
3. *Mixing*
Mixing merupakan proses penggabungan video, *voice over* dan *backsound*. Tiga unsur tersebut harus selaras dengan gambar. Tahapan *mixing* ini merupakan tahapan yang penting karena harus disajikan dengan jelas, agar informasi yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh *audience*. *Software* yang dipakai menggunakan *Adobe Premiere Pro CC 2022.*
4. *Finishing*
Setelah Anda selesai membuat video promosi, langkah selanjutnya adalah *finishing*. Anda harus mengecek *file* video untuk memastikan bahwa semua gambar, *voice over*, dan *backsound* tersusun dengan benar sesuai dengan konsep.
5. *Exporting*
Tahap *exporting* yaitu tahap terakhir merancang sebuah pembuatan video informasi PT. Global Edukasi Talenta Incubator (GeTi). Dalam proses ini untuk meng *export* hasil *project* yang sudah siap saat proses *editing* yang menggunakan *software Adobe Premiere Pro CC 2022* dengan kualitas *Full HD 1920x1080 pixel*. Kemudian hasil *export* akan di *upload* ke sosial media yang dimiliki PT. Global edukasi Talenta incubator (GeTi).

Pengukuran Dampak

Berdasarkan grafik Video animasi di *Instagram* pada Desember 2024 menunjukkan performa yang baik, dengan sekitar 1.300 *views* yang menandakan jangkauan cukup luas serta sekitar 39 *likes* yang mencerminkan tingginya interaksi dan minat audiens terhadap konten promosi tersebut.



Gambar 25. Grafik Pengukuran Dampak Video Instagram “@geti.prakerja.”

Pada Gambar 25. Grafik di atas merupakan salah satu contoh dampak penggunaan media promosi video, Dimana terdapat peningkatan jumlah pengunjung dua kali lipat setiap bulan dari biasanya.



Gambar 26. Video Instagram
Sumber: Instagram “@geti.prakerja”

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama penelitian skripsi dan merujuk pada rumusan masalah yang telah ditetapkan, dapat disimpulkan bahwa pembuatan media video animasi sebagai media informasi pada PT Global Edukasi Talenta Incubator (GeTi) Tangerang memang diperlukan. Penelitian ini mengidentifikasi beberapa poin penting, antara lain bertujuan untuk mengidentifikasi dan menggabungkan karakteristik serta preferensi audiens dalam perancangan video animasi guna menciptakan konten yang menarik, berfokus pada pengembangan strategi agar video animasi mudah dipahami oleh calon peserta pra kerja dalam menyampaikan informasi, serta bertujuan untuk meningkatkan efisiensi penyampaian pesan melalui media video animasi agar informasi dapat disampaikan secara efektif dan tepat sasaran.

5. SARAN

Berdasarkan hasil pengukuran dampak yang menunjukkan video animasi memperoleh sekitar 1.300 views dan 39 likes serta adanya peningkatan jumlah pengunjung hingga dua kali lipat setiap bulan, disarankan agar pengembangan konten selanjutnya dilakukan dengan pendekatan berbasis data melalui analisis engagement rate dan pengujian A/B terhadap format video untuk mengetahui jenis konten yang paling efektif. Selain itu, pemanfaatan fitur insight media sosial perlu dioptimalkan untuk menentukan waktu unggah terbaik serta mengevaluasi performa konten secara berkala. Penguatan evaluasi juga dapat dilakukan melalui survei kuantitatif kepada pengguna guna mengukur tingkat pemahaman, kepuasan, dan minat mengikuti pelatihan setelah menonton video animasi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. Benni, R. Wulansari, B. Syahri, and S. R. Primandari, “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Teknik Pemesinan Bubut Kelas Xi Smk”, *Vomek*, vol. 6, no. 3, pp. 334-340, Aug. 2024.
- [2] Ruslan, M. Y. Tahir. “Pengembangan Teknologi Audio-Visual Untuk Pembelajaran Pendidikan Islam”, *mmnesia*, vol. 3. no. 1, pp. 67-75, Juni. 2024.
- [3] A. Ruswan, “Penerapan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar (Studi Literatur) ”, *Innovative*, vol. 4, no. 1, pp. 1468–1476, Jan. 2024.
- [4] Anita Candra Dewi, “Transformasi Pembelajaran Menulis Melalui Media Visual Dalam Konteks Pembelajaran Abad 21”, *E - MAS*, vol. 1, no. 2, pp. 12–21, Jul. 2025, Accessed: Aug. 27, 2025.
- [5] R. Febriani dan A. A. Mustofa, “Penggunaan Videografi Sebagai Alat Komunikasi Alternatif Dalam Penyampaian Informasi Publik”, *MIJI*, vol. 4, no. 1, hlm. 169–176, Jun 2024.
- [6] Asep Suherman and Elmira Siska, “Manajemen Sumber Daya Manusia”, *DPI Press*, Jan. 2025.
- [7] R. Supriati, P. Adhi Putra, and M. ., “Video Company Profile Untuk Sarana Promosi Di CV. Liarie Radha Kayana Cikarang Bekasi”, *MAVIB Journal : Jurnal Multimedia Audio Visual and Broadcasting*, vol. 4, no. 1, pp. 24-35, Feb. 2023.
- [8] R. B. Pageno, S. Salmilah, and A. Wiratman, “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Doratoon pada Materi Ekosistem Siswa Kelas V SDN 09 Mattekko”, *Jur. Pend. Refl*, vol. 12, no. 4, pp. 241–254, Feb. 2024.
- [9] R. Rosyidah, “Pembuatan Video Profil Sebagai Media Informasi dan Promosi dalam Menunjang Eksistensi Desa Penanggulangan”, *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, vol. 2, no. 7, pp. 2528–2534, Sep. 2024.
- [10] W. B. Kurniawan, S. A. Irawan, and M. Febian, “Analisis Rancangan Video Profile Sebagai Media Promosi Dan Informasi di Doulos Phos The Ship Hotel”, *Innovative*, vol. 4, no. 1, pp. 4664–4675, Jan. 2024.
- [11] K. irul irul, Tamara Cindy Samsita Rani, Serlina Adelia, Fekri Pratama, and Heru Susanto, “Pembuatan Video Company Profile Sebagai Sarana Informasi Tiap Bidang Yang Ada Pada Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Kota Bengkulu”, *JPMTT*, vol. 4, no. 1, pp. 1–5, Apr. 2024.
- [12] A. Martono, N. Harits, and I. Choirunnisa, “Media Video Promosi D’Masiv Pada PT. Masif Satu Misi”, *MAVIB Journal: Jurnal Multimedia Audio Visual and Broadcasting*, vol. 4, no. 1, pp. 88-100, Feb. 2023.
- [13] Cindy Fransisca Agustin, T. Citrawati, “Analisis Unsur-Unsur Intrinsik Dalam Teks Narasi Siswa Kelas Iv Di Sdn Kauman 3”, *JMA*, vol. 2, no. 7, Jul. 2024.
- [14] Anita Candra Dewi, “Pengaruh Penggunaan Storyboard sebagai Media Visual terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerita Pendek di SMPN 4 Pancarijang”, *JHUSE*, vol. 1, no. 2, pp. 112–123, Apr. 2025
- [15] Asgar Leo Saputra, Fifi Hasmawati, and Anita Trisiah, “Jejak Islam LPP TVRI Sumsel Analisis Konten Pada Script Writer Program”, *JIKSP*, vol. 2, no. 2, pp. 285–289, Nov. 2024.