

## **MEDIA PROMOSI AKADEMI KOMUNITAS NEGERI PACITAN BERBASIS ANIMASI INTERAKTIF**

**Citra R. Prameswari<sup>1)</sup>, M. Syahrul Munir<sup>2)</sup>**

<sup>1,2)</sup>Akademi Komunitas Negeri Pacitan  
citra.rp@aknpacitan.ac.id

### **ABSTRAK**

*Promosi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan pemasaran suatu produk/jasa. Media promosi merupakan sarana yang digunakan untuk menunjang kegiatan pengenalan suatu produk/jasa kepada masyarakat luas. Media yang digunakan di era teknologi seperti sekarang ini dapat berupa media cetak dan elektronik. Akademi komunitas Negeri Pacitan merupakan institusi pendidikan tinggi vokasi dengan jenjang D2 yang setiap tahunnya mengadakan kunjungan ke SMA dan SMK di Pacitan dan sekitarnya untuk memperkenalkan program studi dan menarik minat para siswa agar mendaftarkan diri menjadi calon mahasiswa. Brosur dan presentasi PowerPoint merupakan media promosi yang selama ini digunakan. Penelitian ini merancang sebuah media promosi interaktif Akademi Komunitas Negeri Pacitan sebagai pengembangan media promosi yang sudah ada sebelumnya, sehingga pengguna dapat terlibat secara dua arah. Tujuan supaya lebih efektif dan menarik lebih banyak pendaftar untuk menjadi calon mahasiswa Akademi Komunitas Negeri Pacitan*

**Kata Kunci** *Media promosi, interaktif, Akademi Komunitas Negeri Pacitan.*

### **ABSTRACT**

*Promotion is an integral part of the marketing activities of a product/service. Promotion media is a means used to support to introduce product/service to the wider community. The media used in this technological era can be in the form of print and electronic media. Pacitan State Community College is a vocational higher education institution with a D2 level which annually visits high schools and vocational schools in Pacitan and its surroundings to introduce study programs and attract student's interest to register as prospective students. Brochures and PowerPoint presentations are promotional media that have been used so far. This study designed an interactive promotional media for the Pacitan State Community College as a development of a pre-existing promotional media, so that users can be involved in two directions. The purpose is to be more effective and attract more applicants to become prospective students of the Pacitan State Community College.*

**Keywords** *Promotion media, interactive, Pacitan State Community College*

### **PENDAHULUAN**

#### ***Latar belakang***

Marketing mix merupakan salah satu istilah dalam dunia pemasaran, yaitu seperangkat alat pemasaran taktis produk, harga, tempat dan promosi yang berada dalam kendali manajer pemasaran perusahaan dan perusahaan memadukannya untuk mendapatkan respon yang diinginkan oleh target pasar (Kotler & Armstrong, 1996). Media yang digunakan di era teknologi seperti sekarang ini dapat berupa media cetak dan elektronik. Akademi komunitas negeri (AKN) Pacitan AKN merupakan perguruan tinggi negeri di lingkungan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi yang berkedudukan di Kabupaten Pacitan, Provinsi Jawa Timur (Statuta AKN Pacitan No.1532, 2017 KEMENRISTEK-DIKTI). Institusi pendidikan tinggi vokasi dengan jenjang D2 yang setiap tahunnya mengadakan kunjungan ke SMA dan SMK di Pacitan dan sekitarnya untuk memperkenalkan program studi dan menarik minat para siswa agar mendaftarkan diri menjadi calon mahasiswa dengan media brosur dan presentasi *power point*.

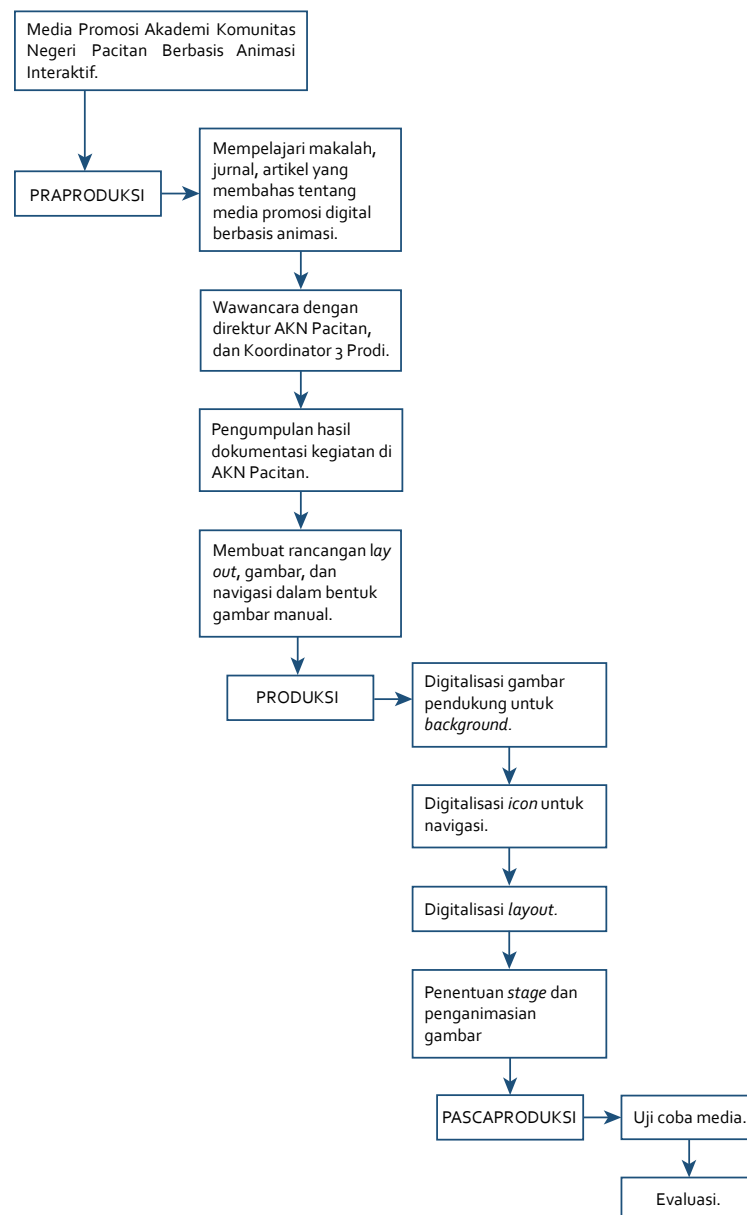
### **Rumusan masalah**

Brosur dan presentasi *power point* merupakan media promosi yang selama ini digunakan pada kunjungan ke SMA dan SMK di Kabupaten Pacitan. Media promosi Akademi Komunitas Negeri Pacitan yang berbasis animasi interaktif belum dirancang. Platform yang dapat berkomunikasi secara interaktif diperlukan dalam perancangan media promosi Akademi Komunitas Negeri Pacitan.

### **Tujuan**

Penelitian ini bertujuan sebagai pengembangan media promosi yang sudah ada sebelumnya, sehingga pengguna dapat terlibat secara dua arah. Media yang lebih efektif dan menarik, memudahkan lebih banyak pendaftar untuk menjadi calon mahasiswa Akademi Komunitas Negeri Pacitan. Khalayak umum mendapatkan penjelasan lebih rinci dibandingkan dengan penggunaan media poster, brosur maupun pamflet.

## **METODE PERANCANGAN**



Gambar 1. *Flowchart* tahapan perancangan. “Media Promosi Akademi Komunitas Negeri Pacitan Berbasis Animasi Interaktif”.  
Sumber gambar : Dokumentasi pribadi.

Gambar 1 merupakan *flowchart* tahapan perancangan “Media Promosi Akademi Komunitas Negeri Pacitan Berbasis Animasi Interaktif” merupakan media promosi sekunder dari keseluruhan media promosi Akademi Komunitas Negeri Pacitan. Langkah-langkah yang ditempuh di dalam perancangan ini meliputi:

- a. Melakukan pengumpulan materi lebih lanjut terhadap sistem yang akan dibuat dengan mempelajari makalah, jurnal, artikel serta percobaan yang bersumber dari berbagai media informasi yang akurat, terkait dengan media promosi interaktif.
- b. Melakukan observasi adalah mengumpulkan data berupa tulisan, maupun dokumentasi yang telah dibuat sebelumnya di lingkungan Akademi Komunitas Negeri Pacitan.
- c. Wawancara merupakan instrumentasi penelitian dimana penggalian pemikiran, konsep dan pengalaman pribadi pendirian atau pandangan dari individu yang diwawancara serta mencoba mendapatkan keterangan secara lisan dari narasumber.
- d. Membuat rancangan secara garis besar yang nantinya akan didigitalisasikan untuk tampilan pada *layout* “Media Promosi Akademi Komunitas Negeri Pacitan Berbasis Animasi Interaktif.”
- e. Digitalisasi media, serta menganimasikan seluruh gambar digital yang telah dibuat untuk tampilan Media Promosi Akademi Komunitas Negeri Pacitan Berbasis Animasi Interaktif.
- f. Melakukan pengujian aplikasi dengan mengevaluasi kesalahan serta kekurangan dalam uji coba.

## PEMBAHASAN

### ***Konsep***

Tahapan awal dalam penelitian ini merupakan tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna “Media Promosi Akademi Komunitas Negeri Pacitan berbasis interaktif” ini. Tujuan dan penggunaan akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi yang sistematis hingga pada pengguna akhir. Penulis melakukan pengonsepan, telaah jurnal/artikel ilmiah dan diskusi dengan tim kemudian membuat :

- a. Menentukan tujuan dan manfaat “Media Promosi Akademi Komunitas Negeri Pacitan berbasis Animasi Interaktif.”
- b. Segmentasi target audience Media Promosi Akademi Komunitas Negeri Pacitan Berbasis Animasi Interaktif”.
- c. Mendeskripsikan konsep aplikasi “Media Promosi Akademi Komunitas Negeri Pacitan Berbasis Animasi Interaktif”.

### ***Material***

Tahap pengumpulan materi yang sesuai dengan kebutuhan yang nantinya sebagai tampilan pada “Media Promosi Akademi Komunitas Negeri Pacitan Berbasis Animasi Interaktif”. Materi tersebut antara lain foto, video, dan lain-lain yang dapat diperoleh dengan berkoordinasi dengan pihak humas Akademi Komunitas Negeri Pacitan. Contohnya adalah pemilahan foto dokumentasi di lingkungan kampus Akademi Komunitas Negeri Pacitan yang terdiri dari dua jenis yakni foto akademik dan non-akademik.

### ***Desain***

Tahapan perancangan seluruh tampilan elemen grafis, navigasi, dan *icon* untuk kebutuhan material/bahan untuk program. Desain *layout* yang akan dibuat menggunakan sketsa manual yang kemudian dikembangkan menjadi *digital layout*. Gambar digital berupa gambar elemen grafis pendukung untuk *background* dan ikon untuk navigasi. Acuan visual terdapat pada Buku Pedoman Visual Direktorat Jenderal Vokasi.

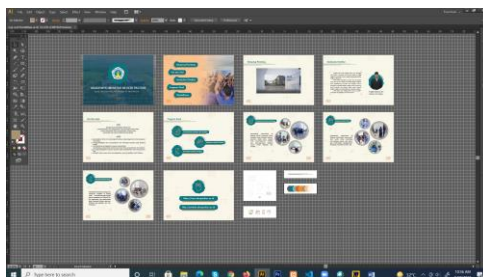


Gambar 2. Buku Pedoman Visual Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi.  
Sumber : Dokumentasi pribadi.

Buku Pedoman Visual Direktorat Jenderal Vokasi di dalamnya terdapat aturan visual yang harus diterapkan pada media komunikasi dan promosi oleh seluruh pendidikan vokasi.

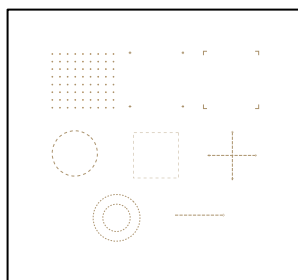
### Hasil

“Media Promosi Akademi Komunitas Negeri Pacitan Berbasis Animasi Interaktif” ini terdiri dari 10 *stage*, yang masing-masing *stage* adalah : opening, menu utama, video profil Akademi Komunitas Negeri Pacitan, sambutan direktur, visi dan misi institusi, sub menu 3 program studi yang terbagi untuk program studi Pemeliharaan Komputer Dan Jaringan, Tatalaksana Studio Produksi, dan Pemeliharaan Kendaraan Ringan.



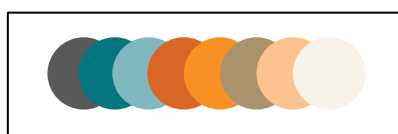
Gambar 3. *Digital layout* dari seluruh *stage* yang nantinya akan dianimasikan.  
Sumber : Dokumentasi pribadi.

Gambar di atas merupakan seluruh tampilan digital dari *stage* akan nantinya akan dianimasikan berdasarkan urutan navigasi yang telah dibuat dalam rancangan. Elemen grafis, warna dan ikon yang digunakan dalam tiap *stage* telah sesuai dengan yang terdapat pada buku pedoman visual Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi. Berikut ini merupakan berbagai macam elemen grafis pendukung yang terdapat pada *background layout* tiap-tiap *stage*:



Gambar 4. Elemen grafis pendukung untuk *background*.  
Sumber : Buku Pedoman Visual Direktorat Jenderal Vokasi.

Elemen grafis pada gambar 4. merupakan beberapa dari keseluruhan elemen grafis yang terdapat pada Buku Pedoman Visual Direktorat Jenderal Vokasi. Elemen grafis tersebut dipilih dan disesuaikan dengan tampilan Media Promosi Akademi Komunitas Negeri Pacitan Berbasis Interaktif. Elemen grafis berbentuk lingkaran dan persegi, garis putus-putus yang membentuk lingkaran maupun persegi tersebut, terdapat pula kumpulan lingkaran yang membentuk persegi. Seluruh elemen grafis menggunakan warna yang sama. Warna yang digunakan juga menyesuaikan warna yang telah ada di buku pedoman Buku Pedoman Visual Direktorat Jenderal Vokasi. Warna primer yang digunakan pada Direktorat Jenderal Vokasi terdapat tiga warna dasar, yaitu : teal (biru kehijauan), oranye, dan bronze. Tampilan “Media Promosi Akademi Komunitas Negeri Pacitan Berbasis Interaktif” ini menggunakan warna primer, warna sekunder, dan turunan dari warna sekunder Direktorat Jenderal Vokasi. Palet warna yang digunakan adalah sebagai berikut :



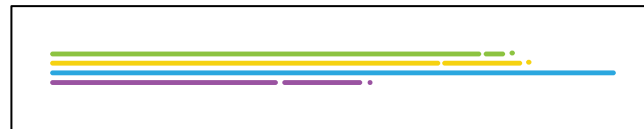
Gambar 5. Palet warna yang digunakan pada desain digital.  
Sumber : Buku Pedoman Visual Direktorat Jenderal Vokasi.

Terdapat 8 warna yang digunakan untuk tampilan “Media Promosi Akademi Komunitas Negeri Pacitan Berbasis Animasi Interaktif”, keseluruhan warna dipilih mewakili warna primer dan warna sekunder yang telah ditetapkan Direktorat Jenderal Vokasi. Ikon yang digunakan untuk tiap-tiap prodi juga menerapkan ikon yang terdapat pada buku panduan, namun disesuaikan dengan prodi yang ada di Akademi Komunitas Negeri Pacitan. Berikut ini merupakan ikon yang digunakan untuk Media Promosi Akademi Komunitas Negeri Pacitan Berbasis Animasi Interaktif :



Gambar 6. Ikon yang digunakan untuk memvisualisasikan prodi dan ikon navigasi.  
Sumber : Buku Pedoman Visual Direktorat Jenderal Vokasi.

Gambar 6, bagian atas adalah ikon untuk prodi, dan *closing*, sementara itu gambar bagian bawah adalah ikon untuk navigasi. Ikon prodi dan ikon closing menggunakan warna bronze, dan ikon navigasi menggunakan warna oranye sesuai dengan warna yang ditentukan ada pada gambar 5. Aksens juga dipergunakan untuk beberapa tampilan, aksens ini juga terdapat pada Buku Pedoman Visual Direktorat Jenderal Vokasi, namun hanya satu aksens saja yang diterapkan di beberapa *stage*. Berikut ini adalah aksens yang digunakan :



Gambar 7. Aksens yang digunakan pada beberapa *stage*.  
Sumber : Buku Pedoman Visual Direktorat Jenderal Vokasi.

Aksens yang dipilih pada gambar 7 merupakan satu dari seluruh alternatif aksens yang terdapat pada Buku Pedoman Visual Direktorat Jenderal Vokasi. Terdapat 4 *stage* saja yang mengaplikasikan aksens tersebut. Aksens tersebut dipilih karena memiliki unsur titik dan garis, dibandingkan dengan aksens lain yang hanya memiliki garis saja. Keseluruhan elemen grafis, warna, dan ikon di atas dikomposisikan menjadi satu kesatuan *layout* yang menarik sebelum dianimasikan. Menurut Suriyanto Rustan 2009:16, *layout* merupakan tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya. Berikut ini adalah tampilan masing-masing *stage* :



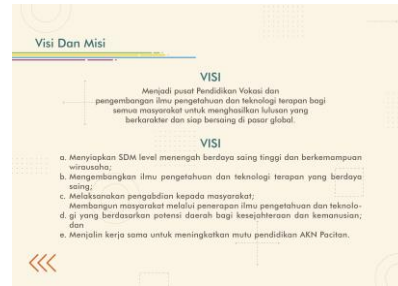
Gambar 8. *Opening Stage*.  
Sumber : Dokumentasi Pribadi.



Gambar 9. *Stage main menu*.  
Sumber : Dokumentasi Pribadi.



Gambar 10. *Stage* selayang pandang.  
Sumber : Dokumentasi Pribadi.



Gambar 11. *Stage* visi dan misi.  
Sumber : Dokumentasi Pribadi.



Gambar 12. *Stage* sambutan direktur.  
Sumber : Dokumentasi Pribadi.



Gambar 13. *Stage* Program studi (Prodi).  
Sumber : Dokumentasi Pribadi.



Gambar 13. *Stage* Prodi  
Pemeliharaan Komputer Dan Jaringan.  
Sumber : Dokumentasi Pribadi.



Gambar 14. *Stage* Prodi  
Tatalaksana Studio Produksi.  
Sumber : Dokumentasi Pribadi.



Gambar 15. *Stage* Prodi  
Pemeliharaan Kendaraan Ringan.  
Sumber : Dokumentasi Pribadi.



Gambar 16. *Closing stage*.  
Sumber : Dokumentasi Pribadi.

Total keseluruhan adalah 10 *layout* untuk 10 *stage*, yaitu berupa : *stage* opening, *stage* main menu, *stage* menu selayang pandang, *stage* menu sambutan direktur, *stage* menu visi dan misi, *stage* menu program studi, dan *stage* menu closing beserta informasi pendaftaran. Menu program studi akan ada pilihan sub menu yang nantinya menuju ke dalam masing-masing program studi yang dipilih. Tiap-tiap program studi terdapat penjelasan dan dokumentasi kegiatan perkuliahan. Tahapan animasi dilakukan menggunakan *software adobe animate* setelah keseluruhan *layout* siap.



### **Uji Coba**

Keseluruhan stage telah dianimasikan sesuai rancangan, maka akan dilakukan tahapan selanjutnya, yaitu uji coba. “Media Promosi Akademi Komunitas Negeri Pacitan Berbasis Animasi Interaktif” ini diujikan kepada salah satu karyawan di lingkungan Akademi Komunitas Negeri Pacitan.



Gambar 16. Uji coba media oleh salah satu karyawan Akademi komunitas Negeri Pacitan.  
Sumber : Dokumentasi Pribadi.

Tujuan dari tahapan uji coba ini adalah untuk mengetahui *user experience* yang dihasilkan oleh “Media Promosi Akademi Komunitas Negeri Pacitan Berbasis Animasi Interaktif”, serta dapat mengetahui kekurangan yang ditimbulkan karena program animasi yang digunakan.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti melalui analisis yang dilakukan pada bab-bab sebelumnya dapat diambil kesimpulan beberapa hal sebagai berikut:

1. Penggunaan metode praproduksi – produksi – pascaproduksi dapat digunakan sebagai tahapan perencanaan “Media Promosi Akademi Komunitas Negeri Pacitan Berbasis Animasi Interaktif”.
2. Elemen grafis pendukung, navigasi, dan *icon* disesuaikan pada Buku Pedoman Visual Direktorat Jenderal Vokasi
3. Penggunaan “Media Promosi Akademi Komunitas Negeri Pacitan Berbasis Animasi Interaktif” lebih efektif, karena lebih dekat dengan pengguna/*user*, dan berjalan dua arah.

### **REKOMENDASI**

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti merekomendasikan atau menyarankan beberapa hal mengenai pembuatan “Media Promosi Akademi Komunitas Negeri Pacitan Berbasis Animasi Interaktif”.

1. Transisi dalam animasi lebih dikembangkan lagi, agar lebih menarik pengguna/*user*.
2. *Software* animasi yang digunakan dapat dikembangkan dengan *software* lain yang sejenis.

### **REFERENSI**

- Aaker, David A. 1997. Manajemen Ekuitas Merek: Memanfaatkan Nilai dari Suatu Merek. Jakarta : Mitra Utama.
- Alma, Buchari. 2005. Manajemen pemasaran dan pemasaran jasa. Bandung : Penerbit Alfabeta.
- Djaslim, Saladin dan Yevis Marty Oesman. 2002, Intisari Pemasaran dan Unsur-unsur Pemasaran, Cetakan Ke Dua, Bandung : Linda Karya.
- Durianto, Darmadi. 2001. Strategi Menaklukkan Pasar. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kotler dan Keller. 2009. Manajemen Pemasaran. Jilid I. Edisi ke 13. Jakarta: Erlangga
- Kusrianto. A. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi Offset.
- Pedoman Visual Direktorat Jenderal Vokasi. 2020, Jakarta : Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Vokasi.
- Rustan, Suriyanto. 2011. Huruf Font Tipografi. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, Suriyanto. 2009. Mendesain Logo. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, Suriyanto S. Sn. 2009. Layout, Dasar & Penerapannya. Edisi Baru. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Statuta AKN Pacitan No.1532, 2017 KEMENRISTEK-DIKTI.