

KONSEP VISUAL VIDEO PROFIL SEBAGAI MEDIA PROMOSI PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

Anggi Anggarini^{1*)}, MRR. Tiyas Maheni², Dwi Agnes NB³,
Rachmadita Dwi Pramesti⁴, Susilawati⁵

Abstract

Video Profile Visual Concept as Promotion Media for Graphic Design Study Program of Politeknik Negeri Jakarta. The development of higher education in the field of Graphic Design is increasing rapidly, which is indicated by the increasing interest of the community to choose graphic design major as the higher education path to be taken. Along with the high interest of the community, more universities are opening graphic design study programs. Therefore, each university must be able to demonstrate the advantages of its study program compared to other universities. In order to attract people's interest to choose universities, one of them can be pursued, namely by promoting using digital media. The Graphic Design Study Program in Politeknik Negeri Jakarta does not yet have a profile video showing the advantages of the study program compared to similar study programs at other universities. The purpose of the study was to design a profile video for PNJ's Graphic Design study program as a promotional medium to the public, using a qualitative research method with a Design Thinking approach which includes the stages of Empathize, Define, Ideation, Prototype, and Test. The result of this research is the profile video of PNJ Graphic Design study program which is communicative and has attractiveness and selling value to the public.
Keywords: video profile, promotion, study program, graphic design

Abstrak

Konsep Visual Video Profil Sebagai Media Promosi Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Jakarta. Perkembangan pendidikan tinggi bidang DKV/Desain Grafis (DG) semakin pesat, hal tersebut ditandai dengan meningkatnya minat masyarakat untuk memilih jurusan DG sebagai jalur pendidikan tinggi yang akan ditempuh. Seiring tingginya minat masyarakat maka semakin banyak perguruan tinggi yang membuka program studi DG. Oleh karena itu, masing-masing perguruan tinggi harus dapat menunjukkan keunggulan program studinya dibanding perguruan tinggi lainnya. Dalam rangka menarik minat masyarakat untuk memilih perguruan tinggi dapat diupayakan salah satunya yaitu dengan melakukan promosi dengan menggunakan media digital. Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Jakarta belum memiliki video profil yang menunjukkan keunggulan Program Studi Desain Grafis PNJ dibandingkan dengan prodi sejenis di perguruan tinggi lain. Tujuan penelitian adalah merancang video profil Program Studi Desain Grafis PNJ sebagai media promosi kepada masyarakat, dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan *Design Thinking* yang meliputi tahapan *Empathize, Define, Ideation, Prototype, dan Test*. Hasil dari penelitian ini adalah video profil Program Studi Desain Grafis PNJ yang komunikatif dan memiliki daya tarik serta nilai jual kepada masyarakat.

Kata kunci: video profil, promosi, program studi, desain grafis

^{1*,2,3,4,5}) Dosen, Politeknik Negeri Jakarta
e-mail: anggi.anggarini@grafika.pnj.ac.id

Pendahuluan

Sejak tahun 2007, fenomena ‘*booming*’ pendidikan tinggi di bidang Desain Komunikasi Visual telah menjadi wacana yang marak diperbincangkan dalam forum-forum Desain Grafis. Di tahun 2021, ternyata fenomena tersebut masih berlanjut. Desain Grafis/Desain Komunikasi Visual menjadi bidang yang dibutuhkan hampir di semua lini, sehingga kesempatan kerjanya luas dan beragam. Hal ini menyebabkan peningkatan animo masyarakat yang diiringi dengan meningkatnya jumlah pendidikan tinggi di bidang desain grafis dan desain komunikasi visual. Peningkatan jumlah ini menyebabkan tingginya tingkat persaingan pendidikan tinggi desain di Indonesia. Persaingan yang tidak terelakkan tersebut membuat program studi di bidang desain grafis/komunikasi visual harus memiliki ciri khas yang menjadi diferensiasi dengan program studi sejenis.

Bidang ilmu desain grafis/komunikasi visual pada dasarnya adalah bidang ilmu yang aplikatif, sehingga ranah keilmuannya mengacu pada ranah terapan, terlepas dari jenis pendidikan tingginya. Fenomena Perguruan Tinggi dengan jalur akademik (S-1) menekankan mata kuliah praktik seperti pendidikan vokasi (diploma). Program Studi DKV menjanjikan lulusan sarjana S-1 yang siap pakai di industri, sehingga kurikulum dikemas seperti Perguruan Tinggi vokasi yang lebih mementingkan *skill* bukan kemampuan akademik semata. Hal ini menimbulkan kerancuan antara perbedaan pendidikan vokasi dan akademik di bidang Desain Grafis/Desain Komunikasi Visual (Wibowo, 2011). Menurut UU No. 12 tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi Pendidikan Vokasi merupakan Pendidikan Tinggi program diploma yang menyiapkan mahasiswa untuk pekerjaan dengan keahlian terapan tertentu sampai program sarjana terapan (UU-Nomor-12-Tahun-2012-Ttg-Pendidikan-Tinggi, 2012). Berdasarkan UU No 20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, ciri khas yang paling menonjol dari pendidikan vokasi adalah pada arah penguasaan keahlian terapan tertentu. Hal ini yang membedakan dengan pendidikan akademik yang mengarahkan pada penguasaan dan pengembangan disiplin ilmu pengetahuan, teknologi dan seni tertentu (*Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, 2003).

Di tahun 2021, Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Mendikbudristek) Nadiem Makarim menyatakan bahwa pengembangan pendidikan vokasi telah menjadi satu poin fokus isu nasional sebagai bagian dari upaya peningkatan SDM. Oleh karena itu perbedaan antara pendidikan akademik dan vokasi perlu dipertajam untuk menghindari kerancuan yang terjadi di masyarakat.

Program Studi Sarjana Terapan Desain Grafis Politeknik Negeri Jakarta (PNJ) adalah salah satu program studi vokasi di bidang desain grafis/komunikasi visual. Program Studi Desain Grafis PNJ telah merumuskan kurikulum yang memfokuskan pada penguasaan kemampuan desain media berbasis cetak, khususnya kemasan, sebagai ciri khas program studi yang menjadi pembeda dengan program studi sejenis. Namun sayangnya Program Studi Desain Grafis PNJ belum memiliki media promosi yang mumpuni untuk menginformasikan hal tersebut kepada

masyarakat. Salah satu media yang efektif untuk menginformasikan profil program studi adalah berupa video.

Video profil merupakan media elektronik yang sangat efektif untuk memperkenalkan suatu prodi (Aan et al., 2017). Saat ini teknologi sangat berkembang, media promosi juga semakin kreatif, menarik dan inovatif, yaitu dalam bentuk video profil (Abdillah et al., 2017). Multimedia tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan semata, tetapi juga memiliki beberapa fungsi dan tujuan lain, salah satunya sebagai alat untuk mempromosikan kampus (Deslianti & Anugrah, 2020).

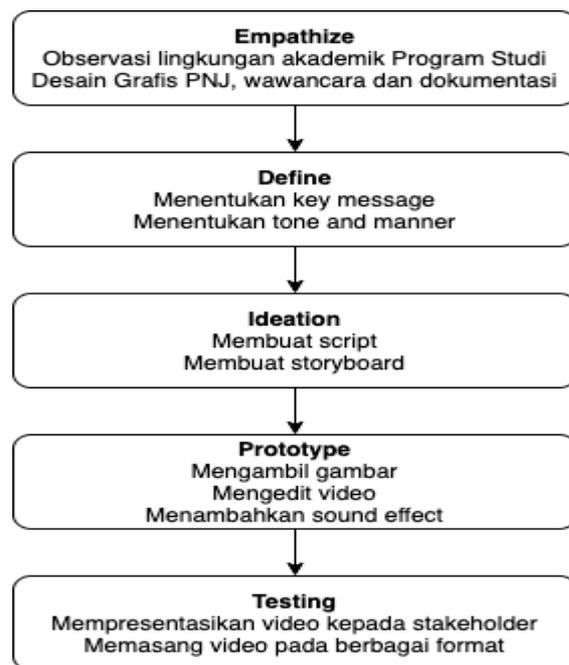
Promosi merupakan aktivitas memperkenalkan kampus. Dengan penggunaan *e-promotion* pada media sosial, dapat memengaruhi keputusan calon mahasiswa untuk memilih kampus yang diinginkan (Sinaga et al., 2021). Misi akreditasi kampus dapat ditunjang dengan penggunaan desain media komunikasi visual sebagai alat promosi kampus (Budiarto, Mukti, at.all, 2012).

Saat ini, Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Jakarta (PNJ) memberikan informasi terkait profil program studi melalui *website* Jurusan Teknik Grafika Penerbitan (grafika.pnj.ac.id). *Website* dianggap efektif untuk dijangkau lapisan masyarakat yang lebih luas di era 4.0 namun konten dalam *website* tersebut belum menginformasikan seluruh kegiatan program studi. Untuk memaksimalkan informasi profil program studi kepada khalayak, dibutuhkan media yang beragam, salah satu di antaranya adalah media yang menggabungkan audio dan visual seperti video.

Permasalahan yang diangkat adalah bagaimana merancang video profil yang dapat menginformasikan nilai jual Program Studi Desain Grafis PNJ sebagai program studi vokasi yang memfokuskan penguasaan desain grafis kemasan. Tujuan yang akan dicapai adalah merancang video profil yang komunikatif dan memiliki daya tarik serta nilai jual kepada masyarakat tentang Program Studi Desain Grafis PNJ, sehingga menghasilkan media yang dapat digunakan program studi untuk melakukan kegiatan promosi, yang membedakan dengan program studi sejenis.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode riset desain menggunakan *Design Thinking*. Metode *Design Thinking* merupakan sebuah metode kolaborasi dengan mengumpulkan banyak ide dari beberapa disiplin ilmu dengan tujuan untuk mendapatkan solusi dari sebuah permasalahan. Metode ini tidak hanya berfokus pada apa yang dilihat dan dirasakan oleh pengguna, tetapi juga menitikberatkan pada pengalaman pengguna (Sari et al., 2020). Metode ini memiliki 5 (lima) tahapan proses *Design Thinking*, namun dalam penelitian ini hanya mencakup empat proses yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideation*, dan *Prototype*.



Gambar 1. Alur Penelitian
(Sumber: Anggarini et.al, 2021)

Hasil dan Pembahasan

Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan melakukan *Empathize*. Tahap ini merupakan sebuah proses desain yang berfokus pada manusia dengan memahami orang lain untuk mengetahui cara mereka melakukan sesuatu dan bagaimana mereka berpikir. Pada tahap ini dilakukan observasi, wawancara dan studi literatur. Tujuannya adalah untuk mencari data-data terkait Program Studi Desain Grafis dan analisis video berdasarkan enam variabel, yaitu: menarik, informatif, teks, gambar, suara dan animasi.

Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung kegiatan-kegiatan Program Studi Desain Grafis. Sementara wawancara dilakukan pada dosen, mahasiswa tingkat akhir dan tenaga pendidik. Program Studi Desain Grafis setiap tahunnya memiliki peminat yang cukup tinggi. Peluang kerja yang luas menjadi salah satu daya tarik dari program studi ini. Lulusannya juga mudah diserap karena memiliki kompetensi yang sesuai dengan yang dibutuhkan industri. Hal ini adalah hasil dari pembelajaran yang berbasis *teaching industry*, di mana mahasiswa diberikan pengalaman belajar sesuai dengan pekerjaan yang akan mereka hadapi di industri. Salah satu ciri khasnya adalah *project based learning* yang merupakan hasil kolaborasi dari beberapa mata kuliah.

Dari hasil observasi, didapatkan data bahwa selain menyelenggarakan pendidikan, program studi juga aktif menyelenggarakan kegiatan lainnya seperti pameran, penelitian dan pengabdian masyarakat. Kegiatan-kegiatan ini tidak hanya melibatkan dosen, tapi juga melibatkan mahasiswa yang berperan secara aktif. Dalam pelaksanaan kegiatan-kegiatan tersebut, mahasiswa ditantang untuk bekerja secara profesional bersama dengan dosen untuk menghasilkan karya bersama.

Wawancara bertujuan untuk mengetahui pendapat para pemangku kepentingan terkait enam variabel pada video profil sebagai media promosi program studi. Wawancara ini dilakukan kepada lima orang mahasiswa Program Studi Desain Grafis PNJ angkatan 2021. Dari hasil wawancara didapatkan data bahwa video profil adalah salah satu media yang cukup menjadi perhatian calon mahasiswa saat mencari info tentang perguruan tinggi. Hal terpenting yang menjadi perhatian audiens dalam video tersebut adalah bagaimana video dapat menyampaikan poin-poin informasi dengan baik dan teratur. Transisi antara satu poin informasi dan lainnya sebaiknya dibuat sehalus mungkin dengan tampilan visual yang menarik. Tampilan visual yang menarik tersebut dapat dihasilkan dari susunan elemen-elemen desain seperti warna, tipografi, gambar dan *layout* yang terkonsep dengan baik.

Menurut responden, teks adalah elemen yang penting dan harus ada dalam video profil. Teks dalam video berguna untuk memberi penjelasan untuk melengkapi elemen gambar dan suara. Teks diletakkan berupa judul dan informasi singkat tentang topik yang sedang dibahas. Sebaiknya teks dibuat menggunakan tipografi yang mudah dibaca dan sesuai dengan konsep. Sementara dalam variabel gambar, didapatkan data bahwa gambar yang diminati oleh responden beragam, dapat berupa foto maupun ilustrasi. Akan lebih baik jika dalam video menggabungkan kedua unsur tersebut. Logo adalah visual penting yang harus ada dalam video, selain *corporate color*, untuk memudahkan audiens mengidentifikasi pemilik video tersebut.

Kualitas suara adalah hal yang tidak kalah penting dalam video. Meskipun demikian, responden tidak memiliki kriteria khusus dalam penambahan suara pada video, selain harus berkualitas bagus, jernih dan jelas. Musik juga dapat menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan video. Musik yang dipakai sebaiknya memiliki *pace/beat* yang disesuaikan dengan informasi yang disampaikan.

Animasi menjadi salah satu faktor yang menjadi poin penting dalam menarik perhatian audiens. Menurut mereka, animasi yang menjelaskan informasi dengan baik akan membuat audiens tertarik untuk menonton video sampai habis. Animasi dapat dibuat dengan detail maupun minimalis, dan masing-masing responden memilih gaya animasi yang berbeda-beda. Meskipun demikian, mereka menyepakati beberapa hal, bahwa animasi harus memiliki *pace* yang tepat dan sesuai dengan informasi yang disampaikan. Adapun informasi yang dibutuhkan oleh calon mahasiswa dalam video profil sebuah perguruan tinggi, menurut mereka adalah sebagai berikut: visi misi, fasilitas, ciri khas program studi, dan prospek kerja lulusannya.

Tahapan *Define* dilakukan untuk menentukan konsep video yang selanjutnya akan dijadikan panduan konsep video dalam bentuk visual. Konsep dirumuskan menjadi sebuah *creative brief* berdasarkan analisis data yang telah terkumpul dan telah diolah untuk mendapatkan kesimpulan konsep yang tepat. Berikut adalah konsep video yang disusun pada *creative brief*.

Tabel 1. *Creative Brief* Konsep Video
 (Sumber: Anggarini et.al, 2021)

<p>OBJECTIVES: Membuat video profil Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Jakarta yang mampu menampilkan keunggulan prodi dalam kurikulum sehingga menarik audiens maupun minat calon mahasiswa maupun audiens pada umumnya.</p>
<p>TARGET AUDIENCE: Pelajar SMA. Usia 15-19 tahun. Berdomisili di wilayah Jabodetabek, target domisili sekunder yaitu wilayah Indonesia.</p>
<p>KEY MESSAGE: Program Studi Desain Grafis PNJ dengan unggulan kurikulum kemasan dan berorientasi praktek serta hasil karya.</p> <p>tone: <i>Fun, Colorful, Hand Drawing</i></p>
<p>MEDIA DETAILS: Video format mp4 Format video untuk diunggah ke <i>YouTube</i>.</p>

Pada tahap *Ideate*, kebutuhan pra produksi video dirumuskan, yaitu *storyline*, *design guideline* dan *storyboard*. Hal pertama yang dibuat dalam tahapan ini adalah *storyline* yang secara garis besar terbagi menjadi 6 *scene*. Pembagian *scene* secara lengkap dijabarkan dalam tabel berikut.

Tabel 2. *Scene* Video
 (Sumber: Anggarini et.al, 2021)

Scene ke-	Judul	Jenis <i>shoot</i>	<i>Storyboard</i>
1	Pengenalan Prodi	<i>Footage shot, voice over</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Google maps</i> Indonesia, Jawa Barat, Depok 2. <i>Footage</i> gerbang UI, gerbang PNJ, Gedung Z, tangga lobi 3. Mahasiswa mengenalkan prodi DG ditambah animasi teks
2	Kurikulum dan Proses Pembelajaran	Animasi teks dan transisi: penjelasan kurikulum dan mata kuliah (<i>full animasi</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kurikulum secara garis besar di semester 1-8 2. Kegiatan perkuliahan masing-masing semester 3. Karya perkuliahan setiap semester
3	Aktivitas mahasiswa di lab	<i>Shoot footage video</i> semua lab	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Angle</i> pengambilan di Studio DG 2. <i>Angle</i> pengambilan di Lab Komputer 3. <i>Angle</i> pengambilan di Lab Fotografi

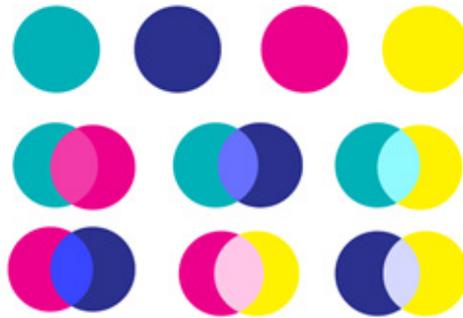
4	Karya mahasiswa	foto, video dokumentasi	- Karya tugas akhir
5	Kegiatan prodi	foto, video dokumentasi	- Pengmas - Magang - Kunjungan industri (studek) - Gp fest - Pasarame - InPack - Konstelasi
6	Peluang kerja	Foto industri dan pekerjaan Animasi teks <i>voice over</i> penjelasan	- Masa tunggu - Bidang pekerjaan - Jenis pekerjaan

Untuk menentukan visualisasi grafis pada video, dibuatlah *design guideline* sesuai dengan konsep yang telah ditetapkan. *Design guideline* ini akan melengkapi video pada bagian-bagian yang perlu dianimasikan menjadi *motion graphic* baik sebagai *framing video* maupun *motion graphic* transisi video. Berikut ini adalah *design guideline* yang dibuat.

1. Warna

Konsep warna yang digunakan adalah warna cerah dengan *tone* warna yang memiliki kesan *fun* dan *colorful*, yaitu kombinasi dari warna toska, biru, magenta, dan kuning. Setiap warna dipilih untuk menyampaikan kesan dan pesan tertentu. Berikut warna-warna yang digunakan dalam video profil Program Studi Desain Grafis:

- a. Warna toska dipilih karena merupakan warna yang merepresentasikan Politeknik Negeri Jakarta. Warna ini terdapat pada logo PNJ, sehingga dengan adanya warna toska, identitas kampus dapat ditunjukkan.
- b. Warna biru dipilih karena memiliki kesan dapat dipercaya dan berkualitas. Warna ini digunakan untuk menunjukkan bahwa program studi Desain Grafis adalah program studi yang berkualitas dan kepada calon mahasiswa untuk makna kepercayaan terhadap prodi, bahwa program studi Desain Grafis adalah program studi yang berkualitas dan terpercaya.
- c. Warna magenta memiliki kesan yang artistik. Hal ini sesuai dengan representasi program studi Desain Grafis dengan keilmuan yang berkaitan dengan kreativitas dan estetika.
- d. Warna kuning memiliki makna intelektual. Warna ini dipilih selain karena merupakan warna komplementer dari warna biru (sehingga desain bisa menjadi lebih kontras), juga karena tujuannya yaitu sebagai, representasi program studi Desain Grafis yang merupakan instansi di bidang pendidikan.



Gambar 2. *Tone Warna*
(Sumber: Anggarini et.al, 2021)

Pada penggunaan warna, dapat digunakan warna *blending hue* agar ada irisan warna yang lebih terang pada bagian-bagian yang *overlapping*.

2. Tipografi

Konsep tipografi yang digunakan pada video profil ini yaitu huruf yang memiliki keterbacaan tinggi dengan variasi huruf yang kontras. Pilihan jenis huruf yang digunakan yaitu *sans serif* dan *script*. Pada penekanan informasi yang penting atau perlu *highlight*, huruf diolah menjadi huruf dekoratif. Berikut merupakan penjelasan tipografi yang digunakan:

- a. *Condensed bold font* memiliki kesan yang ramping dan tinggi. Bentuk huruf ini dipilih untuk menunjukkan kesan yang kokoh dan berdiri tinggi, sebagai representasi Program Studi Desain Grafis yang akan terus tumbuh.
- b. *Script brush font* memiliki kesan kebebasan berkreasi. Pilihan huruf ini digunakan hanya untuk teks pendek dan teks yang perlu ditekankan. Selain itu, bentuk huruf ini dipilih karena dapat merepresentasikan wujud kreasi karya dalam tugas-tugas di mata kuliah Program Studi Desain Grafis.
- c. *Sans serif* adalah huruf yang memiliki keterbacaan tinggi. Selain itu, juga dapat menunjukkan kesan modern, sehingga dapat memberi kesan Program Studi Desain Grafis yang selalu *update* dan terkini.
- d. *Decorative font* yang digunakan adalah huruf olahan dari tiga huruf sebelumnya, yang ditata dan ditambahkan elemen grafis lain. Pilihan jenis huruf ini adalah sebagai representasi dari gambaran kreativitas, juga untuk menampilkan kesan fun dalam Program Studi Desain Grafis.

Typeface Rakesly digunakan untuk *headline*, yaitu pada huruf kapital, sementara *lowercase* untuk *bodytext*. *Typeface Historia* digunakan hanya untuk *highlight* teks, karena bentuknya yang fleksibel dan lebih mencuri perhatian. *Typeface Montserrat* digunakan untuk *bodytext* juga untuk *subhead* pada desain.



Gambar 3. Gaya Penekanan pada Tipografi Variasi 1
(Sumber: Anggarini et.al, 2021)



Gambar 4. Gaya Penekanan pada Tipografi Variasi 2
(Sumber: Anggarini et.al, 2021)

3. Grafis

Konsep elemen grafis yang digunakan untuk video profil Program Studi Desain Grafis ini adalah bentuk organik yang abstrak dan dibuat dengan gaya *hand drawn*. *Hand drawn style* dipilih karena memiliki kesan humanis. Gaya ini diterapkan pada elemen grafis dan ilustrasi.



Gambar 5. Grafis Tangan
(Sumber: Anggarini et.al, 2021)

Konsep grafis tangan ini sebagai pesan visual mengenai berkarya. Tangan dapat menciptakan suatu karya desain dari yang tidak ada menjadi ada, dari yang hanya goresan menjadi karya penuh arti. Penataan grafis tangan ini dapat ditata sesuai kebutuhan ruang pada bidang.

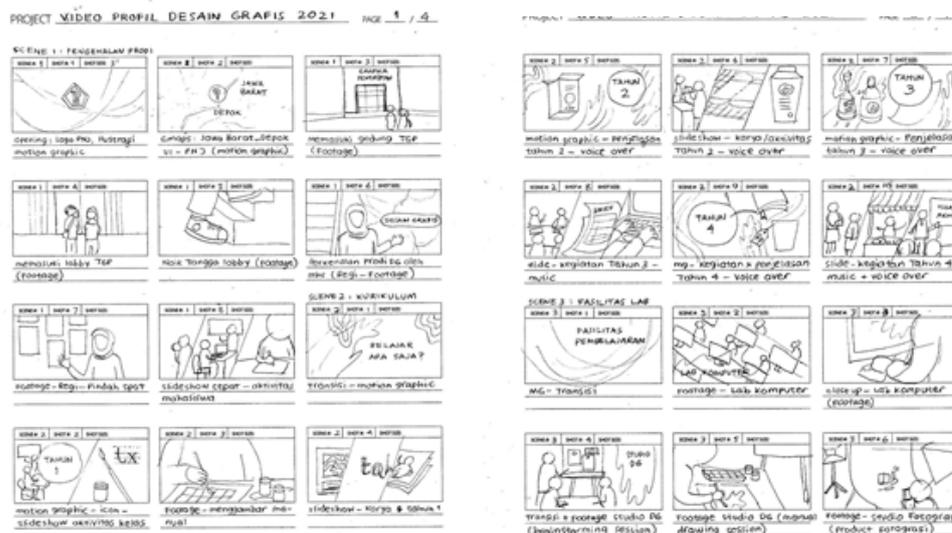
Elemen grafis lain yang dapat digunakan adalah bentuk-bentuk abstrak yang dinamis, yaitu bentuk bidang, dan garis bergelombang yang dapat direpetisi dan dikombinasikan. Grafis ini digunakan untuk menampilkan kesan *fun* pada video.



Gambar 6. Tekstur Kertas
(Sumber: Anggarini et.al, 2021)

Elemen tekstur kertas digunakan untuk menunjukkan suatu proses kerja dalam mendesain. Penggunaan tekstur ini adalah dengan *mode blending multiply* agar ruang bidang desain tidak *plain*.

Setelah membuat *storyline* dan *design guideline*, langkah selanjutnya adalah pembuatan *storyboard* yang berfungsi sebagai panduan dalam produksi video. *Storyboard* disusun per-*frame*, digambar manual dan diberikan keterangan. Berikut ini adalah *storyboard* yang telah dibuat:



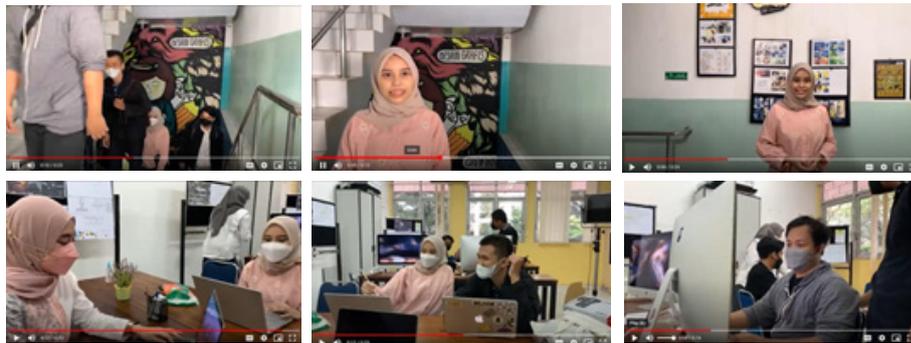
Gambar 7. *Storyboard* Video Profil Program Studi Desain Grafis
(Sumber: Anggarini et.al, 2021)

Tahap *Prototype* adalah tahap pembuatan video profil, mulai dari pengambilan gambar *footage*, pembuatan grafis, hingga proses sunting menggunakan *software* video editor, *Adobe Premier Pro* dan *Adobe After Effect*. Video *footage* yang diambil adalah bagian isi video yang menjelaskan mengenai program studi, penjelasan fasilitas sarana dan prasarana, serta beberapa kegiatan pembelajaran di Program Studi Desain Grafis. Sementara konten video yang berisi tentang kurikulum dan informasi teks lainnya menggunakan video *motion graphic*.

Video *footage* dibuat dengan menggunakan gedung Jurusan Teknik Grafika Penerbitan sebagai lokasi *shooting*. Bagian gedung yang ditampilkan adalah bagian-bagian yang berkaitan dengan desain grafis, seperti tangga dengan mural di dinding, ruang studio, ruang lab komputer, dan

ruang lab fotografi. Tujuannya yaitu agar *target audience*, yaitu calon mahasiswa, dapat melihat situasi perkuliahan di Program Studi Desain Grafis. Pada video *footage* ini, figur yang dihadirkan adalah mahasiswa-mahasiswi yang berkuliah di Program Studi Desain Grafis, yang diarahkan untuk menjadi *talent* pada video profil. Selain mahasiswa, dosen-dosen Program Studi Desain Grafis juga berperan dalam video, yaitu pada bagian kegiatan belajar mengajar.

Tahap selanjutnya adalah mengedit video menjadi sebuah tampilan yang utuh, dengan menyusun video berdasarkan panduan *storyline* serta *storyboard*. Selain itu tahap *editing* juga berpedoman kepada *guideline* untuk bagian *motion graphic*.



Gambar 8. *Footage* Video
(Sumber: Anggarini et.al, 2021)

Footage yang telah dipilih disusun berdasarkan alur cerita, kemudian ditambahkan dengan beberapa *frame* yang didesain berdasarkan *guideline* untuk menambah kesan *fun* dan *colorful* sesuai dengan *tone* atau tema yang ada pada *creative brief*. Selain itu, penambahan *frame* dengan sentuhan grafis juga akan menambah estetika agar membuat audiens lebih tertarik dan tidak bosan dengan konten video penjelasan. Setelah penyusunan *footage* video, kemudian grafis tampilan pada video juga disempurnakan dengan animasi transisi yang juga dibuat menggunakan elemen-elemen grafis dari *guideline* yang ada pada video.



Gambar 9. Grafis *Framing* Video
(Sumber: Anggarini et.al, 2021)

Setelah *framing* video dan animasi transisi selesai dilakukan, video disempurnakan dengan *editing* audio untuk menambah daya tarik video dengan menambahkan beberapa *voice over* dan *music background* yang disesuaikan dengan tema konsep video agar keseluruhan video memiliki kesatuan (*unity*) tema konsep sehingga video yang dihasilkan dapat menyasar tujuan dengan lebih efektif.

Simpulan

Dari hasil penelitian yang telah dibuat, didapatkan beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Video profil Program Studi Desain Grafis ini dirancang untuk menampilkan keunggulan program studi dalam kurikulum yang berorientasi praktik dan hasil karya sehingga dapat menarik audiens maupun minat calon mahasiswa, yaitu pelajar SMA berusia 15-19 tahun. Untuk itu, konten video yang dirancang adalah mengenai pengenalan program studi, kurikulum dan proses pembelajaran, aktivitas mahasiswa di lab, karya mahasiswa, kegiatan program studi, dan peluang kerja di bidang desain grafis.
2. Visualisasi video dibuat dalam bentuk video *footage* dan *motion graphic*. Video *footage* digunakan untuk bagian pengenalan prodi, aktivitas mahasiswa di lab, karya mahasiswa, dan kegiatan prodi. Sementara *motion graphic* digunakan pada bagian kurikulum dan proses pembelajaran serta transisi video dan grafis video.
3. *Tone* desain yang digunakan pada video profil ini adalah *fun*, *colorful*, dan *hand drawing*. Grafis yang digunakan adalah bentuk organik yang abstrak dan dibuat dengan gaya *hand drawn*. Untuk tekstur menggunakan kertas dan ada tambahan ilustrasi tangan sebagai konsep berkarya. Warna yang digunakan adalah kombinasi warna biru tosca (warna logo PNJ), warna biru, warna magenta, dan warna kuning dengan variasi *blending* warna *hue* yang dapat digunakan untuk area warna yang *overlapping*. *Font* yang digunakan adalah *sans serif* (*Rakesly* dan *Montserrat*) dan *script* (*The Historia*) dengan gaya penekanan desain tipografi yang ditata dengan gaya *scrapbook* dan *puzzle* abstrak.
4. Penelitian ini dapat dilanjutkan dengan uji coba, aplikasi dan pengukuran pengaruh video profil terhadap tingkat kepercayaan masyarakat.

Referensi

- Aan, A., Permana, J., Kertiasih, N. K., & Budhayasa, I. P. (2017). "Video Profil Sebagai Sarana Promosi Efektif Dalam Menunjang Eksistensi Program Studi Manajemen Informatika", *Jurnal Sains Dan Teknologi*, Vol. 6 No. 2.
- Abdillah, F., Adhiguna, D., & Sevtiana, A. (2017). "Perancangan Video Profile Sebagai Media Promosi Stmik Cic Dengan Tehnik Motion Graphic Menggunakan Perangkat Lunak Komputer Graphic", Vol. 7, Issue 1.
- Deslianti, D., & Anugrah, R. (2020). "Pembuatan Video 3d Kampus Iv Universitas Muhammadiyah", Vol. 2, Issue 1. <https://jurnal.ikhafi.or.id/index.php/jusibi/289>
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). "Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru". *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, Vol. 2 No. 1, 45–55. <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>
- Sinaga, B., Hasugian, P. M., Manurung, J., & Tarigan, N. M. B. (2021). "Pelatihan E-Promosi Kampus". *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, Vol. 3 No. 1, 56–62.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (2003).
- UU-Nomor-12-Tahun-2012-ttg-Pendidikan-Tinggi*. (2012).
- Wibowo, H. B. (2011). "Relasi Antara Perguruan Tinggi Desain Komunikasi Visual (Dkv) Di Indonesia Dengan Industri Dkv", Vol. 2, Issue 1. <http://www.dkv.fsr.itb.ac.id>