

PEMBUATAN VIDEO PROMOSI FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS SURYAKANCANA

Dea Nur'afiah Ramdani ¹, Siti Nazilah. ²

*Fakultas Teknik Universitas Suryakencana ¹, Fakultas Teknik Universitas Suryakencana ²
deanurafiah111@gmail.com, zilah.nazilah@gmail.com*

Abstract

New student registration is carried out every year at Suryakencana University, especially the Faculty of Engineering. To attract the attention of high school / vocational students it is necessary to have a promotion. Promotion is done offline and online. Offline promotion is by visiting SMA/SMK, providing information about the Faculty of Engineering, UNSUR. Online promotion is by uploading photos/videos in the form of an invitation to register at the Faculty of Engineering, UNSUR. The method used in this study is the Multimedia Development Life Cycle. The materials and tools used are Canon M100 camera, tripod, drone, text, video, images, and audio. The software used is Wondershare Filmora X.

Keywords: promotion, MDLC, photo, video, audio, text.

Abstrak

Pendaftaran mahasiswa baru tiap tahun dilakukan di Universitas Suryakencana, khususnya Fakultas Teknik. Untuk menarik perhatian siswa SMA/SMK maka perlu adanya promosi. Promosi dilakukan secara offline dan online. Promosi offline yaitu dengan mendatangi SMA/SMK, memberikan informasi seputar Fakultas Teknik UNSUR. Promosi online yaitu dengan mengupload foto/video berupa ajakan untuk mendaftar di Fakultas Teknik UNSUR. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Multimedia Development Life Cycle. Bahan dan alat yang digunakan yaitu kamera Canon M100, tripod, drone, text, video, gambar, dan audio. Software yang digunakan yaitu Wondershare Filmora X.

Kata kunci: promosi, MDLC, foto, video, audio, teks.

1. Pendahuluan

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, animasi, suara, gambar dan video dengan tools (alat bantu) dan link sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, interaksi, berkarya dan berkomunikasi. (Gumelar, 2014). Video merupakan suatu media pengirim pesan yang dapat menampilkan suara serta gambar bergerak. Pesan tersebut dapat berupa fakta, (seperti berita atau kejadian dan peristiwa penting) maupun fiktif (misalnya sebuah cerita rekayasa) yang bisa mengedukasi atau hanya bersifat informasi, (FATRIA & SARAGIH, 2021). Menurut (Togodly et al., 2018), promosi adalah komunikasi yang persuasif, mengajak, mendesak, membujuk, meyakinkan. Ciri dari komunikasi yang persuasif, (komunikasi) adalah dengan adanya komunikator yang secara terencana mengatur berita dan cara penyampaiannya untuk mendapatkan akibat tertentu dalam sikap dan tingkah laku si penerima (pendengar). Philip Kotler, (1997:142) mendefinisikan promosi sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh perusahaan untuk mengomunikasikan manfaat dari produknya dan untuk meyakinkan konsumen agar membeli. (Ismiatun et al., 2022). Menurut Rambat Lupiyadi,

(2001:108) promosi yaitu salah satu variabel dalam bauran pemasaran yang sangat penting dilaksanakan oleh perusahaan dalam memasarkan produk jasa. (Wandira & Edwar, 2016). Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan yang tertulis digunakan untuk memperoleh suatu informasi dari seorang responden dalam artian laporan pribadinya atau suatu hal yang diketahui oleh seorang responden, (Nasution, 2016).

Fakultas Teknik adalah salah satu Fakultas yang berada di Universitas Suryakencana Cianjur. Fakultas ini memiliki tiga Prodi yaitu Informatika, Industri, dan Sipil. Permasalahan yang ada di Teknik kali ini salah satunya tentang video promosi. Perlunya pembaharuan isi/informasi dari video promosi yang sudah ada, menjadikan alasan pembuatan video promosi yang baru. Alasan lainnya yaitu seiring berkembangnya zaman tentunya teknik/cara dalam pembuatan video promosi pun semakin berkembang. Berdasarkan produk multimedia yang akan dibuat di Fakultas Teknik Universitas Suryakencana dapat disimpulkan bahwa hal ini adalah alat perantara yang berfungsi untuk menyampaikan suatu informasi mengenai gambaran besar tiga prodi (Informatika, Sipil, Industri), yaitu tentang ilmu yang dipelajari, kemampuan yang diperoleh, metode pembelajaran, fasilitas, beasiswa, dan tentang profile Fakultas Teknik itu sendiri.

Video promosi yang dihasilkan akan mengandung beberapa unsur (seperti beberapa kejadian yang diletakkan-lebihkan, dari musikalitas, adegan, efek video, dan efek suara). Maka dari itu, video promosi dengan menggunakan musikalitas, kreatifitas dalam pengambilan video yang harmonis bersama unsur video lainnya, voice over, script, efek visual, dan banyak lagi yang akan menjadikan hal baru dalam penyusunan video promosi tentang “PEMBUATAN VIDEO PROMOSI FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS SURYAKANCANA”.

2. Metode Penelitian

Berikut merupakan penjelasan bagaimana pembuatan video dilakukan.

2.1 Pengertian MDLC

Multimedia Development Life Cycle (MDLC) merupakan salah satu metodologi pengembangan perangkat lunak. Menurut Luther dalam Binanto, metodologi pengembangan multimedia sendiri terdapat enam tahap, yaitu konsep (concept), perancangan (design), pengumpulan bahan (material collecting), pembuatan (assembly), pengujian (testing), dan distribusi (distribution). Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap concept memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan. Tahapan MDLC terdiri dari 6 fase, yaitu:

1. Tahap konsep (concept) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audiens).
2. Tahap perancangan (design) adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk program.
3. Tahap pengumpulan bahan (material collecting) adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan
4. Tahap pembuatan (assembly) adalah tahap pembuatan semua obyek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design, seperti storyboard, bagan alir, dan/atau struktur navigasi.
5. Tahap pengujian (testing) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (assembly) dengan menjalankan aplikasi/program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak.
6. Distribusi (distribution) Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan.

3. Pembahasan

3.1 Studi Literatur

Studi literatur adalah mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan. Referensi ini dapat dicari dari buku, jurnal, artikel laporan penelitian, dan situs-situs di internet. Output dari studi literatur ini adalah terkoleksinya referensi yang relevan dengan perumusan masalah. (Pilendia, 2020).

3.1.1 Definisi Video

Video adalah teknologi yang dapat merekam dan menyimpan, serta memproses dan merekonstruksi urutan tak bergerak gambar menjadi video yang menjadikan multimedia sesuatu yang dinamis. (Wibowo & Lisanto, 2021). Video adalah Pengambilan gambar oleh kamera tunggal dan kemudian dirangkai dengan sedemikian rupa menjadi suatu penuturan berkesinambungan. Semakin baik dipersiapkan, biasanya semakin baik pula hasilnya. (Maulani et al., 2018). Berdasarkan pengertian diatas, video dapat diartikan dengan suatu teknologi yang merekam gambar berjalan sehingga menjadi suatu karya yang dapat ditonton.

3.1.2 Definisi Promosi

Promosi adalah tindakan menginformasikan atau meningkatkan konsumen tentang spesifikasi produk atau merek. Promosi mempunyai kekuatan untuk menyampaikan pesan, dan diperlukan perancangan khusus agar promosi tersebut memiliki visual yang kuat dan menciptakan keserasian didalam rangkaian pemasaran, karena promosi adalah berkaitan langsung dalam upaya untuk memperkenalkan produk kepada konsumen dengan memikat hati mereka melalui pemberian kesan-kesan baik, yang mampu diingat dan dirasakan oleh konsumen. (Sunarya et al., 2015). Promosi adalah serangkaian teknik yang digunakan untuk mencapai sasaran penjualan atau pemasaran dengan penggunaan biaya yang efektif, dengan memberikan nilai tambah pada produk atau jasa baik kepada para perantara maupun pemakai langsung, biasanya tidak dibatasi dalam jangka waktu tertentu. (Rachmanto & Noval, 2018). Promosi ialah suatu upaya atau kegiatan perusahaan dalam mempengaruhi konsumen aktual maupun konsumen potensial agar mereka mau melakukan pembelian terhadap produk yang ditawarkan saat ini atau dimasa yang akan datang. (Nazilah & Setiawati, 2021). Berdasarkan promosi yang akan dibuat di Fakultas Teknik dapat disimpulkan bahwa promosi adalah kegiatan untuk menginformasikan dengan bentuk komunikasi dengan menggunakan video untuk mempromosikan fakultas Teknik, produk video promosi ini dirancang untuk menginformasikan kepada siswa siswi yang

ingin masuk perkuliahan fakultas Teknik dan menggiring siswa siswi untuk masuk ke Fakultas Teknik Universitas Suryakencana.

3.1.3 Definisi Sinematik

Unsur sinematik sendiri merupakan cara atau gaya untuk mengolah unsur naratif. Dapat dikatakan unsur sinematik merupakan aspek teknis pembentuk film. (Hidayat et al., 2019). Sinematografi adalah ilmu yang membahas teknik menembak dan menggabungkan berbagai gambar menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide atau menyampaikan cerita. (Wibowo & Lisanto, 2021). Sinematography diartikan sebagai the craft of making picture (pengrajin gambar). Sebagai pemahaman, sinematografi bisa diartikan kegiatan menulis yang menggunakan gambar bergerak, seperti apakah gambar-gambar itu, bagaimana merangkai potongan-potongan gambar yang bergerak menjadi rangkaian gambar yang mampu menyampaikan maksud tertentu atau menyampaikan informasi atau mengomunikasikan ide tertentu. (Pambudi, 2022). Dapat disimpulkan dari kedua pengertian tersebut bahwa Sinematik adalah teknik pengambilan video dengan mengatur cahaya dan kamera agar bidikan video terlihat bagus.

3.1.4 Definisi Wondershare Filmora

Dari sekian banyak software edit video yang ada, instruktur merekomendasikan software Wondershare Filmora. Wondershare Filmora (awalnya Wondershare Video Editor) adalah perangkat lunak yang datang dengan antarmuka intuitif editing video yang mudah. Wondershare Filmora adalah software yang dipakai untuk membuat film rumahan, memudahkan kita dalam membuat video sendiri dengan memberikan berbagai built-in template, dipenuhi fitur mode yang dilengkapi dengan semua timeline, bisa disesuaikan dengan berbagai fitur untuk mengatur adegan dan mengedit video. Software Wondershare Filmora saat ini cukup digemari karena kemudahannya.

Wondershare Filmora merupakan salah satu software edit video yang ringan dan mudah dipelajari dan merupakan software editing video populer karena memiliki beragam fitur canggih tampilan yang sederhana, gratis, berbagai dukungan tema dan efek gratis menjadi daya tarik software tersebut. Wondershare Filmora memiliki fitur full feature mode, easy mode, instant cutter mode dan action cam tool. Keempat mode tersebut memiliki fitur yang berbeda sesuai dengan namanya. Wondershare Filmora memiliki tampilan sederhana dan tools yang mudah dikenali sehingga pengguna lebih leluasa dan mudah dalam mengedit video.

Dengan kemampuan yang ada pada software Wondershare Filmora diharapkan dapat membantu kinerja dan kreativitas bagian Sumber Daya Manusia di Dinas Sosial Provinsi Sumatera Selatan dalam menghasilkan video-video yang kreatif dan menarik. Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah disebutkan di atas maka pelatihan pemanfaatan software Wondershare Filmora ini sangat penting dan perlu untuk diadakan. Pelatihan yang akan dikembangkan dan diterapkan bagi bagian Sumber Daya Manusia di Dinas Sosial Provinsi Sumatera Selatan ini diharapkan akan memberikan wawasan baru dan meningkatkan kemampuan dalam pembuatan video yang baik dan menarik. (Hartati et al., 2021)

3.1.5 Definisi Canva

Dilansir dari akun atau web Canva, Canva menyediakan fitur-fitur atau kegunaannya untuk pendidikan, menjelaskan bahwa Canva ialah alat bantu kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas. Satu-satunya platform desain yang dibutuhkan dalam kelas. Mengembangkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif, membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan. (Purba, 2022)

Menurut (Pelangi et al., 2020), adapun kelebihan serta kekurangan yang ada pada aplikasi Canva.

Kelebihan aplikasi Canva:

1. Memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti; pembuatan poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva.
2. Karena aplikasi ini menyediakan berbagai macam template yang sudah tersedia dan menarik, maka memudahkan seseorang dalam membuat suatu desain yang sudah disediakan, hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain sebagainya yang disediakan.
3. Mudah dijangkau, aplikasi Canva mudah dijangkau disemua kalangan karena bisa didapat melalui Android ataupun Iphone, hanya dengan Jurnal Sasindo Unpam, Vol 8, No 2, Desember 2020 88 mendownloadnya untuk mendapatkan aplikasi ini, jika memakai gawai. Apabila memakai laptop, caranya ialah dengan membuka chrome atau web Canva dan masuk pada aplikasi Canva tanpa harus mendownload.

Kekurangan aplikasi Canva:

1. Aplikasi Canva mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bila mana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun laptop yang

akan menjangkau aplikasi Canva, Canva tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain.

2. Dalam aplikasi Canva ada template, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar. Jadi, ada beberapa yang berbayar ada yang tidak. Tetapi hal ini tidak masalah dikarenakan banyak template yang menarik dan gratis lainnya. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu secara menarik dan mengandalkan kreativitas sendiri.

3. Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatnya, gambar, warna, dan sebagainya. Tetapi ini juga tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih sesuatu desain yang berbeda.

3.2 Studi Lapangan

Studi lapangan ini menjelaskan mengenai proses dan hasil studi lapangan atau pengumpulan data secara langsung di Fakultas Teknik Universitas Suryakencana.

1. Metode : Wawancara
2. Tempat : Fakultas Teknik Universitas Suryakencana
3. Responden : Bpk. Fuad Nasher, S. T., M. Kom.

Poin pertanyaan yang diajukan :

- a. Apakah sebelumnya TEKNIK-UNSUBUR sudah pernah membuat video promosi?
- b. Konsep apa yang dibutuhkan oleh TEKNIK-UNSUBUR untuk pembuatan video promosi?
- c. Fasilitas apa saja yang harus ditampilkan dalam video promosi?
- d. Berapa lama durasi yang diinginkan oleh TEKNIK-UNSUBUR dalam video promosi?

Berdasarkan studi lapangan di TEKNIK-UNSUBUR, penulis mendapatkan jawaban diantaranya:

- a. Sebelumnya sudah pernah membuat video promosi, akan tetapi video promosi terlihat kurang atraktif.
- b. Konsep video promosi yang dibutuhkan TEKNIK-UNSUBUR adalah video sinematik dengan menggunakan berbagai jenis shoot dengan menggunakan teknik multi kamera yang berisikan fasilitas di TEKNIK-UNSUBUR, program studi yang tersedia, serta keunggulan TEKNIK-UNSUBUR.
- c. Durasi yang diinginkan di video promosi maksimal 6 menit supaya penonton/audience tidak bosan.

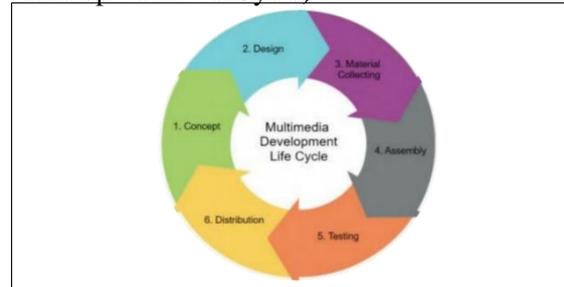
d. Fasilitas yang harus di tampilkan diantaranya: Ruang Fakultas Teknik, Ruangan TU dan Dosen, Ruangan kelas, Lab Ketiga Prodi, Taman Teknik, Parkiran Teknik, Ruangan Asisten Lab, dan Perpustakaan.

3.3 Deskripsi Aktivitas

Berikut merupakan aktivitas yang dilakukan selama kerja praktik.

3.3.1 Metode Kerja Praktek

Metode yang digunakan adalah MDLC (Multimedia Development Life Cycle).



Gambar Tahapan Pengembangan Multimedia (Riyanto & Singgih, 2015)

A. Pengonsepan (Concept)

Video yang dibuat dalam penelitian ini adalah mengenai media promosi Fakultas Teknik. Video ini bertujuan untuk mempromosikan kepada siswa/i yang akan melanjutkan ke perguruan tinggi selain menggunakan brosur dan spanduk sebagai media promosi yang sering digunakan di kampus pada umumnya, video ini dikemas dengan teknik sinematografi supaya konsumen tertarik pada video promosi.

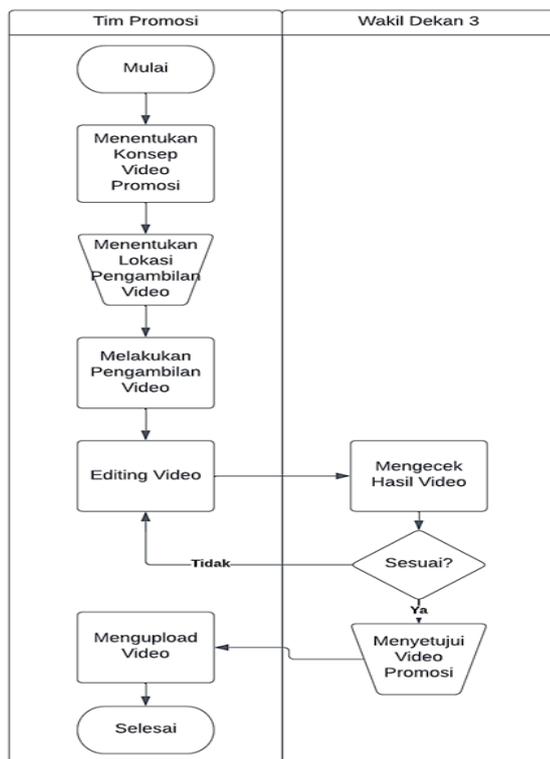
Kategori Konsep	Deskripsi Konsep
Judul	PEMBUATAN VIDEO PROMOSI FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS SURYAKENCANA”
Jenis Multimedia	Media Gedung Fakultas Teknik berbasis Video Sinematik dengan menggunakan berbagai jenis <i>shoot</i> dan multi kamera
Tujuan	Membantu mempromosikan TEKNIK-UNSUBUR kepada masyarakat dengan video yang terkesan atraktif serta dapat membantu dan mempermudah para penonton untuk mengetahui informasi tentang fasilitas, cakupan ilmu ketiga prodi, dan keunggulan-keunggulan dari Fakultas Teknik Universitas Suryakencana.
Sasaran	Siswa-Siswi sekolah SMK/SMA MA/MAN Sederajat.
Audio	<i>Voice Over</i> , <i>Audio Effect</i> , dan <i>Hymne Teknik Cover By Sinergi Engineering</i> .
Video	Menggunakan teknik sinematik dengan menggunakan berbagai jenis <i>shoot</i> dan multi kamera.
Durasi	05 menit 44 detik

B. Perancangan (Design)

Dalam perancangan video ini butuh software utama yaitu Storyboard untuk menggambarkan deskripsi tiap scene, dengan mencantumkan semua objek multimedia dan tautan ke scene lain.

a. Tahap perancangan Video Promosi

Pada tahap perancangan pembuatan Video Promosi Fakultas Teknik penulis membuat tahap Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi. Untuk gambar alurnya bisa dilihat pada gambar 3.2 Sebagai berikut:



Gambar Flowchart proses pembuatan video promosi saat produksi

b. Sinopsis

Sinopsis adalah alur cerita secara singkat. Sinopsis dijelaskan dalam tulisan singkat sehingga penonton mampu memahami isi cerita yang disampaikan dalam video atau film. Sebuah sinopsis dikatakan baik apabila mampu menjelaskan cerita secara utuh. (Chaeriyantama, Mustika, and Dupri 2021) Berikut sinopsisnya :

Diawali dengan tampilan keseluruhan bagian Fakultas Teknik Universitas Suryakencana dengan menggunakan drone, lalu dilanjut dengan gambaran kilas tentang apa yang akan ditampilkan pada bagian isi video. Setelah itu, lanjut ke bagian tampilan fakultas. Lalu ke bagian tiga prodi yaitu Teknik Sipil, Teknik Industri, dan Teknik Informatika. Dilanjut dengan pengenalan fasilitas lainnya hingga penampilan kegiatan dan prestasi yang pernah dilakukan oleh Fakultas Teknik UNSUR. Di akhir

ditambahkan credits video untuk pengenalan siapa saja yang ikut serta dalam pembuatan video ini.

c. Storyboard

kegiatan dan prestasi yang pernah dilakukan oleh Fakultas Teknik UNSUR. Di akhir ditambahkan *credits video* untuk pengenalan siapa saja yang ikut serta dalam pembuatan video ini.

No	Scene	Gambar	Audio	Warna	Ratio	Keterangan
1	Introduction		Audio Effect Digital Alert, Transition (Sumber: Wondershare Filmora)	Background putih agar terlihat jelas teks dan logo yang ditampilkan dengan sedikit warna biru untuk menggambarkan teknik	16:9	Menampilkan logo Unsur dan Fakultas Teknik sebagai pengenalan video tersebut dipersembahkan oleh Teknik Unsur
2	Introduction		Audio Effect Drone Scope (Sumber: Wondershare Filmora)	Background hitam agar lebih elegan dan menyesuaikan dengan efek kabut.	16:9	Pengenalan Direktur
3	Opening		Suara penyaji dan Hymne Teknik cover by Sinergi Engineering. (Sumber : Yogi's Studio Recorder)	warna hijau dan biru mendominasi untuk membuat penglihatan lebih santai.	16:9	Menampilkan lingkungan TEKNIK-UNSUR dengan drone
4	Opening		Music Hymne Teknik cover by Sinergi Engineering.	Warna biru untuk langit dan gerbang yang berwarna putih,	16:9	Menampilkan gambaran umum Fakultas Teknik Universitas Suryakencana

No	Scene	Gambar	Audio	Warna	Ratio	Keterangan
			(Sumber : <i>Yogi's Studio Recorder</i>)	krem, dan abu.		
5	Pengenalan <i>Music Cover</i> By Sinergi Engineering		Teknik <i>cover by Sinergi Engineering</i> . (Sumber : <i>Yogi's Studio Recorder</i>)	Warna hitam untuk jaket UKM Sinergi dan background Taman Teknik	16:9	Menampilkan anggota UKM Sinergi Engineering
6	Gambaran tiap prodi		Suara penyaji dan <i>Music Hymne</i> Teknik <i>cover by Sinergi Engineering</i> . (Sumber : <i>Yogi's Studio Recorder</i>)	Warna Kuning untuk jas UNSUR dan background Lab Informatika	16:9	Menampilkan mesin/alat elektronik yang digunakan tiap prodi selama praktik
7	Teknik Sipil		Suara penyaji dan <i>Music Hymne</i> Teknik <i>cover by Sinergi Engineering</i> . (Sumber : <i>Yogi's Studio Recorder</i>)	Warna mesin abu-abu muda dan kotak navigasi hitam. Warna teks hitam dengan background biru.	16:9	Menampilkan gambar - gambar mengenai Teknik Sipil
8	Teknik Industri		Suara penyaji dan <i>Music Hymne</i> Teknik <i>cover by Sinergi</i>	Warna ruangan Lab Industri putih dengan nama ruangan berwarna biru. Teks berwarna	16:9	Menampilkan gambar - gambar mengenai Teknik Industri

No	Scene	Gambar	Audio	Warna	Ratio	Keterangan
			<i>Engineering</i> . (Sumber : <i>Yogi's Studio Recorder</i>)	hitam dengan background biru.		
9	Teknik Informatika		Suara penyaji dan <i>Music Hymne</i> Teknik <i>cover by Sinergi Engineering</i> . (Sumber : <i>Yogi's Studio Recorder</i>)	Ruangan Lab Informatika berwarna putih dengan nama ruangan berwarna biru. Teks berwarna hitam dengan background biru.	16:9	Menampilkan gambar - gambar mengenai Teknik Informatika
10	Fasilitas lainnya		Suara penyaji dan <i>Music Hymne</i> Teknik <i>cover by Sinergi Engineering</i> . (Sumber : <i>Yogi's Studio Recorder</i>)	Ruangan berwarna putih krem, pakaian berwarna hijau, dan rak buku berwarna biru	16:9	Menampilkan fasilitas-fasilitas yang ada di Teknik- UNSUR
11	Pencapaian dan kegiatan		Suara penyaji dan <i>Music Hymne</i> Teknik <i>cover by Sinergi Engineering</i> . (Sumber : <i>Yogi's Studio Recorder</i>)	Background hitam, motif kuning, merah, putih dan oren.	16:9	Menampilkan pencapaian dan kegiatan yang telah dilakukan oleh Teknik- UNSUR

No	Scene	Gambar	Audio	Warna	Ratio	Keterangan
12	Ending		Music Hymne Teknik cover by Sinergi Engineering. (Sumber : Yogi's Studio Recorder)	Background hitam, warna logo biru untuk Teknik dan kuning untuk Universitas Suryakencana	16:9	Menampilkan logo UNSUR dan logo Teknik

Tabel Storyboard

d. Storyline

No.	Keterangan
1	Diawali dengan menampilkan pengenalan sebagai persembahan dari Teknik UNSUR
2	Menampilkan gambaran lingkungan Fakultas Teknik Unsur dengan menggunakan drone.
2	Menampilkan gambaran tentang lingkungan Fakultas Teknik UNSUR, seperti Taman Teknik, Tempat Parkir, dan tampilan Kelas dari luar.
3	Menjelaskan 3 prodi yang ada di TEKNIK-UNSUR yaitu: Teknik Sipil, Teknik Industri, dan Teknik Informatika.
4	Menjelaskan keunggulan TEKNIK-UNSUR diantaranya: terakreditasi B BAN-PT, dosen lulusan Universitas ternama, beasiswa yang banyak, fasilitas yang nyaman, prospek kerja yang luas, melakukan banyak kegiatan Fakultas dan meraih berbagai prestasi.
5	Menampilkan Link sosial media TEKNIK-UNSUR

Tabel Storyline

C. Pengumpulan bahan (Material Collecting)

Pada tahap ini, yaitu tahap pengumpulan bahan yang akan digunakan untuk pembuatan video promosi.

1. Teks

Berikut ini merupakan script untuk video promosi yang akan digunakan pada tahap assembly.

No.	Adegan	Naskah video	Keterangan
1.	Opening video background putih.	Fakultas Teknik Universitas Suryakencana	Font : Lucida Bright Size Font : 56
2	Director introduction	Directed By Dea Nurafiah	Font : Bodoni Bd BT Bold Italic Size Font : 48
3	Music cover introduction	Cover By Sinergi Engineering	Font : Roboto Size Font : 24
4	Teknik Sipil	1. Teknik Sipil	Font : Raleway Black Size Font : 29
5	Teknik Industri	2. Teknik Industri	Font : Raleway Black Size Font : 29
6	Teknik Informatika	3. Teknik Informatika	Font : Raleway Black Size Font : 29

Tabel Naskah Video Promosi

2. Audio

No	Artist	Jenis	Judul	Sumber
1.	Dea	Voice over	Informasi TEKNIK	Penulis
2.	Sinergi Engineering	Music cover	Hymne Teknik	Sumber : Yogi's Studio Recorder

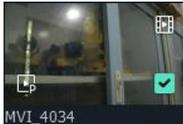
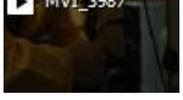
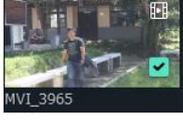
Tabel Audio Pendukung

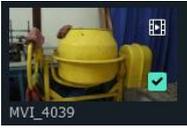
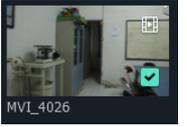
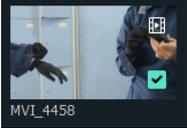
3. Gambar

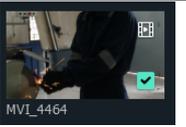
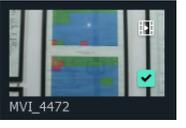
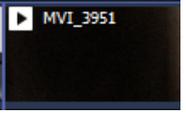
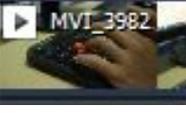
No.	Gambar	Keterangan
1		Logo Universitas Suryakencana untuk opening video promosi
2		Logo Fakultas Teknik UNSUR untuk opening video promosi
3		Gambar praktikum Teknik Sipil
4		Gambar praktikum Teknik Sipil

4. Video

No.	Scene	Keterangan
1.		<i>Video shoot</i> lingkungan TEKNIK dengan drone dari depan Fakultas Teknik
2		<i>Video shoot</i> lingkungan TEKNIK dengan drone dari arah lapangan
3		<i>Video shoot</i> lingkungan TEKNIK dengan drone dari depan Kelas Teknik dengan <i>shoot menyamping</i>
4		<i>Video shoot</i> gerbang Universitas Suryakencana
5		<i>Video shoot</i> Fakultas Teknik
6		<i>Video shoot</i> Taman Teknik
7		<i>Video shoot</i> Halaman Kelas Teknik
8		<i>Video shoot</i> Parkiran Teknik

No.	Scene	Keterangan
9		<i>Video shoot</i> lemari buku Lab Industri
10		<i>Video shoot</i> UKM Sinrgi Engineering di Taman Teknik
11		<i>Video shoot</i> alat/mesin di Lab Industri
12		<i>Video shoot</i> alat/mesin di Lab Sipil
13		<i>Video shoot</i> alat elektronik di Lab Informatika
14		<i>Video shoot</i> kegiatan di Lab Industri
15		<i>Video shoot</i> salah satu mahasiswa Teknik
16		<i>Video shoot</i> Lab Sipil

No.	Scene	Keterangan
17		<i>Video shoot</i> Lab Sipil
18		<i>Video shoot</i> Lab Sipil
19		<i>Video shoot</i> Lab Sipil
20		<i>Video shoot</i> Lab Sipil
21		<i>Video shoot</i> Lab Industri
22		<i>Video shoot</i> Lab Industri
23		<i>Video shoot</i> Lab Industri
24		<i>Video shoot</i> Lab Industri

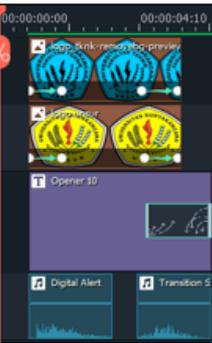
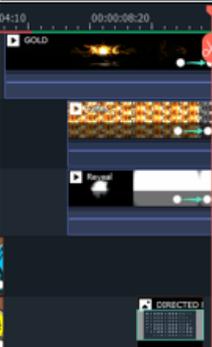
No.	Scene	Keterangan
25		<i>Video shoot</i> Lab Industri
26		<i>Video shoot</i> Lab Industri
27		<i>Video shoot</i> Lab Industri
28		<i>Video shoot</i> Lab Industri
29		<i>Video shoot</i> Lab Informatika
30		<i>Video shoot</i> Lab Informatika
31		<i>Video shoot</i> Lab Informatika
32		<i>Video shoot</i> Lab Informatika

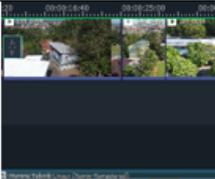
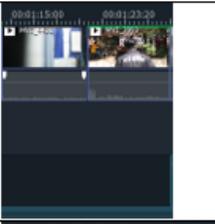
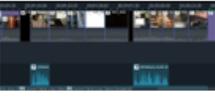
No.	Scene	Keterangan
33		Video shoot Lab Informatika
34		Video shoot Perpustakaan
35		Video shoot Perpustakaan
36		Video shoot Perpustakaan
37		Video shoot lemari buku Lab Industri
38		Video shoot kelas Teknik
39		Video shoot kelas Teknik
40		Video shoot presentasi acara Kelas Umum
41		Video shoot tarian saat Kelas Umum

No.	Scene	Keterangan
42		Video shoot sambutan saat Kelas Umum
43		Video shoot bermain gitar di Taman Teknik
44		Video shoot duduk di Taman Teknik

D. Pembuatan (Assembly)

Pada tahap ini material yang sudah terkumpul selanjutnya dilakukan pengolahan, Adapun mockup dari pembuatan video promosi ini yaitu :

No.	Scene	Keterangan
1.		00:00:00:00 – 00:00:06:18 diisi dengan video 1 yang berisi opener dan ditambahkan efek transisi Whirl 8. Lalu video 2 diisi dengan logo UNSUR yang ditambahkan animasi vortex in untuk masuk dan vortex out untuk keluar. Video 3 diisi dengan logo Teknik yang ditambahkan animasi vortex in untuk masuk dan vortex out untuk keluar. Audio diisi dengan digital alert dan transition.
2		00:00:06:18 – 00:00:12:26 video 1 berisi gambar directed. Video 2 berisi gambar directed yang ditambahkan efek transisi Dissolve. Video 3 berisi reveal, video 4 berisi refleksi dan video 6 berisi gold smoke. Diisi dengan audio Drone Scape.

		
3		00:00:12:12 - 00:00:36:23 video 1 berisi tayangan Teknik UNSUR dari berbagai arah dengan menggunakan drone. Selain itu, video 1 juga ditambahkan efek transisi flash di awal. Audio 3 diisi dengan cover Hymne Teknik
4		00:00:36:24 - 00:01:14:22 video 1 berisi tayangan balaman teknik dan ditambahkan efek transisi flash. Audio 3 diisi dengan cover Hymne Teknik
5		00:01:14:23 - 00:01:29:33 video 1 berisi tayangan balaman teknik. Video 2 berisi teks. Audio 2 berisi dubbing. Audio 3 diisi dengan cover Hymne Teknik
6		00:01:29:34 - 00:04:00:12 video 1 berisi tayangan ketiga prodi. Video 2 berisi teks. Audio 2 berisi dubbing. Audio 3 diisi dengan cover Hymne Teknik
7		00:04:00:13 - 00:05:50:44 video 1 berisi fasilitas dan kegiatan di teknik hingga ending. Video 2 berisi logo teknik. Video 3 diisi logo UNSUR. Audio 2 berisi dubbing. Audio 3 diisi dengan cover Hymne Teknik

Tabel Mockup Video Promosi

E. Pengujian (Testing)

Tahap pengujian atau testing dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan

(assembly) dengan menjalankan video dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Pengujian alpha (alpha test) bertujuan untuk mengetahui apakah storyboard dengan video yang dibuat sesuai atau tidak.

Berikut ini adalah pengujian kesesuaian storyboard dengan video yang telah dibuat:

No	Nama	Keterangan	Hasil
1	Scene 1	Pada scene ini akan menampilkan logo unsur dan Teknik, serta opening introduction sebagai director video.	Sesuai
2	Scene 2	Pada scene ini akan menampilkan suasana Teknik dan video diambil dengan drone	Sesuai

No	Nama	Keterangan	Hasil
3	Scene 3	Pada scene ini akan menampilkan gambaran tentang Fakultas Teknik UNSUR seperti gerbang UNSUR, Gedung Fakultas Teknik, dan Parkiran Teknik	Sesuai
4	Scene 4	Pada scene ini akan menampilkan Gambaran ketiga prodi yaitu Teknik Sipil, Teknik Industri, dan Teknik Informatika	Sesuai
5	Scene 5	Pada scene ini akan menampilkan fasilitas yang ada di Teknik Sipil selama proses pembelajaran, serta menampilkan beberapa gambar ketika sedang melakukan praktikum.	Sesuai
6	Scene 6	Pada scene ini akan menampilkan fasilitas yang ada di Teknik Industri selama proses pembelajaran, serta menampilkan beberapa video selama praktik di Lab Industri.	Sesuai
7	Scene 7	Pada scene ini akan menampilkan fasilitas yang ada di Teknik Informatika selama proses pembelajaran, serta menampilkan beberapa video selama praktik di Lab Informatika.	Sesuai
8	Scene 8	Pada scene ini akan menampilkan fasilitas pendukung selama kegiatan belajar dan mengajar.	Sesuai
9	Scene 9	Pada scene ini akan menampilkan pencapaian dan gambaran kegiatan-kegiatan yang sudah	Sesuai

No	Nama	Keterangan	Hasil
		dilakukan oleh Teknik UNSUR.	

Tabel Pengujian

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penulis telah berhasil membuat Video **“PEMBUATAN VIDEO PROMOSI FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS SURYAKANCANA”**, dan berikut kesimpulan yang didapat :

- Penelitian ini menghasilkan sebuah Video Promosi Fakultas Teknik Universitas Suryakencana dengan memiliki durasi 5 menit 44 detik.
- Video Promosi telah dibuat menggunakan software Wondershare Filmora X.
- Video ini dapat menampilkan informasi menarik seputar Fakultas Teknik Universitas Suryakencana.

6. Referensi

FATRIA, F., & SARAGIH, N. A. (2021). Kemampuan Menulis Teks Cerpen Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Semester 7a Pbsi Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Tp 2020/2021. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian*, 4(1), 85–91.

Hartati, E., Ricoida, D. I., & Fransen, L. A. (2021). Pemanfaatan Wondershare Filmora Dalam Meningkatkan Kemampuan Sumber Daya Manusia Di Dinas Sosial Provinsi Sumatera Selatan. *FORDICATE*, 1(1), 86–92.

Hidayat, D., Rosidah, Z., Retnasary, M., & Suhadi, M. (2019). Nilai-nilai kearifan lokal pada unsur naratif dan sinematik film Jelita Sejuba. *ProTVF: Jurnal Kajian Televisi Dan Film*, 3(2), 113–125.

Ismiatun, D., Budiarmo, A., & Prihatini, A. E. (2022). Pengaruh Harga, Promosi, dan Kualitas Produk terhadap Keputusan Pembelian (Studi pada Konsumen Hangiri Banyumanik Semarang). *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, 11(4), 764–773.

Maulani, G., Jessyca, C., & Saragih, D. E. (2018). Video Promosi Untuk Program Acara Crazy Challenge Mnc Channel-Indovision Dengan Adobe Premiere Pro. *SEMNASSTEKNOMEDIA ONLINE*, 6(1), 2–11.

Nasution, H. F. (2016). Instrumen penelitian dan urgensinya dalam penelitian kuantitatif. *Al-Masharif: Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Keislaman*, 4(1), 59–75.

Nazilah, S., & Setiawati, T. (2021). Media Alat Bantu Promosi Fakultas Teknik Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality. *Media Jurnal Informatika*, 13(1), 45–51.

Pambudi, A. (2022). *Memperkuat karakter Utama Melalui Komposisi " Symmetry" dalam Sinematografi Film Fiksi" Renjana"*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pelangi, G., Syarif, U., & Jakarta, H. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96.

Pilendia, D. (2020). Pemanfaatan Adobe Flash Sebagai Dasar Pengembangan Bahan Ajar Fisika: Studi Literatur. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 2(2), 1–10.

Purba, Y. A. (2022). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran matematika di smpn 1 na ix-x aek kota batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334.

Rachmanto, A. D. M., & Noval, S. (2018). Augmented Reality Sebagai Media Promosi pada Universitas Nurtanio Bandung dengan Menggunakan Unity 3D. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 8(1).

Riyanto, R., & Singgih, S. R. (2015). Pemanfaatan Augmented Reality pada Media Pembelajaran Interaktif Peredaran Planet. *JUITA: Jurnal Informatika*, 3(4).

Sunarya, L., Sunarya, P. A., & Assyifa, J. D. (2015). Keefektifan media komunikasi visual sebagai penunjang promosi pada Perguruan Tinggi Raharja. *Creative Communication and Innovative Technology Journal*, 9(1), 77–86.

Togodly, E., Tarore, H. S., & Tumbel, T. M. (2018). Pengaruh Promosi terhadap Peningkatan Penjualan pada Koperasi Serba USAha Baliem Arabica di Kabupaten Jayawijaya. *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*, 6(001).

Wandira, A. L. W., & Edwar, M. (2016). Pengaruh Kualitas Produk Dan Promosi Terhadap Keputusan Pembelian Produk Smartfren Andromax 4G/LTE Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga UNESA*, 1, 1–11.

Wibowo, T., & Lisanto, L. (2021). Cinematic Sequence for Video Blog Using Multimedia Development Life Cycle. *Journal of Information System and Technology (JOINT)*, 2(2), 16–48.