

Video Animasi Penerapan Protokol Kesehatan Di Lingkungan Universitas Raharja

Indri Handayani ^{*1}, Ninda Lutfiani ², Nur Aeni Trisna Lestari ³

^{1,2} Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Raharja

³ Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Raharja

Email : ^{*1} indri@raharja.info, ² ninda@raharja.info, ³ nur.aenitrisna@raharja.info

Abstrak

Universitas Raharja mengalami dampak pandemi virus Covid-19 perlunya menjalankan perkuliahan sistem daring, saat ini pemerintah menerapkan sistem New Normal menerapkan protokol kesehatan, permasalahan yang terjadi pada Universitas Raharja belum terdapatnya media informasi mengingatkan, mengedukasi untuk menjalankan protokol kesehatan, peranan media video animasi sangat penting dengan tujuan memberikan sebuah edukasi dan informasi mengenai pentingnya menjaga kesehatan dan selalu menjalankan protokol kesehatan di masa new normal dan dapat memiliki manfaat dari penelitian ini supaya pandemi virus covid-19 tidak menyebar kedalam lingkungan Universitas Raharja dan lingkungan sekitar, beberapa metode digunakan sebagai dasar penyusunan penelitian yaitu metode observasi, metode wawancara dan studi Pustaka serta hasil dari penelitian menjelaskan sebuah video penjelasan singkat virus Covid-19, dampak virus untuk sektor pendidikan, gedung Universitas Raharja, perkuliahan secara daring, interaksi dosen dengan mahasiswa, informasi selalu menjaga kesehatan. Media Video animasi memiliki pesan mengingatkan serta memberikan sebuah edukasi dan informasi tentang protokol kesehatan dalam masa new normal. Yang menggunakan Adobe Illustrator CC 2018, Adobe Premiere Pro CC 2018 dan Adobe After Effect CC 2018.

Kata Kunci — Covid 19, Video Penerapan Protokol Kesehatan.

Abstract

Raharja University experienced the impact of Covid-19 virus pandemic, need to run online system lectures, currently the government is implementing the New Normal system to implement health protocols, problems that occur at Raharja University, the absence of information media reminds, educates to implement health protocols, the role of animated video media is very important with the aim of providing education and information about the importance of maintaining health and always carrying out health protocols the new normal period and can have the benefits of this research so that the covid-19 virus pandemic does not spread into the Raharja University environment and the surrounding environment, several methods are used as the basis for preparing research namely the observation method, interview method and literature study as well as the results of the study explaining a short video explanation of the Covid-19 virus, the impact of the virus for the education sector, the Raharja University building, online lectures, interaction with students, information always takes care of health. Animated video media has messages to remind and provide education and information about health protocols in the new normal. Who uses Adobe Illustrator CC 2018, Adobe Premiere Pro CC 2018 and Adobe After Effect CC 2018.

Keywords — Covid 19, Video of Health Protocol Implementation.

1. PENDAHULUAN

Dalam masa pandemi virus Covid-19 virus tersebut menyebar ke seluruh dunia dan virus tersebut sudah masuk dan melanda Indonesia yang menjadikan seluruh sektor mengalami kendala termasuk sektor pendidikan yang terhambat untuk melakukan kegiatan belajar mengajar yang terjadi dari mulai pendidikan dari tingkat pendidikan dasar hingga tingkat universitas, dalam menjalani sistem pendidikan pada tingkat universitas perkuliahan tidak dengan cara tatap muka untuk menghindari penyebaran virus Covid-19 yang semakin cepat mengikuti anjuran yang ditetapkan oleh pemerintah.

Universitas Raharja adalah sebuah lembaga pendidikan yang berlokasi di Jl. Jendral Sudirman No.1 Kota Tangerang, pada masa pandemi saat ini Universitas Raharja mengalami kendala dalam melakukan perkuliahan seperti biasa dengan cara bertatap muka maka Universitas Raharja menerapkan sistem kuliah secara online dengan menggunakan aplikasi agar perkuliahan tetap berjalan, namun saat ini pemerintah membuka perlahan sektor-sektor ekonomi dan pendidikan yang disebut dengan kondisi new normal, pada masa new normal tetap harus mengikuti anjuran protokol kesehatan.

Permasalahan yang ada pada Universitas Raharja belum memiliki media informasi yang mengingatkan, mengedukasi tentang pentingnya menjalankan protokol kesehatan maka dari itu peranan Video sebagai sebuah visual yang direkam dengan menggunakan media kamera yang berisikan adegan atau pergerakan yang menghasilkan sebuah gambar yang sudah disusun dengan menggunakan script writing. Setelah itu gambar akan digabung tersebut dinamakan frame dan kecepatan. Pembacaan gambar disebut dengan *frame rate*, dengan satuan *fps (frame per second)* ^[1] dalam bentuk animasi sangat penting pada masa new normal untuk selalu mengingatkan serta memberikan sebuah edukasi yaitu memberikan sebuah informasi kepada khalayak audience secara luas mengenai pendidikan secara verbal maupun non verbal dan termasuk ke dalam proses belajar. Edukasi merupakan proses belajar yang berawal ketidaktahuan menjadi tahu karena proses dari belajar tersebut ^[2] serta informasi mengenai pentingnya menjaga kesehatan dimasa new normal yang akan dijalankan oleh seluruh mahasiswa, dosen, dan staff pada Universitas Raharja.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk memberikan informasi serta memberikan sebuah edukasi dan informasi mengenai pentingnya menjaga kesehatan dan selalu menjalankan protokol kesehatan di masa new normal dan dapat memiliki manfaat dari penelitian ini supaya pandemi virus covid-19 tidak menyebar kedalam lingkungan Universitas Raharja dan lingkungan sekitar.

Dalam video ini menjelaskan pentingnya menjalankan protokol kesehatan seperti menjaga jarak, membatasi waktu bimbingan agar tidak terlalu lama dalam melakukan interaksi secara langsung, menjaga jarak dengan tidak duduk dikursi yang sudah diberi tanda silang, membersihkan kedua telapak tangan dengan menggunakan sabun, selalu menggunakan masker, menggunakan cairan antiseptik yang telah disediakan di beberapa sudut, memeriksa suhu tubuh serta mengkonsumsi makanan yang sehat dan bergizi.

Hasil dari sebuah penelitian berupa video animasi penerapan protokol kesehatan di lingkungan Universitas Raharja dengan menggunakan software pengolahan dan penunjang media diantaranya *adobe premiere pro* digunakan untuk mengedit *video* utuh berdurasi panjang. ^[3] dan *adobe after effect* adalah untuk mengedit dan membuat efek khusus untuk *video*. ^[4] Diharapkan seluruh audience yang ada pada lingkungan Universitas Raharja selalu mematuhi protokol kesehatan yang sudah ditetapkan oleh pemerintah dalam masa pandemi.

2. METODE PENELITIAN

Adapun beberapa metode dalam penelitian tersebut yang bertujuan untuk mendapatkan beberapa informasi dan data yang akan menjadi bahan sebagai penyusunan dalam penelitian tersebut yaitu :

Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi
Observasi ini dilakukan untuk pengambilan data-data yang diperlukan dengan melakukan observasi secara langsung di Universitas Raharja yang terkait dengan dirancangnya media desain tersebut untuk memberikan edukasi kepada *audience* di lingkup Universitas Raharja.
2. Metode Wawancara
Wawancara ini dilakukan dengan menyiapkan beberapa pertanyaan yang akan diajukan kepada *stakeholder* yang terkait dengan kebutuhan dari perancangan media dalam bentuk desain grafis untuk penerapan normal baru di lingkup Universitas Raharja.
3. Studi Pustaka
Studi pustaka ini dilakukan sebagai referensi dalam melakukan penelitian yang menjadi bahan dan pengumpulan beberapa teori yang dibutuhkan berdasarkan beberapa sumber yaitu dari jurnal terkait, media tertulis dan buku-buku.

Literature Review

Metode *literature review* telah dilakukan dengan membaca dan menganalisa 5 artikel ilmiah yang berkaitan dengan penelitian ini, diantaranya yaitu :
Penelitian yang dilakukan oleh Sunarya, dkk. Dalam kutipan jurnal Mavib (2020:71)^[5] dengan judul penelitian “**Video Informasi Persiapan Sidang TA/Skripsi Pada Universitas Raharja Tangerang**”. Media video sangat diperlukan sebagai media informasi dmahasiswa/I dalam mempersiapkan sidang TA/Skripsi, kurangnya informasi menjadikan sebagaian mahasiswa/I belum mengetahui apa saja yang akan dipersiapkan dalam menghadapi sidang TA/Skripsi.

Penelitian yang dilakukan oleh Sunarya, dkk. Dalam jurnal Sensi (2018:35)^[6] yang berjudul “**Video Promosi Jurusan Sistem Informasi Berbasis Motion Graphic Pada STMIK Raharja Tangerang**”. Video promosi sangat di butuhkan oleh jurusan Sistem Informasi STMIK Raharja sebagai penyampaian informasi mengenai kosentrasi yang terdapat pada jurusan Sistem Informasi, keunggulan, serta metode pembelajaran, diharapkan dengan video promosi berbasis *motion graphic* 2D dapat meningkatkan minat calon mahasiswa/I baru bergabung pada jurusan SI STMIK Raharja.

Penelitian yang dilakukan oleh Tama, dkk. Dalam jurnal Cerita (2018:99)^[7] yang berjudul “**Video profil Jurusan Sistem Komputer Jenjang Strata Satu Pada STMIK Raharja Tangerang**”. Salah satu sarana promosi untuk memperkenalkan jurusan Sistem Komputer STMIK Raharja dengan menggunakan Video Profile menjadi media yang informatif sehingga dapat efektif memperkenalkan jurusan Sistem Komputer kepada masyarakat serta diharapkan menarik minat minat calon mahasiswa/I baru bergabung pada jurusan SK STMIK Raharja.

Penelitian yang dilakukan oleh Sunarya, dkk. Dalam jurnal Mavib (2020:90)^[8] yang berjudul “**Video Promosi Beasiswa Student Get Student Pada Universitas Raharja**”. Salah satu jenis promosi pada Universitas Raharja adalah beasiswa *Student Get Student* (SGS), video promosi SGS sangat dibutuhkan oleh Universitas Raharja untuk memperkenalkan promosi SGS terutama untuk Mahasiswa Raharja agar dapat berpartisipasi mengikuti program SGS pada Universitas Raharja.

Penelitian yang dilakukan oleh Rais, dkk. Dalam kutipan jurnal Cices (2018:262)^[9] dengan judul penelitian “**Video Promosi Pada Favehotel LTC Glodok Jakarta Sebagai Penunjang Informasi**”. Banyaknya hotel yang berdiri khususnya di DKI Jakarta, salah satu hotel yang berada pada daerah Jakarta barat yaitu Fave Hotel LTC Glodok memerlukan media video promosi yang bertujuan agar masyarakat mengenal dan dapat mengetahui informasi tentang Fave Hotel LTC Glodok ini.

Dari 5 *literature review* di atas dapat disimpulkan bahwa perancangan video promosi yang telah dilakukan pada penelitian sebelumnya mayoritas menggunakan *Motion Graphic*, yang mana berdasarkan referensi itulah pada penelitian ini juga diterapkan teknik *Motion Graphic* dengan menggunakan *Software Adobe Illustrator, After Effect, dan Premiere Pro*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Ditambahkan dibawah ini :

3.1. *Pre-Production*

Preproduction adalah tahap yang dikerjakan sebelum kita memulai proses produksi/pembuatan film. *Preproduction* dibagi lagi menjadi beberapa tahap, yakni menentukan ide, sinopsis, *script writing, storyboard, time schedule*, serta pemilihan talent dan *crew*. Langkah terakhir adalah *setting* alat dan terakhir yaitu membuat *time schedule*.

1. Ide Atau Gagasan

Ide atau gagasan adalah sebuah tahapan awal sebelum memulai sebuah rancangan media *video*. Dengan adanya ide maka sebuah *video* akan terlihat lebih menarik dan pesan yang mudah tersampaikan kepada *audience*. Oleh karena itu dengan adanya ide tersebut maka rancangan *video* penerapan *new normal* untuk mendukung pembelajaran di lingkup Universitas Raharja maka sebuah *video* akan memiliki cerita yang menarik sehingga *audience* tidak merasa bosan untuk menyaksikan *video* tersebut secara berulang kali. Ide atau gagasan didapatkan berdasarkan konsep bersama yang telah disusun dengan rapih dan telah dibicarakan dengan stakeholder terkait untuk membuat *video* menjadi lebih terkonsep dengan baik dengan ide-ide yang akan dituangkan.

2. Sinopsis atau Cerita

Sinopsis dipersiapkan untuk menyampaikan sebuah alur cerita yang menarik dari rancangan *video* penerapan *new normal* untuk mendukung pembelajaran di lingkup Universitas Raharja. Oleh karena itu berikut ini adalah sinopsis atau cerita yang akan disampaikan dari rancangan *video* tersebut.

“Pembuka dari video tersebut adalah dengan menampilkan logo Universitas Raharja sebagai sebuah identitas dari suatu Lembaga pendidikan. Dilanjutkan dengan tampilan berikutnya dengan menampilkan penjelasan singkat mengenai Covid-19 yang menghambat diseluruh sektor termasuk dalam sektor pendidikan. Berikutnya adalah menggambarkan gedung vektor universitas raharja yang menggambarkan bahwa wilayah tersebut masuk ke dalam administrasi wilayah Kota Tangerang. Serta menampilkan gambar dalam bentuk vektor melakukan perkuliahan secara daring. Tampilan selanjutnya dalam video tersebut adalah penerapan new normal yang menjelaskan Namun semenjak pemerintah menerapkan new normal, beberapa sektor kini mulai diizinkan termasuk sektor pendidikan untuk melakukan interaksi antara dosen dan mahasiswa. Selanjutnya pada tampilan video tersebut menjelaskan bahwa terdapat gambar vektor yang menggambarkan antara dosen dan mahasiswa yang menggambarkan untuk melakukan konsultasi bimbingan.berikutnya tampilan visual yang ditampilkan pada video tersebut adalah diruang pendaftaran namun tetap dengan melakukan penerapan new normal di lingkup kampus. Selanjutnya menampilkan beberapa lingkungan kampus dilakukan penyemprotan desinfektan di beberapa lingkup seperti gerbang kampus, ruangan kelas, lorong kelas dan fasilitas lift. Selain itu, seluruh pegawai maupun mahasiswa untuk menaati protokol kesehatan seperti pemeriksaan suhu tubuh sebelum masuk ke dalam area kampus, menggunakan masker, mencuci tangan, dan menggunakan hand sanitizer. Serta untuk melakukan interaksi maka jaga jarak diberlakukan dalam melakukan konsultasi bimbingan serta beberapa layanan yang terkait dengan registrasi perkuliahan. Di akhir video pun akan memberikan sebuah ajakan dan himbauan yaitu Ayo, kita jaga kesehatan bersama,

mengikuti protokol kesehatan yang dianjurkan pemerintah, agar lingkungan Universitas Raharja tetap sehat”

3. Narasi

Narasi adalah sebuah penggalan paragraf dalam sebuah rangkaian yang telah di jabarkan sesuai dengan urutan. Narasi pun dapat memperjelas alur cerita dalam isi *video* yang akan disampaikan. Berikut ini adalah narasi yang akan disampaikan dari rancangan *video* penerapan *new normal* untuk mendukung pembelajaran di lingkup Universitas Raharja :

“Virus Covid-19 telah menghambat di seluruh sektor termasuk di sektor pendidikan. Sejak wilayah Kota Tangerang di tetapkan sebagai zona merah Covid-19 Universitas Raharja menerapkan perkuliahan secara daring. Namun semenjak pemerintah menerapkan new normal, beberapa sektor kini mulai diizinkan termasuk sektor pendidikan untuk melakukan interaksi antara dosen dan mahasiswa untuk melakukan konsultasi bimbingan dan yang ingin melakukan pendaftaran di Universitas Raharja namun tetap menjalankan protokol kesehatan yang sudah ditentukan. Untuk mendukung penerapan new normal di lingkungan Universitas Raharja, maka setiap minggunya dilingkungan kampus rutin melakukan penyemprotan desinfektan di beberapa aera seperti gerbang, ruangan kelas, lorong, dan fasilitas pendukung lainnya. Selain itu, seluruh pegawai maupun mahasiswa untuk menaati protokol kesehatan seperti pemeriksaan suhu tubuh sebelum masuk ke dalam area kampus, menggunakan masker, mencuci tangan, dan menggunakan hand sanitizer. Serta untuk melakukan interaksi maka jaga jarak diberlakukan dalam melakukan konsultasi bimbingan serta beberapa layanan yang terkait dengan registrasi perkuliahan. Ayo, kita jaga kesehatan bersama, mengikuti protokol kesehatan yang dianjurkan pemerintah, agar lingkungan Universitas Raharja tetap sehat”.

4. Pembuatan Storyboard

Storyboard adalah sebuah teknik *shooting management*. Disini dibuat daftar pengambilan gambar pada setiap adegan, dan divisualisasikan dalam bentuk sketsa gambar atau *storyboard* jika diperlukan.

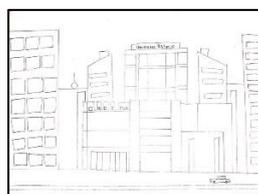
Dari rancangan *video* penerapan *new normal* untuk mendukung pembelajaran di lingkup Universitas Raharja. berikut ini adalah storyboard yang telah digambarkan dengan sketsa yang telah disesuaikan dengan alur cerita yang akan disampaikan dalam *video* tersebut.



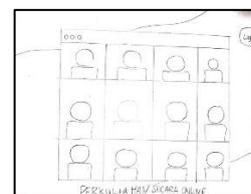
Gambar 1 Scene 2 Menampilkan Penjelasan Singkat Virus Covid-19



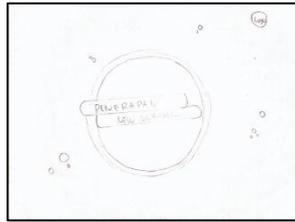
Gambar 2 Scene 3 Menampilkan Dampak Virus untuk Sektor Pendidikan



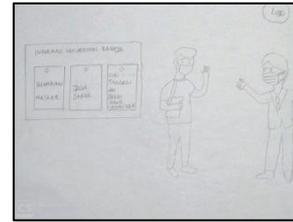
Gambar 3 Scene 4 Menampilkan Vektor Gedung Universitas Raharja



Gambar 4 Scene 5 Menampilkan Vektor Perkuliahan Secara online



Gambar 5 Scene 6 Menampilkan Text Penerapan New normal



Gambar 6 Scene 7 Menampilkan Interaksi Dosen Dengan Mahasiswa



Gambar 7 Scene 21 Menampilkan Informasi untuk Selalu Menjaga Kesehatan

5. Script Writing

Dengan pembuatan *script writing* yang disesuaikan dengan isi dan alur *video* yang telah disesuaikan. Maka berikut ini adalah isi dari *script writing* yang telah disesuaikan dengan rancangan *video* penerapan *new normal* untuk mendukung pembelajaran di lingkup Universitas Raharja.

Tabel 1. Script writing

| No | Visual | Audio |
|----|--|---|
| 1 | Menampilkan penjelasan singkat mengenai Covid-19 | Menjelaskan “virus Covid-19 telah menghambat di seluruh sektor” |
| 2 | Menampilkan <i>vector video</i> penjelasan penghambatan di sektor pendidikan | Menjelaskan “termasuk sektor pendidikan” |
| 3 | Menampilkan <i>vector video</i> gedung Universitas Raharja | Menjelaskan “sejak wilayah Kota Tangerang di tetapkan sebagai zona merah covid 19” |
| 4 | Menampilkan vektor <i>video</i> perkuliahan secara <i>online</i> . | Menjelaskan “Universitas Raharja menerapkan perkuliahan secara daring” |
| 5 | Menampilkan <i>text</i> penerapan <i>new normal</i> | Menjelaskan “namun, semenjak pemerintah menerapkan <i>new normal</i> ” |
| 6 | Menampilkan vektor <i>video</i> melakukan tatap muka dengan dosen dengan menjaga jarak | Menjelaskan “beberapa sektor kini mulai diizinkan termasuk sektor pendidikan untuk melakukan interaksi antara dosen dan mahasiswa untuk melakukan konsultasi bimbingan” |
| 7 | Menampilkan vektor <i>video</i> untuk selalu menjaga kesehatan | Menjelaskan “AYO, kita jaga kesehatan bersama, mengikuti protokol kesehatan yang dianjurkan pemerintah, agar lingkungan Universitas Raharja tetap sehat” |

6. *Rundown*

Rundown perlu disusun agar rancangan *video* penerapan *new normal* untuk mendukung pembelajaran di lingkup Universitas Raharja dapat menyesuaikan antara *video* yang akan ditampilkan yang disesuaikan dengan lokasi dan durasi serta deskripsi yang menggambarkan dari *video* tersebut. Berikut merupakan *rundown* dari *video* tersebut :

Tabel 2. *Rundown*

| No | Scene | Lokasi | Durasi | INT /EXT | Deskripsi |
|----|----------|--------|--------------------------|----------|--|
| 1 | Scene 2 | - | 00:08:00 s/d 00:15:00 | - | Menampilkan penjelasan singkat mengenai <i>Covid-19</i> |
| 2 | Scene 3 | - | 00:15:00 s/d 00:21:00 | - | Menampilkan <i>vector video</i> penjelasan penghambatan di sektor pendidikan |
| 3 | Scene 4 | - | 00:21:00 s/d 00:28:00 | - | Menampilkan <i>vector video</i> gedung Universitas Raharja |
| 4 | Scene 5 | - | 00:28:00 s/d 00:33:00 | - | Menampilkan vektor <i>video</i> perkuliahan secara <i>online</i> |
| 5 | Scene 6 | - | 00:33:00 s/d 00:40:00 | - | Menampilkan <i>text</i> penerapan <i>new normal</i> |
| 6 | Scene 7 | - | 00:40:00 s/d 00:46:00 | - | Menampilkan vektor <i>video</i> melakukan tatap muka dengan dosen dengan menjaga jarak |
| 7 | Scene 21 | - | 02:04:00 s/d 02:22:00 | - | Menampilkan vektor <i>video</i> untuk selalu menjaga kesehatan |

7. Penyusunan *Crew*

Crew diperlukan untuk membantu dalam proses berjalannya produksi dalam rancangan *video* tersebut. peran yang paling penting dalam proses produksi ialah sutradara, lalu asisten *cameraman*, *Editor*, *Script Writer*, *Dubber*, *Video* dokumentasi, dan *Talent*. Berikut ini adalah susunan *crew* untuk perancangan *video* penerapan *new normal* untuk mendukung pembelajaran di lingkup Universitas Raharja :

Tabel 3. Penyusunan *Crew*

| No | Nama | Jabatan |
|----|-------------------------|------------------------------|
| 1 | Nur Aeni Trisna Lestari | Sutradara & <i>cameramen</i> |
| 2 | Alfianti Syafitri | <i>Talent</i> |
| 3 | Edy Sudrajat | <i>Talent</i> |
| 5 | Muhammad Syahrul | <i>cameramen</i> |

8. *Time schedule*

Agar proses produksi berjalan dengan sesuai dengan hasil dan capaian yang diinginkan maka perlu disusun *time schedule* sebagai acuan untuk melakukan penayangan rancangan media *video* tersebut. Berikut ini adalah *time schedule* pada rancangan rancangan *video* penerapan *new normal* untuk mendukung pembelajaran di lingkup Universitas Raharja

Tabel 4. *Time schedule*

| Tahapan | | FEB 2020 | | | | MAR 2020 | | | | APR 2020 | | | | MEI 2020 | | | | JUN 2020 | | | | JUL 2020 | | | |
|--------------------------|--------------------------|------------------------|---|---|---|----------|---|---|---|----------|---|---|---|----------|---|---|---|----------|---|---|---|----------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Preproduction | Pengajuan Observasi | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Pengumpulan Data | | | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Analisis Data | | | | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Ide/Gagasan | | | | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Sinopsis/Cerita | | | | | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Narasi | | | | | | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Pembuatan Storyboard | | | | | | | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Script writing | | | | | | | | | ■ | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Penyusunan Crew | | | | | | | | | | ■ | | | | | | | | | | | | | | |
| | Time schedule | | | | | | | | | | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | |
| | Anggaran/Budget | | | | | | | | | | | ■ | | | | | | | | | | | | | |
| | Peralatan Yang Digunakan | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | | | | | | | | | | | |
| | Production | Perencanaan Multimedia | | | | | | | | | | | ■ | ■ | | | | | | | | | | | |
| Perencanaan Audio | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | | | | | | | | | | | |
| Perencanaan Visual | | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | |
| Perencanaan Broadcasting | | | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | |
| Post production | Digitizing | | | | | | | | | | | | | | | ■ | | | | | | | | | |
| | Editing | | | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | | | | | | | |
| | Mixing | | | | | | | | | | | | | | | | | ■ | | | | | | | |
| | Finishing | | | | | | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | | | | | |
| | Tahap Keluaran | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ■ | | | | |
| | Segmen Pasar | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ■ | | |

3.2 Production

Produksi adalah tahapan proses pengambilan *video* shoot untuk rancangan media *video*. Oleh karena itu dalam tahapan proses produksi maka terdapat beberapa perencanaan yang diperlukan saat tahapan produksi berlangsung yaitu :

Strategi Multimedia

Strategi multimedia perlu dilakukan sebagai upaya dalam menyampaikan informasi melalui rancangan media *video* tersebut. Berikut ini adalah strategi multimedia sebagai object yang akan menerima pesan dari bentuk media *video* tersebut :

1. Geografi
 - a. Geografi secara umum
 - 1.) Lingkungan Kampus Universitas Raharja
 - 2.) Masyarakat Wilayah Kota Tangerang
2. Demografi
 - a. Jenis kelamin
 - 1.) Laki – Laki dan;
 - 2.) Perempuan.
 - b. Kelas ekonomi
 - 1.) Menengah dan Atas.
3. Sasaran
 - 1.) Seluruh karyawan di lingkup Universitas Raharja
 - 2.) Mahasiswa
 - 3.) Masyarakat
4. Psikografi

Seluruh elemen di lingkup Universitas Raharja, mahasiswa dan masyarakat mengetahui penerapan *new normal* untuk mendukung efektifitas kegiatan pembelajaran di Universitas Raharja.

3.3. Post-Production

Postproduction diperlukan sebagai tahapan akhir dalam melakukan proses pengolahan *video* menjadikan sebuah *video* dengan hasil akhir yang sesuai dengan konsep yang telah disusun sehingga akan menjadikan *video* yang menarik yaitu rancangan *video* penerapan *new normal* untuk mendukung pembelajaran di lingkup Universitas Raharja.

1. *Digitizing*

Digitizing adalah proses pemindahan hasil dari tahapan produksi ke dalam perangkat media penunjang yaitu laptop untuk selanjutnya *video* tersebut untuk diseleksi *file video* mana yang terbaik dari hasil pengambilan gambar agar dapat diolah menjadi gabungan *video* lainnya.
2. *Editing*

Editing adalah tahapan seluruh *video* yang sudah diseleksi yang sudah memiliki kualitas baik. Maka *editing video* adalah proses penggabungan *video* yang sudah disusun secara baik di *script writing* sehingga menciptakan alur *video* yang sesuai dengan yang dituliskan.
3. *Mixing*

Mixing adalah tahapan penggabungan *background* dengan *dubbing*. Pada tahapan ini perlu untuk mencocokkan antara gambar pada *timeline* dengan suara *dubbing* sehingga terdapat kesamaan.
4. *Finishing*

Finishing adalah tahap untuk menyempurnakan *video*. Dengan cara *video* tersebut di periksa kembali apakah *video* siap untuk ke tahap selanjutnya yaitu tahapan *exporting*. Tahapan ini dipastikan agar *video* sudah dimasukan seperti suara, *dubbing*, dan *background* agar *video* memiliki kualitas yang baik.

5. *Exporting*

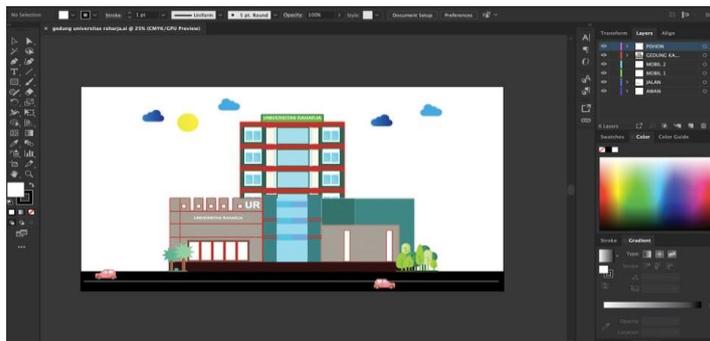
Tahapan *exporting* adalah tahapan akhir setelah melakukan *digitalizing*, *editing*, *mixing* dan *finishing*. Pada tahapan *exporting* maka kualitas *video* sudah sangat baik dan memiliki kualitas HD (*High Definition*).

Metode *Editing*

Dalam membuat media tersebut agar menghasilkan sebuah media yang dapat dinikmati oleh *audience*. Maka media tersebut menggunakan beberapa *software* sebagai penunjang dalam perancangan media. *Software* pengolahan dan penunjang media tersebut diantaranya adalah *Adobe Illustrator CC 2018*, *Adobe Premiere Pro CC 2018* dan *Adobe After Effect CC 2018*.

Perancangan Media

Perencanaan Media yang diajukan adalah peranan desain komunikasi visual dalam perancangan video penerapan protokol dalam bentuk sebuah desain penjelasan singkat virus Covid-19, dampak virus untuk sektor pendidikan, *vector* gedung Universitas Raharja, *vector* perkuliahan secara daring, interaksi dosen dengan mahasiswa, informasi untuk selalu menjaga kesehatan.



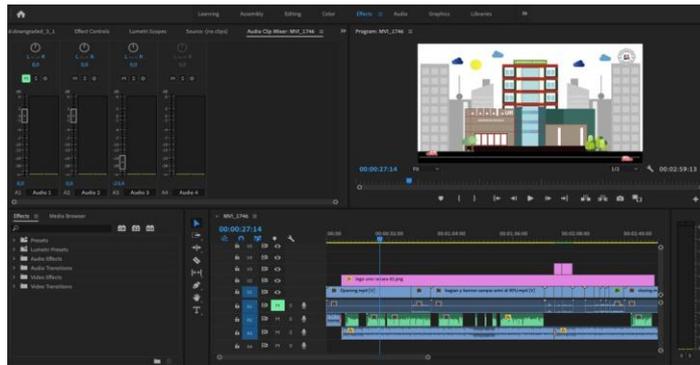
Gambar 1. Layar Kerja *Adobe Illustrator CC 2018*

Gambar 1 di atas adalah Layar Kerja *Adobe Illustrator CC 2018* untuk pengolahan gambar gedung Universitas Raharja berbentuk vektor.



Gambar 2. Layar Kerja *Adobe After Effect CC 2018*

Gambar 2 di atas Layar Kerja *Adobe After Effect CC 2018* untuk membuat Animasi *Motion Graphic*.



Gambar 3. Layar Kerja *Adobe Premiere Pro CC 2018*
Gambar 3 di atas adalah Layar Kerja *Adobe Premiere Pro CC 2018* untuk Menyatukan semua video yang akan di *render*.

Strategi Media

Dalam masa *new normal* untuk selalu mengingatkan serta memberikan sebuah edukasi dan informasi tentang protokol kesehatan, dalam strategi media memiliki tujuan dan sasaran untuk memenuhi target dari yang diinginkan. Berikut ini strategi media yang diinginkan yaitu:

1. Geografi : Universitas Raharja
2. Demografi :
 - a. Jenis Kelamin : Pria & Wanita
 - b. Sasaran : Seluruh *audience* di lingkup Universitas Raharja
3. Psikografi : Bagi *audience* di lingkup Universitas Raharja untuk selalu mematuhi protokol kesehatan

Konsep Kreatif

Rancangan media yang direncanakan menampilkan sesuatu yang menarik warna sesuai identitas Universitas Raharja (hijau), dan menggunakan layout dan tipe font yang digunakan yang simple, tampilan pesan yang mudah untuk dipahami oleh *audience* untuk dapat dan mudah mengingatkan serta memberikan sebuah edukasi dan informasi untuk selalu mengikuti anjuran menjaga kesehatan yang sudah di atur oleh Pemerintah.

Final Artwork

- a. *Final Artwork* Penjelasan Singkat Virus Covid-19



Gambar 4 *Final Artwork* Penjelasan Singkat Virus Covid-19

Gambar 4 di atas adalah *Final Artwork* Penjelasan Singkat tentang Virus Covid-19 yang sedang terjadi saat ini.

b. *Final Artwork* Dampak Virus untuk Sektor Pendidikan



Gambar 5 *Final Artwork* Dampak Virus untuk Sektor Pendidikan

Gambar 5 di atas adalah *Final Artwork* Dampak Virus untuk Sektor Pendidikan di lingkup Universitas Raharja.

c. *Final Artwork* Vektor Gedung Universitas Raharja



Gambar 6 *Final Artwork* Vektor Gedung Universitas Raharja

Gambar 6 di atas adalah *Final Artwork* Vektor Gedung Universitas Raharja yang menerapkan *new normal*.

d. *Final Artwork* Vektor Perkuliahan Secara Daring



Gambar 7 *Final Artwork* Vektor Perkuliahan Secara Online

Gambar 7 di atas adalah *Final Artwork* Vektor Perkuliahan Secara Online yang saat ini sedang diterapkan di Universitas Raharja.

e. *Final Artwork Penerapan New Normal*



Gambar 8 *Final Artwork Vector Penerapan New Normal*

Gambar 8 di atas adalah *Final Artwork Vector Penerapan New Normal* yang saat ini sedang dijalani di Universitas Raharja.

f. *Final Artwork Interaksi Dosen Dengan Mahasiswa*



Gambar 9 *Final Artwork Interaksi Dosen Dengan Mahasiswa*

Gambar 9 di atas adalah *Final Artwork Interaksi Dosen Dengan Mahasiswa* agar selalu menerapkan protokol kesehatan.

g. *Final Artwork Informasi untuk Selalu Menjaga Kesehatan*



Gambar 10 *Final Artwork Informasi untuk Selalu Menjaga Kesehatan*

Gambar 10 *Final Artwork Informasi untuk Selalu Menjaga Kesehatan* mengikuti protokol kesehatan agar lingkungan tetap sehat.

4. KESIMPULAN

Dengan menggunakan media video yang memiliki pesan untuk mengingatkan serta memberikan sebuah edukasi dan informasi tentang protokol kesehatan yang harus dijalankan oleh seluruh mahasiswa, dosen, dan staff pada Universitas Raharja. Pada teori-teori yang

terkait dalam penelitian ini, media video sangat dibutuhkan sebagai Sebagian perusahaan atau instansi sebagai media penyampaian informasi yang efektif pada zaman sekarang ini, disajikan dengan tampilan yang informatif, komunikatif serta lebih menarik, dengan menggunakan *effect-effect* serta audio yang dibuat semenarik mungkin dengan didukung dengan software Adobe Illustrator CC, Adobe Premiere CC dan Adobe After Effect CC dalam proses editing menjadikan sebuah video yang informatif, komunikatif, menarik dan mudah dipahami oleh masyarakat luas.

5. SARAN

Saran yang dapat diberikan dalam penelitian ini adalah dengan rancangan media tersebut akan memudahkan dalam menyampaikan informasi dan edukasi secara efektif sehingga audience mudah memahami melalui rancangan media agar selalu mengikuti anjuran menjaga kesehatan yang sudah ditentukan oleh Pemerintah serta memperbanyak tempat untuk cuci tangan dan penyediaan masker bagi yang lupa membawa masker.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hamzah, Faisal Rudiansyah. Panji Wira Soma. Indri Rahmawati. 2017. *Promosi dan Informasi Media Audio Visual Berbentuk Video Profile Pada SMK PGRI 11 Ciledug Kota Tangerang*. Tangerang : STMIK Raharja. CICES Journal. Vol 3 No.1.
- [2] Budiman, Edy. Rofilde Hasudungan, Akhmad Khoiri. 2017. *Online Game "Pcs And Word" Sebagai Media Edukasi Bahasa Inggris Berbasis HTML*. Samarinda : Universitas Mulawarman. *eJournals System Universitas Mulawarman*. ISSN : 2540-7902. Vol. 2 No.1.
- [3] Baqi, M Puad Abdul. Anita Restuintina. Brian Reega Pantarezi. 2020. *"Media Video Iklan Dengan Teknologi Sistem CCTV Sebagai Promosi Pada PT. Lamjaya Inovasi Komputindo"*. Tangerang : Universitas Raharja. Jurnal MAVIB. Vol.1 No.1.
- [4] Syafnidawati dan Eldy Auffer Mahardika. 2019. *"Promosi Water World Citra Raya Tangerang Berbentuk Iklan Video"*. Tangerang : Universitas Raharja. CICES Journal. Vol.5 No.2.
- [5] Sunarya, Lusyani. Giandari Maulani. Ayundha Dwi Purbayani. 2020. *"Video Informasi Persiapan Sidang TA/Skripsi Pada Universitas Raharja Tangerang"*. Tangerang : Universitas Raharja. Jurnal MAVIB. Vol.1 No.1.
- [6] Sunarya, Lusyani. Nesya Elvina Ayudita dan Satria Agung Prabawa. 2018. *"Video Promosi Jurusan Sistem Informasi Berbasis Motion Graphic Pada STMIK Raharja Tangerang"*. Tangerang : Stmik Raharja. Jurnal SENSI. Vol.4 No.1.
- [7] Tama, Adi Kusuma Widya. Azwar Aditya Putra dan Muh Azis Fikri. 2018. *"Video Profile Jurusan Sistem Komputer Jenjang Strata Satu Pada STMIK Raharja Tangerang"*. Tangerang : Stmik Raharja. Jurnal CERITA. Vol.4 No.2.
- [8] Sunarya, Lusyani. Maimunah. Kris Budiyanto. 2020. *"Video Promosi Beasiswa Student Get Student Pada Universitas Raharja"*. Tangerang : Universitas Raharja. Jurnal MAVIB. Vol.1 No.1.
- [9] Rais, Nurlaila Suci Rahayu. Eduart Hotman Purba. Siti Mutia Isnaini. 2018. *"Video Promosi Pada Favehotel LTC Glodok Jakarta Sebagai Penunjang Informasi"*. Tangerang : Stmik Raharja. Jurnal CICES. Vol.4 No.2.