

Media Promotion of the Faculty of Computer Science, Bengkulu University, based on Multimedia

Media Promosi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dehasen Bengkulu Berbasis Multimedia

Wulandari¹⁾; Khairil²⁾; Siswanto²⁾

¹⁾Study Program of Information Systems, Faculty of Computer Science Universitas Dehasen Bengkulu

²⁾ Department of Informatics, Faculty of Computer Science, Universitas Dehasen Bengkulu

Email: ¹⁾ wdari4075@gmail.com

How to Cite :

Wulandari., Khairil., Siswanto. (2021). Media Promotion of the Faculty of Computer Science, Bengkulu University, based on Multimedia. JURNAL Komitek, 1(1). DOI: <https://doi.org/10.53697/jkomitek.v1i1>

ARTICLE HISTORY

Received [25 Mei 2021]

Revised [10 Juni 2021]

Accepted [28 Juni 2021]

KEYWORDS

Promotional Media,
Interactive Multimedia,
Multimedia Promotion,
Multimedia Information.

This is an open access article under the
[CC-BY-SA](#) license



ABSTRAK

Multimedia merupakan salah satu dari produk teknologi informasi yang ada pada saat ini. Multimedia mempunyai daya untuk menarik minat yang mana multimedia menggabungkan berbagai sumber media seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan sebagainya. Multimedia dapat digunakan di bidang pemasaran, Industri, Perdagangan, Hiburan, dan Pendidikan. Maka dari itu penulis akan membuat video animasi sebagai promosi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dehasen Bengkulu menggunakan aplikasi Adobe After Effects CS6 dan dibantu oleh aplikasi Adobe Illustrator CS6 dan Adobe Photoshop CS6. Dengan dibuatnya media promosi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dehasen Bengkulu berbentuk video animasi dimaksudkan agar dapat membantu atau menjadi alternatif untuk mempromosikan jurusan-jurusan yang ada di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dehasen Bengkulu kepada masyarakat umum

ABSTRACT

Multimedia is one of the existing information technology products. Multimedia has the power to attract interest in which multimedia combines various media sources such as text, images, sound, animation, and video and so on. Multimedia can be used in the fields of marketing, industry, commerce, entertainment, and education. Therefore, the writer will make an animated video as a promotion for the Faculty of Computer Science at the University of Dehasen Bengkulu using the Adobe After Effects CS6 application and assisted by the Adobe Illustrator CS6 and Adobe Photoshop CS6 applications. With the creation of promotional media for the Faculty of Computer Science, University of Dehasen Bengkulu in the form of animated videos, it is intended that it can help or be an alternative to promote the departments are in the Faculty of Computer Science, University of Dehasen Bengkulu to the public.

PENDAHULUAN

Pada era teknologi sekarang ini sebuah informasi sangat membantu bagi seluruh aspek kehidupan masyarakat dari hal kecil sampai ke berbagai hal yang sangat rumit sekalipun bisa dikerjakan menggunakan teknologi komputer. Bidang Industri, Perdagangan, Hiburan, Pendidikan dan sebagainya menggunakan teknologi informasi dalam melakukan proses bisnis, promosi, manajemen dan lainnya. Dengan memanfaatkan teknologi informasi akan membuat pekerjaan menjadi lebih mudah, efektif, efisien sehingga dapat meningkatkan kinerja dan produktifitas kita.

Multimedia merupakan salah satu teknologi informasi yang banyak digunakan yang mana menggabungkan berbagai sumber media seperti teks, grafik, suara, animasi, video dan sebagainya. Perkembangan teknologi multimedia sejalan dengan perkembangan teknologi komputer yang mana komputer tidak lagi berbasis teks dan grafik tetapi sudah berbasis pada sumber - sumber yang diperoleh dari media lain seperti audio dan video.

Pada tahun 1960-an main frame computer digunakan untuk mengendalikan data yang besar serta sistem keuangan, tahun 1970-an terminal komputer digunakan oleh organisasi untuk membuat jaringan dan mengatur media dan pada tahun 1980-an semua orang bisa memiliki komputer untuk melakukan berbagai pekerjaan seperti mengolah data, game, perhitungan dan sebagainya.

Bidang Pendidikan adalah salah satu bidang yang menggunakan teknologi multimedia. Penerapan multimedia di bidang pendidikan yang menonjol tertuju pada aktifitas pemasaran, khususnya aktivitas promosi. Aktivitas promosi meliputi periklanan, promosi Sekolah atau Kampus, proses pembelajaran yang menarik serta mampu melaksanakan program pendidikan jarak jauh. Pada tahun 2020 Indonesia dan Dunia sedang diserang oleh Virus yang mematikan yang bernama Novel Coronavirus (2019-nCoV) yang berasal dari kota Wuhan, hampir seluruh daerah di dunia melakukan lockdown untuk memutus rantai penyebaran virus corona. Akibat dari lockdown banyak sekali tempat pendidikan yang diliburkan atau diganti belajar online, oleh sebab itu teknologi multimedia sangat penting pada keadaan saat ini yang tidak memungkinkan untuk bertatap muka secara langsung seperti menggunakan aplikasi Zoom, Classroom, Ruang guru dan sebagainya.

Universitas Dehasen Bengkulu khususnya Fakultas Ilmu Komputer pada tahun ini belum maksimal dalam memperkenalkan atau mempromosikan Jurusan-jurusan yang ada di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dehasen Bengkulu kepada adik-adik di SMA/SMK yang ada diseluruh Provinsi Bengkulu dan juga kepada masyarakat luas. Kemajuan informasi multimedia di era sekarang ini dapat memungkinkan menjangkau atau mempromosikan sesuatu ke sosial media atau website dengan menampilkan sebuah animasi, musik, dan gambar yang menarik pengguna untuk melihat informasi didalam hasil multimedia yang diupload di sosial media atau sebuah website.

LANDASAN TEORI

Pengertian Media

Menurut Saadah (2018:7) Media adalah “suatu alat komunikasi yang dapat digunakan sebagai perantara menyampaikan pesan atau informasi dari sumber (pengirim pesan) kepada penerima pesan”. Hadirnya media sangat membantu banyak pekerjaan, hal tersebut dikarenakan akan mempermudah dan meningkatkan dalam sebuah kegiatan.

Pengertian Promosi

Menurut Mandey (2013:97) promosi adalah “berbagai cara untuk menginformasikan, membujuk, dan mengingatkan konsumen secara langsung maupun tidak langsung tentang suatu produk atau brand yang dijual”. Promosi mempunyai kekuatan untuk menyampaikan pesan dan di perlukan perancangan khusus agar promosi tersebut memiliki visual yang kuat dan menciptakan

keserasian di dalam rangkaian pemasaran karena promosi berkaitan langsung dalam upaya untuk memperkenalkan produk kepada konsumen dengan memikat hati konsumen melalui pemberian kesan-kesan baik yang mampu di ingat dan di rasakan oleh konsumen.

Pengertian Multimedia

Menurut Ariyus (2008:2) Multimedia adalah “ suatu teknologi yang menggabungkan berbagai sumber media seperti teks, gambar, grafik, suara, musik dan sebagainya”. Pemanfaatan multimedia di pakai dalam bidang pendidikan yang di manfaatkan sebagai media pengajaran, baik dalam kelas maupun secara mandiri atau otodidak dan dalam bidang bisnis multimedia di manfaatkan dalam media profil perusahaan, profil produk, bahkan sebagai media kios informasi dan pelatihan dalam sistem pembelajaran daring.

Perkembangan teknologi yang pesat membuat segala sesuatu menjadi jauh lebih mudah serta praktis, banyaknya temuan baru di dunia teknologi mempermudah berbagai macam aktivitas yang di lakukan dalam keseharian manusia. Mudahnya mengakses informasi di berbagai media berkaitan erat dengan istilah multimedia, dengan hadirnya multimedia bermanfaat bagi generasi millennial yang menumbuhkan jiwa *kreatif, inovatif*, serta suka berbagai hal baru. Penyampaian informasi yang menarik kepada publik adalah senjata utama bagi multimedia sehingga lebih mudah dipahami oleh masyarakat.

Pengertian Perangkat Lunak (Software)

Menurut Jhon (2017: 175) *Software* merupakan “instruksi detail yang mengendalikan oprasi sebuah sistem komputer”. Perangkat lunak juga disebut sebagai bagian sistem dalam komputer yang tidak memiliki wujud fisik yang di instal dalam sebuah komputer atau laptop agar bisa di operasikan.

Pengertian Adobe After Effects

Menurut Saadah (2018:18) *Adobe After Effects* adalah “produk piranti lunak yang dikembangkan oleh *Adobe* yang digunakan untuk pembuatan film dan produksi video”. *Adobe After Effect* banyak digunakan oleh editor film profesional dalam memberikan sentuhan efek-efek agar film tersebut lebih menarik dan terkesan nyata. Fitur-fitur yang terdapat dalam *Adobe After Effects* membuat animasi menjadi menarik untuk dilihat sehingga *software* ini menjadi salah satu *software* pembuat animasi yang populer.

Pengertian UML (Unified Modeling Language)

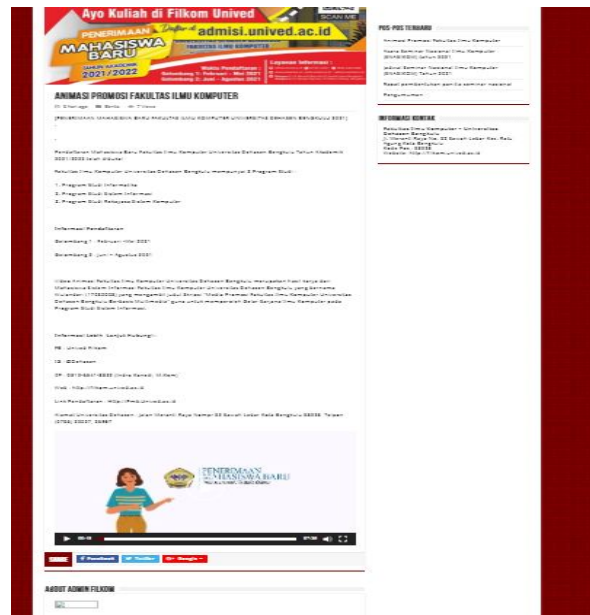
Menurut Simarmata (2018:324) UML adalah “bahasa permodelan standar untuk perangkat lunak berorientasi objek”. UML juga digunakan dalam penulisan *blueprint software* yang digunakan untuk visualisasi, spesifikasi, pembentukan dan pendokumentasian alat-alat dari sistem perangkat lunak.

METODE PENELITIAN

Menurut Narbuko Metode penelitian (2010:2) adalah suatu cabang ilmu pengetahuan yang membicarakan /mempersoalkan mengenai cara-cara melaksanakan penelitian (yaitu kegiatan-kegiatan mencari, mencatat, merumuskan, menganalisa sampai menyusun laporannya) berdasarkan fakta-fakta atau gejala-gejala secara ilmiah. Metode yang di gunakan dalam penelitian Pembuat Media Promosi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dehasen Bengkulu adalah Metode Pengembangan Sistem. Penggunaan Metode Pengembangan Sistem ini bertujuan untuk meningkatkan dan mengefektifkan sistem yang sudah ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

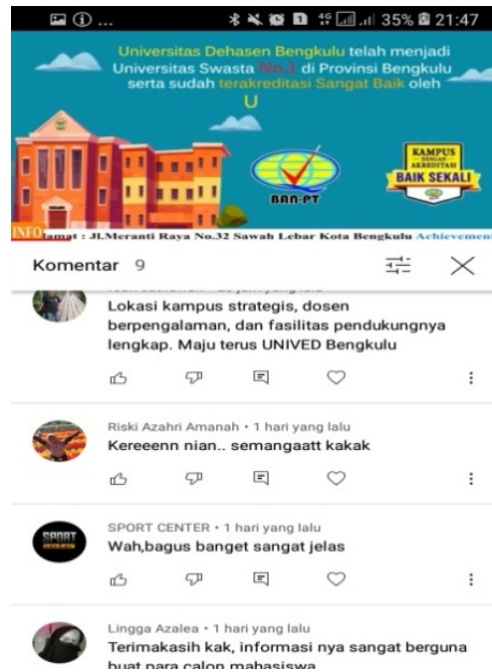
Hasil dari implementasi dari bab sebelumnya , jika dalam bab sebelumnya adalah rancangan maka di bab ini adalah hasil dari implementasi video promosi yang sudah dibuat oleh penulis. Hasil yang didapat adalah sebuah video animasi yang mana telah di upload ke internet dan mendapat respon yang sangat baik oleh penonton. video promosi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dehasen Bengkulu telah di upload ke website Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dehasen Bengkulu, Youtube, Facebook, Instagram, dan Tiktok. Dengan hadirnya sebuah video animasi promosi membuat penonton semakin tertarik untuk mendengarkan informasi yang ada di dalam video tersebut serta semakin banyak yang mengupload video tersebut maka informasi yang disampaikan dalam video tersebut akan tersampaikan ke banyak masyarakat umum. Respon dan pengupload video promosi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dehasen Bengkulu dapat dilihat di gambar dibawah ini



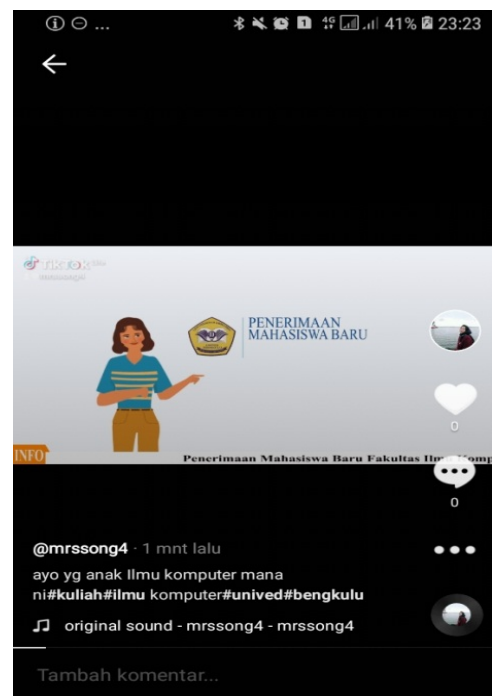
Gambar 1. Upload di Website Filkom Unived Bengkulu

ISSN:

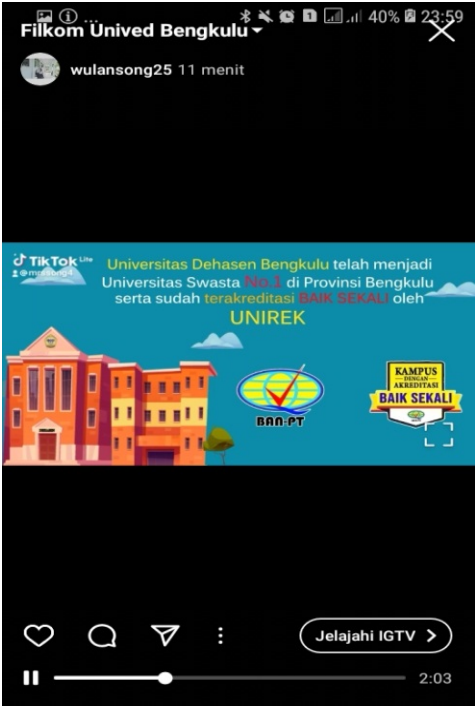
e-ISSN :



Gambar 2. Upload di Youtube



Gambar 3. Upload di Tiktok



Gambar 4. Upload di *Instagram*

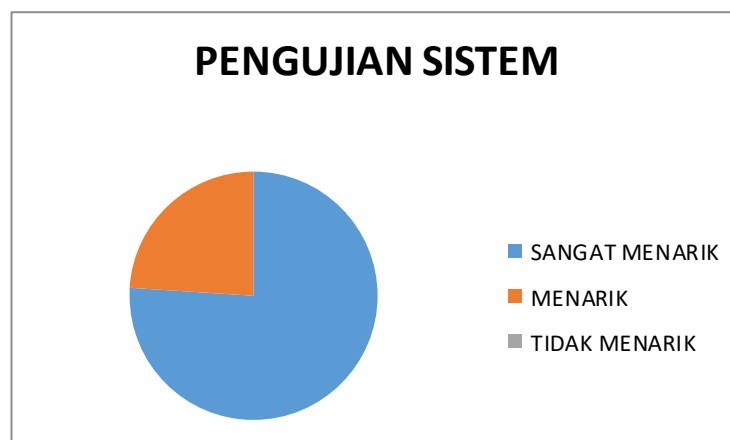
Pembuatan Media Promosi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dehasen Bengkulu ini dirancang dengan menggunakan Adobe After Effects CS6, dimana hasil dari proyek ini adalah sebuah video animasi yang mana video bisa di bagikan melalui jaringan internet atau secara manual yang berguna untuk mempromosikan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dehasen Bengkulu di kalangan masyarakat umum.

Hasil pengujian dilakukan dengan membedakan sistem lama dan sistem baru dari pengujian tersebut bisa kita simpulkan bahwa dengan adanya video promosi animasi bisa memberikan informasi lebih menarik kepada masyarakat umum tentunya berupa informasi yang berguna bagi pihak yang membutuhkan informasi tersebut yang mana bisa dilihat secara online kapan saja dan dimana saja. Metode rancangan pengujian yang digunakan penulis adalah metode white box testing. white box testing merupakan pengujian yang didasarkan pada pengecekan terhadap detail perancangan. Adapun hasil pengujian dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Kuisisioner

NO	KRITERIA	Persentase %		
		SM	M	TM
1	Video bersifat Interaktif	16	4	0
2	Desain video menarik	17	3	0
3	Video membantu informasi penerimaan mahasiswa baru di Fakultas Ilmu Komputer UNIVED	14	6	0
4	Backsound dan Sound Efect yang digunakan	13	7	0
5	Gambar cukup jelas	16	4	0
Jumlah Responden				20

Sumber: Data diolah, 2021



Gambar 5. Diagram Persentase Pengujian Sistem

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hasil penelitian yang dibahas yaitu pembuat Media Promosi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dehasen Bengkulu Berbasis Multimedia menggunakan Adobe After Effect CS6 dibantu dengan Aplikasi Adobe Illustrator CS6 dan Adobe Photoshop CS6 yang menghasilkan sebuah video animasi yang interaktif . maka dari itu dapat disimpulkan bahwa dengan adanya sebuah video animasi yang dibagikan ke internet atau dibagikan secara manual dapat menjadi salah satu alternatif promosi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dehasen Bengkulu serta memberikan informasi kepada masyarakat umum tentang program studi yang ada di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dehasen Bengkulu sehingga meningkatkan minat untuk menempuh pendidikan di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dehasen Bengkulu.

Saran

Penulis berharap dan menyarankan agar video yang telah dibuat dapat dipergunakan oleh pihak Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dehasen Bengkulu sebagai salah satu alternatif dalam penyebaran informasi untuk masyarakat umum. Video yang dibuat penulis ini masih belum sempurna , maka dari itu kritik dan saran yang bersifat membangun

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyus, Dony. 2009. Keamanan Multimedia. Yogyakarta : Penerbit Andi, 338 hal
- Philio, Jhon. 2015. Kamus Sistem Informasi Manajemen [SIM] dan Sistem Penunjang Keputusan [DSS] di Era Windows 10. Yogyakarta : Diandra Kreatif. 226 hal
- Saadah, Datus Ifa .2018.Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasic Video Animasi dengan Menggunakan Adobe After Effect. Tesis tidak diterbitkan. Surabaya. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Jurusan Pmipaprodi Pendidikan Matematika. 69 Hal

- Mandey, Bernadette. 2013. Promosi, Distribusi, Harga Pengaruhnya Rokok Surya Promild. Jurnal EMBA. 2013 (97), 95-104
- Sembiring, Evaliata (Br). 2015. Pengembangan Media Sosialisasi Etika Kampus Dalam Bentuk Animasi 2D. Tesis tidak diterbitkan. Batam. Politeknik Negeri Batam Program Studi Teknik Informatika . 25 Hal
- Enterprise, Jubilee. 2020. Otodidak Adobe After Effects dan Adobe Premiere. Jakarta : PT Elex Media Komputindo. 268 hal
- Dharwiyanti, Sri.,end Wahono Romi Satria. 2003. Pengantar Unified Modeling Language (UML). IlmuKomputer.Com. 13 Hal
- Narbuko, Cholid., end Achmadi Abu. Metodologi Penelitian. Jakarta. PT.Bumi Aksara. 206 Hal
- Purnama,Bambang Eka. Konsep Dasar Multimedia. Yogyakarta. Graha Ilmu. 168 Hal
- Hotmatua.2017.Sistem Informasi Pengajuan Judul Skripsi pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dehasen Bengkulu Berbasis WEB. Tesis tidak diterbitkan. Bengkulu. Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dehasen Bengkulu
- Jaiz, Muhammad. 2014. Dasar-Dasar Periklanan. Yogyakarta. Graha Ilmu. 160 Hal
- Simarmata, Janner., et.al. 2018. Ensiklopedia Basis Data dan Pemograman Komputer. Yogyakarta. Teknosain. 352 Hal