

Pengembangan Aplikasi Iklan Pendidikan di *Giant Screen* untuk Penyebaran Informasi Pendidikan dengan Menggunakan *Software Edius 4.5*,

(Studi Kasus di Kementerian Pendidikan Nasional)

Heri Nana Kurnia^a, Arini^b dan Qurrotul Aini^c

^a*Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*

^{b,c}*Staf Pengajar Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta
Tel : (021) 7493547 Fax: (021) 7493315
Email : atafamily@yahoo.com*

ABSTRACT

Along with the development of a computer graphic images one of applications for education advertisements in giant screen Ministry of National Education in Jakarta that had been made by the Ministry of National Education in Jakarta only text and images form. Researchers develop the advertisement in multimedia form. Develop this application uses data collection method, there is consist of observation, literature study, questionnaires and Multimedia Systems Development Method (concept, design, collecting materials, assembly, testing, and distribution). The result of this development is a public service video about the overall education with specifications: 50.2 MB size and duration 3 minutes 38 seconds. This video operation mode simply by entering giant screen video to the player that used with minimum specification a computer Pentium 3, 800MHz and resolution 1024 x 768. By using the Edius 4.5, users can create video public service announcement about the education more communicative and interesting.

Keywords: *Video, education advertisement, Edius, and giant screen.*

1. PENDAHULUAN

Ilmu dan teknologi komputer saat ini berkembang dengan pesat, sebagian besar orang pernah menggunakan komputer, bahkan sebagian lagi benar-benar terlibat sangat dalam. Demikian juga dengan Kementerian Pendidikan Nasional Jakarta khususnya di unit utama Pusat Informasi dan Humas (PIH) yang sudah mencoba memberikan informasi kepada ruang lingkup Kementerian melalui *giant screen* yang masih menggunakan tampilan yang sederhana, seperti slide gambar dan *text*. Oleh karena itu diperlukan suatu aplikasi video yang dapat ditampilkan di *giant screen*. Tampilan yang sederhana tersebut masih belum dapat mencapai tujuan secara optimal, yaitu untuk meningkatkan kualitas tayangan grafis di *giant screen* yang lebih komunikatif dan menarik, maka perangkat lunak aplikasi tayangan grafis dengan bantuan komputer berbasis multimedia sangat diperlukan. Perangkat lunak aplikasi tayangan grafis dapat dikembangkan mencakup audio video dan *running text*.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Multimedia

Secara umum, multimedia berhubungan dengan penggunaan lebih dari satu macam cara untuk menyajikan informasi. Pada saat ini, multimedia mempunyai arti tidak hanya integrasi antara *text* dan grafik sederhana saja, tetapi dilengkapi dengan suara dan animasi. Sambil mendengarkan penjelasan, dapat melihat gambar, animasi maupun membaca penjelasan dalam bentuk *text*. (Sutopo, 2003).

Objek Multimedia

Menurut Sutopo (2003), objek multimedia terdiri dari beberapa objek, yaitu: teks, grafik, *image*, animasi, audio, video dan *link interactive*.

1. Text

Menurut Sutopo (2003), hampir semua orang yang biasa menggunakan komputer sudah terbiasa dengan *text*. *Text* merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi yang berbasis multimedia.

2. Image

Menurut Sutopo (2003), secara umum *image* atau grafik berarti *still image* seperti foto dan gambar. Manusia sangat berorientasi pada visual dan gambar merupakan sarana yang sangat baik untuk menyajikan informasi.

3. Animasi

Menurut Sutopo (2003), animasi adalah gerakan *image* atau video, seperti gerakan orang yang sedang melakukan suatu kegiatan, dan lain-lain. Konsep dari animasi adalah menggambarkan sulitnya menyajikan informasi dengan suatu gambar saja, atau sekumpulan gambar. Atau animasi adalah objek yang bergerak agar kelihatan hidup. Membuat animasi berarti menggerakkan gambar seperti kartun, lukisan, tulisan dan lain-lain.

4. Audio

Menurut Sutopo (2003), penyajian audio atau suara merupakan cara lain untuk lebih memperjelas pengertian suatu informasi. Contohnya, narasi merupakan kelengkapan dari penjelasan yang dilihat melalui video. Suara dapat lebih menjelaskan karakteristik suatu gambar, misalnya musik dan suara efek (*sound effect*). Salah satu bentuk bunyi yang bisa digunakan dalam produksi multimedia adalah *Waveform Audio* yang merupakan format *file* audio yang berbentuk digital.

1. Video

Menurut Suyanto (2003), video merupakan elemen multimedia paling kompleks karena penyampaian informasi yang lebih komunikatif dibandingkan gambar biasa. Menurut (wikipedia.org), Video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik mewakili gambar bergerak. Aplikasi umum dari teknologi video adalah televisi, tetapi dia dapat juga digunakan dalam aplikasi teknik, saintifik, produksi dan keamanan.

2. Interactive Link

Menurut Sutopo (2002), sebagian dari multimedia adalah interaktif, di mana pengguna dapat menekan *mouse* atau objek pada *screen* seperti *button* atau *text* dan menyebabkan program melakukan perintah tertentu.

2.2 Warna

Dalam sebuah desain, komposisi warna sangat

penting. Komposisi berarti *to compose*, yang berarti mengarang, menyusun atau mengubah. Menurut Itten Johannes (1970), efek sebuah warna dalam komposisinya ditentukan oleh situasi karena warna selalu dilihat dalam hubungannya dengan lingkungannya. Warna yang dikeluarkan dari lingkarannya akan memiliki kekuatan sendiri. Nilai-nilai kepentingan sebuah warna dalam komposisi tidak berdiri sendiri.

2.3 Editing

Editing berasal dari bahasa Latin *editus* yang artinya menyajikan kembali. Dalam bidang *audio-visual*, termasuk film, *editing* adalah usaha merapikan dan membuat sebuah tayangan film menjadi lebih berguna dan enak ditonton.

2.4 Aplikasi Multimedia dalam Bidang Publishing

Dengan multimedia, dokumen dapat dikelola, di-*update* dan dipelihara lebih mudah dan lebih murah. Dengan menggunakan multimedia untuk publik, banyak langkah lanjutan yang diperlukan dalam proses produksi dokumen berbasis kertas bisa dikurangi. Dibandingkan materi cetak, publikasi multimedia dapat memberikan nilai tambah bagi pemakai, lebih dapat tersedia pada setiap waktu dan setiap tempat, interaktif, transparan dengan menggunakan *hyperlink* dan format multimedia. Seluruh keunggulan ini merupakan yang utama untuk memperbaiki penggunaan produk publikasi multimedia dan pengembangan keterampilan mereka akan merupakan faktor yang utama dalam pengembangan dan perbaikan penjualan agar menjadi baik. (Suyanto, 2003)

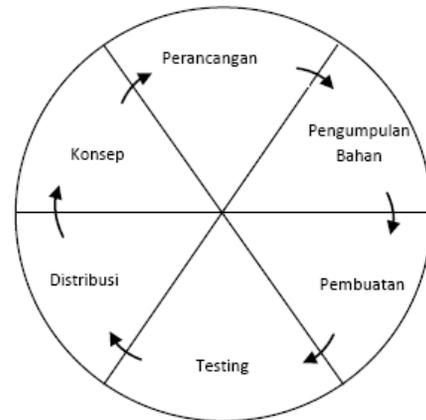
3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam Pengembangan Aplikasi Iklan Pendidikan Di *Giant Screen* untuk Penyebaran Informasi Pendidikan dengan Menggunakan *Software Edius 4.5*, (Studi Kasus di Kementerian Pendidikan Nasional), meliputi dua metode, yaitu metode pengumpulan data dan metode pengembangan sistem.

Metode pengumpulan data yang digunakan

meliputi dua metode, yaitu studi kepustakaan dan kuesioner.

Pengembangan aplikasi multimedia berdasarkan 6 tahap (Hadi Sutopo, 2003). Dalam pengembangan aplikasi iklan pendidikan di *Giant Screen* Kementerian Pendidikan Nasional Jakarta dengan Menggunakan *Software Edius 4.5* ini hanya dilakukan dengan metode pengembangan multimedia berdasarkan 6 tahap, yaitu: *concept*, desain, material *collecting*, *assembly*, *testing* dan *distribution*. (Luther, 1994).



Gambar 1. Tahap Pengembangan Multimedia

4. PENGEMBANGAN DAN IMPLEMENTASI

4.1 Tujuan Karya Desain

- Menciptakan sebuah desain tampilan yang berfungsi sebagai pengantar pesan sosial/ iklan layanan masyarakat melalui media *giant screen*.
- Menciptakan sebuah karya desain yang dapat berfungsi maksimal bagi seluruh pihak yang membutuhkan.

a. Strategi Karya Desain

- Menggunakan tayangan grafis yaitu animasi, teks, video, audio dan *image* sebagai media pengantar pesan layanan masyarakat di lingkungan Kementerian Pendidikan Nasional Jakarta.
- Menggunakan Hari Anak Nasional, Pra Anak Usia Dini Multiple Intelligence, juga Guru,

Website Kemdiknas dan Visi & Misi Kementerian Pendidikan Nasional 2014.

b. Tujuan dan Strategi Tema Video Iklan Pendidikan

Tujuan Tema Video Iklan Pendidikan

- Menginformasikan tentang Visi & Misi Kementerian Pendidikan Nasional Jakarta 2014.
- Menginformasikan tentang pentingnya belajar sepanjang hayat bersama PTK-PNF (Pendidik dan Tenaga Kependidikan Pendidik Nonformal).
- Menginformasikan tentang beberapa sentra pendidikan untuk anak usia dini (PAUD) dalam melatih kecerdasan anak.
- Menginformasikan tentang kegiatan Hari Anak Nasional yang berjalan di lingkungan Kementerian Pendidikan Nasional Jakarta.
- Mengenalkan tentang *website* baru Kementerian Pendidikan Nasional Jakarta.

c. Strategi Tema Video Iklan Pendidikan

- Menciptakan dan membangun kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan.
- Menciptakan citra sosial pada Kementerian Pendidikan Nasional Jakarta.

4.2 Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Pada tahap ini pengumpulan bahan-bahan berupa *file* gambar berupa foto-foto kegiatan dan *print screen website* KEMDIKNAS, *file* video berupa mentahan hasil *syuting*, *file-file teks* berupa renstra Kementerian Pendidikan Nasional Jakarta yang berisikan Visi dan Misi, serta *file-file* audio untuk *background* video iklan tersebut dilakukan dengan mengambil dari berbagai sumber dan membuatnya menjadi satu kesatuan sehingga menjadi video iklan pendidikan. Bahan-bahan tersebut, peneliti peroleh dari Kementerian Pendidikan Nasional Jakarta dan www.kemdiknas.go.id.

Tujuan Media dan Kreatif

- Menerapkan pesan sosial ke dalam suatu bentuk tayangan grafis di sebuah media *giant screen* di lingkungan Kementerian Pendidikan Nasional Jakarta.
- Melalui media *giant screen* sebuah kreatifitas

karya desain dapat diolah semaksimal mungkin, melalui kombinasi gerak dan lagu (suara), sehingga pesan yang ingin disampaikan memiliki nilai kreatif yang dapat lebih menarik perhatian.

Deskripsi Konsep

Terdiri dari 5 jenis video iklan pendidikan dengan masing-masing informasi yang berbeda-beda.

- Visi & Misi Kementerian Pendidikan Nasional Jakarta 2014

Iklan pendidikan yang menampilkan visi & misi Kementerian Pendidikan Nasional 2014 berdurasi 38 detik dan berisi penjelasannya.

- PTK-PNF (Pendidik dan Tenaga Kependidikan Pendidik Nonformal)

Iklan pendidikan yang berdurasi 31 detik yang menggambarkan beberapa Pendidik dan Tenaga Kependidikan Pendidik Nonformal, di antaranya: Tutor Pendidikan Kesetaraan, Pendidik Pendidikan Anak Usia Dini, Tutor Pendidikan Keaksaraan dan Instruktur Tata Rias Pengantin yang menjelaskan pentingnya belajar sampai akhir hayat.

- *Multiple Intelligence* PAUD

Iklan pendidikan tentang *multiple intelligence* PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) berdurasi 37 detik yang menjelaskan bahwa pentingnya menciptakan kecerdasan anak pada usia dini, hal ini terlihat dengan menampilkan beberapa sentra pendidikan, yaitu: Sentra dan Saat Lingkaran Sentra Memasak, Sentra Musikal, Sentra Menggambar dan Sentra Berhitung.

- Hari Anak Nasional

Iklan pendidikan tentang Hari Anak Nasional berdurasi 65 detik yang menggambarkan beberapa jenis foto kegiatan yang berlangsung di Kementerian Pendidikan Nasional Jakarta. Video tersebut menginformasikan rangkaian acara pembukaan Hari Anak Nasional, dari pelepasan balon dan burung merpati bersama Mendiknas, perlombaan, sampai dengan penampilan hasil karya anak.

- *Website* baru Kementerian Pendidikan Nasional
Iklan pendidikan tentang *website* berdurasi 46 detik yang menggambarkan beberapa konten

website pada www.kemdiknas.go.id.

4.3 Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan video iklan pendidikan berupa perancangan *storyboard* dan proses kreatif.

Storyboard

Menurut Suyanto (2003) *Storyboard* merupakan serangkaian sketsa (gambaran kartun) dibuat berbentuk persegi panjang yang menggambarkan suatu urutan (alur cerita) elemen-elemen yang diusulkan untuk aplikasi multimedia. *Storyboard* video iklan pendidikan yang peneliti buat berukuran 11.5 cm x 7.5 cm, yang di dalam *frame* ada kotak berukuran 5.7 cm x 5.5 cm merupakan sketsa rancangan elemen yang muncul dalam tampilan multimedia.

4.4 Pembuatan (*Assembly*)

Tahap pembuatan atau *assembly* merupakan tahap dimana seluruh objek multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi berdasarkan *storyboard* dan proses kreatif yang berasal dari tahap desain. Pada tahap ini *software* yang digunakan adalah Edius 4.5 dan Adobe Photoshop CS 3.

Proses Pengintegrasian dengan *Edius 4,5*

Proses pengintegrasian adalah proses yang akan menghasilkan sebuah aplikasi yang direncanakan. Dalam hal ini aplikasi yang dimaksud adalah video iklan pendidikan di *giant screen* Kementerian Pendidikan Nasional Jakarta. Kegiatannya adalah penyatuan dari seluruh elemen video yang sudah dipersiapkan yaitu proses penyatuan teks, gambar, suara dan video hingga menghasilkan *file* video (.WMV) yang layak ditampilkan di *giant screen* Kementerian Pendidikan Nasional Jakarta.

Hasil Video Iklan Pendidikan

Adapun hasil tampilan ke-5 video iklan pendidikan di *giant screen* Kementerian Pendidikan

Nasional Jakarta adalah sebagai berikut:

1. Tema Visi dan Misi Kementerian Pendidikan Nasional



Gambar 2. Tampilan Video Visi

Di dalam video iklan pendidikan dengan tema Visi dan Misi KEMDIKNAS, ukuran 1024 x 768 pixel, resolusi 300 *pixel/inch* terdapat *background* dengan komposisi warna *gradient radial* putih ke coklat muda yang berkesan *retro* serta beberapa tampilan teks yang berisi visi dan misi KEMDIKNAS dengan komposisi warna *gradient* merah ke biru dengan menggunakan *font Century Ghotic size* bervariasi sesuai kebutuhan.

2. Tema PTK-PNF



Gambar 3. Tampilan Video PTK-PNF

Di dalam video iklan pendidikan dengan tema PTK-PNF, ukuran 768 x 576 *pixel*, resolusi 300 *pixel/inch*, terdapat beberapa adegan dengan komposisi warna natural hasil Camera DV Panasonic MD 20000 dan color balancing di software edius 4.5, R=3, G=10, B=-15 serta memasukkan efek *blur* yang berkesan fokus di objek.

3. Tema Kecerdasan Anak Usia Dini PAUD



Gambar 4. Tampilan Video PAUD

Di dalam video iklan pendidikan dengan tema Kecerdasan Anak Usia Dini PAUD, ukuran 768 x 576 *pixel*, resolusi 300 *pixel/inch*, beberapa gambar *bitmaps* yang diolah menggunakan Adobe Photoshop CS untuk *frame* dengan komposisi warna background hitam dan komposisi warna *frame* gradient hijau, merah muda dan kuning. Kemudian *frame-frame* tersebut disisipi *file-file* potongan video anak-anak

PAUD yang sesuai dengan tema.

4. Tema Hari Anak Nasional Kementerian Pendidikan Nasional Jakarta 2010



Gambar 5. Tampilan Video Hari Anak

Di dalam video iklan pendidikan dengan tema Hari Anak Nasional Kementerian Pendidikan Nasional Jakarta, ukuran 1024 x 768 *pixel*, resolusi 300 *pixel/inch*, terdapat beberapa gambar foto tentang kegiatan Hari Anak Nasional yang bergaya *slide* dengan komposisi warna *background silver*.

5. Tema Website baru Kementerian Pendidikan Nasional Jakarta



Gambar 6. Tampilan Video Website

Di dalam video iklan pendidikan dengan tema Website Kementerian Pendidikan Nasional Jakarta,

ukuran 1024 x 768 *pixel*, resolusi 300 *pixel/inch*, terdapat beberapa gambar *print screen* www.kemdiknas.go.id dengan komposisi warna *background silver*.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dalam pembuatan skripsi ini, peneliti mendapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan menggunakan *software* Edius 4.5 peneliti mampu menggunakan teknik-teknik editing berupa *cut, dissolve mixing, fade, wipe, split screen, superimpose, external key, chromakey, switvhing*, dan *render* sehingga dapat menghasilkan video iklan pendidikan.
2. Tersedianya iklan pendidikan berupa video yang akan mempermudah tugas PIH untuk menyebarkan informasi.

REFERENSI

- Gelgel, Nengah. 1998. Manajemen Rumah Produksi Media Audio (Bahan ajar perkuliahan). Singaraja: IKIP Negeri Singaraja.
- Mahadewi, Putrini, Komang Sudarma dan Dewa Kade Tastra. 2006. Media Video Pembelajaran (Bahan ajar perkuliahan). Singaraja: Undiksha.
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2002. Animasi Dengan Macromedia Flash Berikut Action Script. Jakarta: Salemba Infotek.
- Sutopo, A. H. 2002. Analisis Dan Desain Berorientasi Objek. Jakarta: Penerbit J & J Learning.
- Sutopo, A. H. 2003. Multimedia Interaktif Dengan Flash. Jakarta: Penerbit Graha Ilmu.
- Suyanto, M. 2003. Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Suyanto, M. 2004. Analisa dan Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Vaughan, Tay. 2006. Multimedia: Making It Work Edisi 6. Yogyakarta: Penerbit Andi.