

INFOGRAFIS VALIDASI KULIAH KERJA PRAKTEK DENGAN MEDIA AUDIO VISUAL

Sudaryono¹, Dewi Immaniar Desrianti², Karunia Suci Lestari³

Universitas Banten Jaya Teknik Informatika

E-mail: sudaryono@unbaja.ac.id¹, dewi.immaniar@raharja.info², suci@raharja.info³

ABSTRAK

Media informasi kini sudah semakin berkembang mulai dari media cetak seperti brosur, spanduk, banner dan lain-lain. Bahkan banyak yang telah menggunakan media *audio visual* sebagai penunjang media informasi. Bagi mahasiswa yang ingin mengambil Kuliah Kerja Praktek (KKP) masih banyak yang belum mengerti dari tahap-tahapan validasi KKP yang masih berbentuk kertas pengumuman, untuk itu diperlukan infografis tentang tahapan validasi KKP yang berbentuk media *audio visual*. Dengan media *audio visual* seseorang akan lebih mudah memahami tahapan validasi Kuliah Kerja Praktek. Teknik animasi merupakan salah satu media penyampaian informasi yang cukup efektif dan menarik secara visualisasi membantu menyampaikan informasi yang disampaikan. Ada beberapa aplikasi yang digunakan dalam pembuatan *video* infografis ini antara lain : *CorelDraw* yang digunakan untuk membuat *vector* dari Karakter Informan dan Gedung STMik Raharja yang digunakan untuk *background* dari *video* infografis, selain itu ada *Adobe AfterEffect* yang digunakan untuk penambahan layout sebagai tampilan dari informasi yang akan disampaikan, dan *Adobe Premiere Pro* yang digunakan untuk menggabungkan seluruh *video* tersebut. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk membantu mahasiswa mengetahui secara rinci tahap-tahap apa saja yang harus dilakukan dalam validasi Kuliah Kerja Praktek dan bermanfaat bagi pihak kampus menyampaikan bagaimana proses dari validasi Kuliah Kerja Praktek yang harus dilakukan sebelum mengambil Kuliah Kerja Praktek.

Kata Kunci — Media *Audio Visual*, *Video* Infografis, Kuliah Kerja Praktek

ABSTRACT

Media information has now been growing ranging from print media such as brochures, banners, banners and more. Even many who have used the audio visual media assupporting media information. For students who wish to take Kuliah Kerja Praktek (KKP) there are still many who do not understand the validation stage of the KKP which is still shaped paper announcements, for it required info graphics about the stages of validation of the KKP in the form of audio media Visual. Audio visual media with someone will more easily understand the stages of validation of Kuliah Kerja Praktek. The animation technique is one of the media delivery information that is quite effective and appealing visuals help convey information are presented. There are some applications that are used in the manufacture of video infographics: CorelDrawis used to create vector of Character Building and Informant STMik Raharja used for the background of the video infographics, in addition there is Adobe The AfterEffectis used as a display layout for the addition of the information to be communicated, and Adobe Premiere Pro is used to combine the entire video. The purpose of doing research is to help students to know in detail the stages of what should be done in the validation Work Practices and useful Lecture on behalf of the campus to convey how the process of validation of Kuliah Kerja Praktek to do before taking a Kuliah Kerja Praktek.

Keyword — *Audio Visual Media*, *Video* Infographics, Kuliah Kerja Praktek

PENDAHULUAN

Banyak instansi pendidikan yang masih menggunakan media cetak dalam menyebarkan informasi tentang instansi pendidikan mereka. Media cetak merupakan suatu media yang produk akhirnya berupa cetakan, contohnya buku teks, jurnal, majalah, brosur, buletin dan lain lain [1]. Informasi adalah data yang telah diproses sedemikian rupa, sehingga memiliki arti yang lebih bermanfaat bagi penggunaannya. Ada tiga hal penting yang harus diperhatikan tentang informasi, yaitu: a) Informasi merupakan hasil pengolahan data; b) Memberikan makna atau arti; serta c) Berguna atau bermanfaat dalam meningkatkan kepastian [2]. Ciri-ciri informasi yang berkualitas sebagai berikut: akurasi, relevansi, ketepatan waktu dan kelengkapan [3].

Beberapa instansi pendidikan sudah beralih dalam penggunaan media cetak menjadi media *audio visual*. Media *audio visual* adalah media penyampaian informasi yang memiliki karakteristik *audio* (suara) dan *visual* (gambar) [4]. *Audio* didefinisikan sebagai macam-macam bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi dan sebagainya yang bisa untuk suara latar [5]. *Audio* juga untuk menyampaikan pesan duka, sedih, senang, ketakutan dan sebagainya, yang dapat disesuaikan situasi dan kondisi. *Visual* berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan [6]. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *audio visual* adalah media penyampaian informasi melalui suara dan gambar hingga dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dalam media informasi tersebut. Berdasarkan wujudnya *audio visual* dapat dibagi menjadi 2 bagian yaitu: a) *Audio visual* diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkai suara, dan cetak suara; dan b) *Audio visual* gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *videocassette* [7].

Dalam media *audio visual* terdapat syarat-syarat penting untuk memilih gambar dan mengisi suara atau narasi. Syarat-syarat penting dalam memilih gambar yang akan dimasukkan ke dalam media yaitu: a) Gambar harus bagus, jelas, menarik, mudah di mengerti dan cukup besar untuk dapat memperlihatkan detail. Dalam hal ini, gambar dipilih yaitu gambar yang mempunyai resolusi besar sehingga gambar tidak pecah ketika akan *di edit* atau ditampilkan; b) Apa yang tergambar harus cukup penting dan cocok untuk hal yang sedang dipelajari atau masalah yang sedang dihadapi; c) Gambar harus benar atau autentik, artinya menggambarkan situasi yang serupa jika dilihat dalam keadaan sebenarnya; d) Gambar harus sederhana, hal ini bertujuan agar gambar tidak menyulitkan siswa; serta e) Gambar harus sesuai dengan kecerdasan orang yang melihatnya. Sedangkan dalam pengisian suara harus diperhatikan hal-hal berikut: 1) Bahasa, Bahasa yang digunakan adalah bahasa percakapan, jika menggunakan istilah yang sulit, istilah tersebut perlu di beri penjelasan; 2) Musik, Fungsi musik yang utama adalah menciptakan suasana, sehingga musik disesuaikan dengan suasana.; serta 3) Keterbatasan Daya Konsentrasi, Daya konsentrasi orang dewasa berkisar antara 25-45 menit. Sedangkan anak-anak hanya 15-25 menit, sehingga pembuatan *video* tidak boleh terlalu panjang [8].

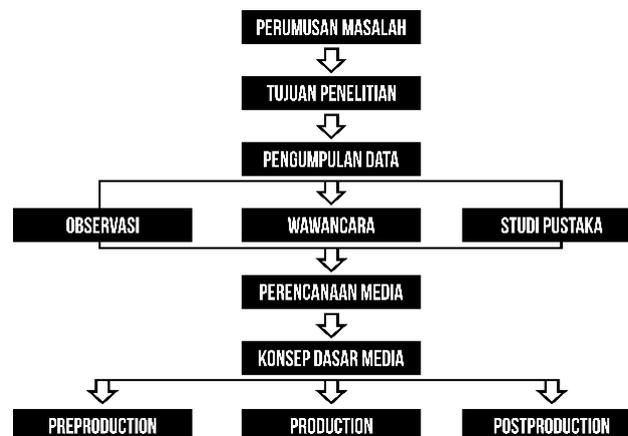
Media informasi yang hanya berupa kertas pengumuman dan kurang lengkap membuat para mahasiswa tidak mengerti dalam memahami informasi validasi Kuliah Kerja Praktek maka dari itu di buatlah animasi infografis. Berdasarkan teori yang didapatkan Animasi berasal dari kata "*animation*" yang berarti ilusi dari gerakan. Animasi adalah sekuen gambar yang di ekspos pada tenggang waktu tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak, ilusi dari gerakan tersebut dapat terjadi secara cepat sekumpulan gambar yang mempunyai gerakan secara bertahap dari masing-masing bagian objek gambar tersebut. Secara sederhana animasi diartikan sebagai gambar bergerak [9]. Menurut pendapat lainnya Animasi adalah paparan urutan yang setiap tahunnya terdapat sedikit perbedaan untuk menghasilkan satu pergerakan secara berterusan. Animasi merupakan satu teknologi yang membolehkan *image* pengguna kelihatan seolah-olah hidup, dapat bergerak, beraksi dan bercakap [10]. Animasi adalah kumpulan dari gambar-gambar yang digerakkan layaknya apa yang ada digambar tersebut terlihat hidup. Sedangkan Infografis itu sendiri adalah suatu cara baru dalam penyampaian informasi yang cukup efektif modern ini. Infografis merubah data-data teks menjadi mudah dimengerti lewat berbagai teknik visualisasi data yang menarik. Infografis membantu publik luas untuk memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih mudah dan cepat. Infografis adalah informasi yang disajikan dalam bentuk grafis [11].

Dari beberapa studi pustaka yang dipelajari dan digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini antara lain penelitian yang telah dilakukan Arinata dan T. Arie Setiawa (2017:365-375) dalam Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi dengan judul "Perancangan *Video* Infografis Animasi Interaktif tentang Prosedur Pemberangkatan Tenaga Kerja Indonesia Berbasis Android". Penelitian ini menjelaskan bahwa studi ini membahas proses pembuatan Infografis Animasi *video* interaktif yang didasarkan pada masalah terhadap pekerja buruh Indonesia karena rendahnya tingkat pendidikan dan ilmu pengetahuan yang menyebabkan penipuan dan perdagangan manusia. *Video* animasi Infografis yang dapat diakses melalui *smartphone* Android yang digunakan sebagai media informasi dan Sosialisasi bagi pekerja buruh di Indonesia untuk menghindari penipuan dan perdagangan manusia [12]. Kemudian penelitian yang telah dilakukan Yusa dan I Putu Septian (2016:1-10) dalam Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI) dengan judul "Pemanfaatan Animasi 2 Dimensi Model Infografik dalam Perancangan *Video* Iklan Layanan Masyarakat Tentang Pengolahan Sampah Rumah Tangga di Denpasar". Perancangan sebuah *video* iklan layanan masyarakat tentang pengolahan sampah rumah tangga berbasis animasi 2 dimensi. Animasi 2 dimensi, khususnya dengan model infografik

memiliki potensi dalam menyampaikan hal yang rumit dengan cara yang lebih sederhana. Dari hasil penelitian tersebut didapatkan data bahwa masyarakat merespon dan menilai sangat baik *video* iklan layanan masyarakat berbasis animasi 2 dimensi tersebut, baik dari sudut pandang desain maupun penyampaian informasi tentang pengolahan sampah rumah tangga [13]. Serta penelitian yang telah dilakukan Sunarya, dkk (2016:97-111) dalam *Journal CERITA* dengan judul “*Video Animasi 2D Infografis Aplikasi LAKSA Pada Dinas Komunikasi dan Informatika Pemerintahan Kota Tangerang*”. Penelitian ini menjelaskan bahwa Saat ini Dinas Kominfo, memberikan layanan atausarana media informasi melalui beberapa bentuk media yaitu berupa *media social* maupun *Website* yang di rasa masih belum cukup untuk memenuhi kebutuhan informasi pelayanan yang efektif. Agar dapat menyampaikan informasi pelayanan terbaru yang lebih efektif setidaknya harus mempunyai sarana media yang dapat menunjang efektivitas dalam proses komunikasi yang dilakukan oleh suatu lembaga atau instansi [14]. Permasalahan dalam penelitian ini : a) Mahasiswa tidak mengetahui secara jelas tahapan apa saja yang harus mereka lakukan untuk mengurus berkas-berkas; b) Informasi yang digunakan untuk validasi Kuliah Kerja Prakteknya berupa berkas-berkas apa saja yang harus dikumpul di Ruang Pelayanan Umum (RPU); c) Media yang digunakan masih berupa media cetak berupa lembaran saja yang ditempelkan pada Majalah dinding (Mading). Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk membantu mahasiswa mengetahui secara rinci dari tahap-tahap apa saja yang harus dilakukan dalam validasi Kuliah Kerja Praktek. Manfaat dari penelitian ini dapat membantu pihak kampus menyampaikan bagaimana proses dari validasi Kuliah Kerja Praktek yang harus dilakukan sebelum mengambil Kuliah Kerja Praktek secara jelas.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian infografis validasi Kuliah Kerja Praktek ini dapat dilihat dari skema alur penelitian sebagai berikut:



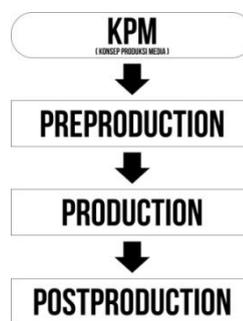
Gambar 1.
Skema Metode Penelitian

Berdasarkan Gambar 1. diatas Penelitian ini menggunakan beberapa metode seperti: Perumusan Masalah, dari permasalahan yang telah diteliti sebelumnya terdapat beberapa rumusan masalah yaitu: 1) Bagaimana cara para mahasiswa mengetahui tahapan-tahapan sebelum mengambil Kuliah Kerja Praktek (KKP) di semester selanjutnya; dan 2) Mengubah bentuk media informasi yang sebelumnya hanya berupa media cetak menjadi media *audio visual*. Tujuannya dilakukan penelitian ini adalah untuk membantu para mahasiswa dan pihak kampus dalam menyampaikan informasi yang harus dilakukan sebelum mengambil Kuliah Kerja Praktek. Selanjutnya Pengumpulan Data yang terdiri dari 3 metode yaitu observasi, wawancara dan studi pustaka. Dalam Observasi (*Observation*), dengan melakukan tinjauan langsung ke Perguruan Tinggi Raharja untuk mendapatkan data – data yang diperlukan dengan melakukan pengamatan secara langsung dan melaksanakan pencatatan sistematis; Kemudian dilakukan Wawancara (*Interview*), melakukan proses wawancara (tanya jawab) secara lisan kepada stakeholder yaitu Bapak Junaidi, M. Kom selaku Kepala Jurusan Teknik Informatika, untuk mendapatkan data – data yang diperlukan dalam penelitian ini; tahapan akhir pengumpulan data yaitu

Metode Studi Pustaka (*Library Research*), dalam penelitian ini tidak hanya melakukan observasi langsung ke perguruan tinggi dan wawancara kepada pihak stakeholder, tetapi juga melakukan pengumpulan data dengan mempelajari buku – buku yang terkait dengan penulisan dan mempelajari unsur – unsur objek yang sedang diteliti; Setelah pengumpulan data selanjutnya adalah Perencanaan Media, dalam produksi Infografis Validasi Kuliah Kerja Praktek ini digunakan beberapa aplikasi penunjang diantaranya aplikasi *CorelDraw* sebagai pembuatan *design* objek dan karakter, *Adobe Premiere Pro* sebagai pengolah *video* setelah dilakukan produksi, sedangkan aplikasi *Adobe AfterEffect CS6* dipergunakan untuk pembuatan animasi *bumper* saat *opening* maupun *closing*; serta terakhir menggunakan Konsep Dasar Media, berisi mengenai *Preproduction*, *Production*, dan *Postproduction*.

PEMBAHASAN

Dalam merancang sebuah media *audio visual* khususnya *video* infografis validasi Kuliah Kerja Praktek, perlu dilakukan beberapa tahapan di dalam Konsep Produksi Media (KPM), adapun tahapan yang perlu dilakukan yaitu *Preproduction*, *Production*, dan *Postproduction*.



Gambar 2.

Bagan Konsep Produksi Media *Video*

PREPRODUCTION

Preproduksi merupakan tahap persiapan atau perencanaan dalam pembuatan sebuah film. Tahapan ini berguna untuk mengurangi kesalahan dan meminimalisir kurang koordinasinya komunikasi antar personil yang bertugas agar mampu melaksanakan tugasnya masing-masing. Pada tahapan Pra Produksi dibuat ide cerita, *synopsis*, *scenario/script writing* dan *storyboard* [15]. Ada beberapa langkah *Preproduction* dalam pembuatan Infografis Validasi Kuliah Kerja Praktek pada STMIK Raharja, dimulai dari ide/ gagasan yang secara sistematis agar menghasilkan pesan dari media *audio visual* itu sampai kepada mahasiswa/i, lalu diikuti dengan pembuatan sinopsis, *script writing* dan *storyboard*.

PREPRODUCTION



Ide/ Gagasan

Langkah *preproduction* pertama adalah menemukan sebuah ide atau gagasan yang akan dituangkan atau direalisasikan dalam bentuk sebuah *video*. Ide atau gagasan merupakan tahapan awal yang harus dilakukan dalam perancangan sebuah *video*. Sebuah ide harus memiliki orisinalitas, kreatif dan menarik. Media informasi yang di buat mengambil ide dari proses Validasi Kuliah Kerja Praktek yang dilakukan pada Perguruan Tinggi Raharja. Multimedia yang menampilkan langkah-langkah untuk

mengambil mata kuliah KKP sebagai syarat mengikuti Skripsi, sehingga mahasiswa Perguruan Tinggi Raharja dapat mengetahui lebih jelas dalam prosedur sebelum mengambil mata kuliah KKP.

Sinopsis

Sinopsis adalah ringkasan sebuah cerita yang diperlukan untuk memberikan gambaran secara ringkas dan padat tentang tema atau pokok cerita secara keseluruhan. Langkah pertama pembuatan sinopsis adalah menentukan kerangka cerita. Kerangka cerita itu terdiri dari judul, tokoh, latar, konflik, serta alur. Setelah itu merangkai peristiwa-peristiwa dalam cerita dengan menggunakan kalimat-kalimat yang padu dalam *paragraph* [16]. Sinopsis merupakan konsep yang akan dibuat atau mencerminkan alur proses dari awal sampai akhir Validasi KKP. Sinopsis perancangan animasi infografis validasi Kuliah Kerja Praktek pada Perguruan Tinggi Raharja, berikut *synopsis* dari infografis ini:

Untuk mengambil Skripsi maka mahasiswa harus mengambil matakuliah Kuliah Kerja Praktek (KKP) terlebih dahulu, pada saat mahasiswa mengambil mata kuliah tersebut mahasiswa wajib mengumpulkan berkas untuk memenuhi persyaratan dalam mengambil mata kuliah Kuliah Kerja Praktek, maka dari itu media audio visual kali ini akan menjelaskan tentang tahapan validasi KKP.

Langkah awal adalah cek validasi di sisplus dan akan ada keterangan bahwa layak atau tidak layak untuk mengambil matakuliah tersebut, langkah kedua apabila layak mahasiswa harus meminta tanda tangan Kepala Jurusan, stempel Sekretaris Jurusan dan tanda tangan Pembantu Ketua 1, langkah ketiga mahasiswa melakukan pembayaran bimbingan KKP ke kasir dengan biaya yang sudah ditentukan, Langkah keempat Fotocopy validasi dan kwitansi pembayaran, Langkah kelima mahasiswa meminta tandatangan dosen pembimbingnya masing-masing dan mengajukan judul KKP, Langkah keenam mahasiswa wajib melengkapi berkas-berkas yang sudah beri informasi di madding sebagai persyaratan KKP.

Tabel 1. *Time Schedule*

Tahapan		September 2017				Oktober 2017				November 2017			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Preproduction	Ide		X										
	Time Schedule		X										
	Sinopsis			X									
	Script Writing				X								
	Storyboard					X							
	Pemilihan Lokasi dan Pemotretan Fasilitas						X						
	Setting Alat						X						
	Production	Perencanaan Multimedia							X				
Perencanaan Audio								X					
Perencanaan Visual								X					
Perencanaan Broadcasting								X					
Post Production	Editing								X				
	Mixing									X			
	Dubbing										X		
	Finishing											X	X

Script Writing (Naskah)

Naskah adalah sebuah ide atau gagasan cerita yang ditulis dengan sebuah konsep menarik untuk mempertunjukkan atau menampilkan suatu gagasan yang telah di desain sebelumnya [16]. *Script Writing* adalah rancangan penulisan naskah secara rinci yang mengembangkan gagasan pada sinopsis menjadi sebuah konsep yang menarik.

Tabel 2. Tabel Script Writing

VISUAL	AUDIO
<i>Bumper Opening</i> Menampilkan Logo STMIK Raharja Kota Tangerang	<i>Music</i>
<i>Opening</i>	<i>Hallo Pribadi Raharja</i> <i>Perkenalkan Namaku HADI/ Video kali ini penulis akan membahas Tentang Tahapan Validasi KKP//</i>
Tahap 1 : Cek Validasi KKP Menampilkan pengecekan validasi KKP dan <i>Print</i>	<i>Yang pertama/</i> <i>Pengecekan Validasi KKP layak atau tidak layak//</i> <i>Kemudian Print//</i>
Tahap 2 : TTD kajur, stempel, dan puket Menampilkan <i>Form</i> Validasi KKP yang telah ditandatangani oleh Kajur, Stempel dan Puket	<i>Yang kedua/</i> <i>Jika layak langkah selanjutnya/ 1. Meminta tanda tangan ke Kepala Jurusan/ 2. Meminta Stempel ke Sekretaris Jurusan/ 3. Meminta tanda tangan ke Pembantu Ketua I//</i>
Tahap 3 : Bayar Bimbingan KKP Menampilkan kegiatan pembayaran bimbingan KKP di Kasir	<i>Yang ketiga/</i> <i>Melakukan pembayaran bimbingan ke Kasir serta menunjukkan Form Validasi KKP yang telah disetujui sebelumnya//</i>
Tahap 4 : <i>Fotocopy</i> Validasi dan Kwitansi	<i>Yang keempat/</i> <i>Fotocopy Validasi KKP dan Kwitansi bimbingan kepada Sekjur//</i>
Tahap 5 : TTD Dospem dan Pengajuan Judul	<i>Yang kelima/</i> <i>Meminta tanda tangan Dosen Pembimbing dan Pengajuan Judul Tempat KKP</i>
Tahap 6 : Lengkapi berkas persyaratan KKP Menampilkan kegiatan pemberian berkas kepada RPU 1. <i>Fotocopy</i> Kwitansi Bimbingan Dosen 2. <i>Fotocopy</i> Sertifikat Prospek 3. <i>Fotocopy</i> Sertifikat TOEFL 4. <i>Fotocopy</i> Daftar Nilai 5. <i>Fotocopy</i> KSTF 6. <i>Fotocopy</i> Sertifikat Seminar 7. Form Usulan KKP 8. Form Pengajuan Penelitian KKP 9. Form Penerbitan Dokumen	<i>Yang keenam/</i> <i>Lengkapi persyaratan KKP untuk diberikan kepada RPU/</i> <i>1. Fotocopy Kwitansi Bimbingan Dosen/ 2. Fotocopy Sertifikat Prospek/ 3. Fotocopy Sertifikat TOEFL/ 4. Fotocopy Daftar Nilai/ 5. Fotocopy KSTF/ 6. Fotocopy Sertifikat Seminar atau Workshop Tentang IT minimal 3/ 7. Formulir Usulan KKP/ 8. Formulir Pengajuan Penelitian KKP/ 9. Formulir Penerbitan Dokumen</i>
<i>Closing</i> Menampilkan Tokoh <i>Informan</i> dan <i>BackgroundVector</i> Gedung Perguruan Tinggi Raharja	<i>OK/</i> <i>Cukup sekian video kali ini/ Selamat menjalani KKP//</i> <i>Bye Bye//</i>

Storyboard

Storyboard adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah, yang dapat menyampaikan ide cerita kepada orang lain dengan lebih mudah, yang dapat menggiring khayalan seseorang mengikuti gambar-gambar yang tersaji, sehingga menghasilkan persepsi yang sama pada ide cerita [17]. *Storyboard* adalah sebuah gambar sket yang dilengkapi dengan petunjuk atau catatan pengambilan gambar sekaligus gerak pada sebuah karakter untuk kebutuhan pembuatan media *audio visual*.

Tabel 3. *Storyboard*

VISUAL	KETERANGAN
	<p><i>BumperOpening</i> Menampilkan Logo STMIK Raharja Kota Tangerang</p>
	<p><i>Ext/ Kasir/ Over Shoulder</i> Menampilkan kegiatan pembayaran bimbingan KKP di Kasir</p>
	<p><i>Ext/ RPU/ Medium Shot</i> Menampilkan kegiatan pemberian berkas kepada Ruang Pelayanan Umum (RPU).</p>
	<p><i>Closing</i> Menampilkan <i>Background Vector</i> Gedung Perguruan Tinggi Raharja</p>

PRODUCTION

Pada tahap Produksi desain *film* yang berupa ide cerita, sinopsis, *storyline*, dan *storyboard* yang akan sudah dibuat pula pada tahap pra produksi akan dikembangkan [18]. *Production* adalah tahapan pengambilan gambar atau *shooting*. Dalam *production* pada tahapan *project* ini melakukan perencanaan multimedia *audio visual* dan *broadcasting*, agar *project* dapat memberikan informasi dan lebih menarik yang berkaitan dengan media *video* infografis, dalam pembuatan *project* ini alat yang digunakan hanya Camera DSLR 700D.

Tabel 4. *Production*

VISUAL	AUDIO
 <p data-bbox="391 568 890 629"><i>Bumper Opening</i> Menampilkan Logo STMIK Raharja Kota Tangerang</p>	<p data-bbox="933 344 1393 629"><i>Music//</i></p>
 <p data-bbox="391 860 890 920">Menampilkan kegiatan pembayaran bimbingan KKP di Kasir</p>	<p data-bbox="933 636 1393 920"><i>Yang ketiga/ Melakukan pembayaran bimbingan ke Kasir serta menunjukkan Form Validasi KKP yang telah disetujui sebelumnya//</i></p>
 <p data-bbox="391 1151 890 1256">Menampilkan kegiatan pemberian berkas kepada RPU</p>	<p data-bbox="933 927 1393 1256"><i>Yang keenam/ Lengkapi persyaratan KKP untuk diberikan kepada RPU/ 1. Fotocopy Kwitansi Bimbingan Dosen/ 2. Fotocopy Sertifikat Prospek/ 3. Fotocopy Sertifikat TOEFL/ 4. Fotocopy Daftar Nilai/ 5. Fotocopy KSTF/ 6. Fotocopy Sertifikat Seminar atau Workshop Tentang IT minimal 3/ 7. Formulir Usulan KKP/ 8. Formulir Pengajuan Penelitian KKP/ 9. Formulir Penerbitan Dokumen//</i></p>
 <p data-bbox="391 1487 890 1538">Menampilkan <i>Background Vector</i> Gedung Perguruan Tinggi Raharja</p>	<p data-bbox="933 1263 1393 1538"><i>OK/ Cukup sekian video kali ini/ Selamat menjalani KKP// Bye Bye//</i></p>

POSTPRODUCTION

Pasca Produksi (*Postproduction*) adalah tahap penyelesaian produksi sebagai hasil akhir. Pada tahap ini terdapat aktivitas seperti *Video Editing* dan *Sound Editing*. Melalui *editing shot-shot* yang telah dikumpulkan kemudian digabungkan menjadi sebuah satu kesatuan [19]. *Postproduction* adalah tahapan terakhir dari perancangan Konsep Produksi Media (KPM). Tahap *postproduction* adalah proses *mixing*, *dubbing* dan *finishing* sebuah karya sampai menjadi sebuah *video* yang utuh dan mampu menyampaikan sebuah pesan kepada *audience*, dan dalam proses *editing* disini menggunakan *software* : *CorelDraw* yang digunakan untuk membuat *vector* dari Karakter Informan dan Gedung STMIK Raharja yang digunakan untuk *background* dari *video* animasi, selain itu ada *Adobe AfterEffect* yang digunakan untuk penambahan *layout* sebagai tampilan dari informasi yang akan disampaikan, dan *Adobe Premiere Pro* yang digunakan untuk menggabungkan seluruh *video* tersebut.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapatkan dalam penelitian ini adalah: a) Mahasiswa tidak mengetahui secara jelas tahapan apa saja yang harus mereka lakukan untuk mengurus berkas-berkas maka dari itu *video* infografis dapat membantu seluruh mahasiswa untuk mengurus semuanya; b) Mahasiswa tidak mengetahui secara jelas tahapan apa saja yang harus mereka lakukan untuk mengurus berkas-berkas maka dari itu *video* infografis dapat membantu seluruh mahasiswa untuk mengurus semuanya; c) Media *audio visual* yang telah dibuat harus dipublikasikan kepada seluruh mahasiswa.

Dengan media *video* infografis mahasiswa dapat mengetahui lebih jelas tahapan dalam proses validasi KKP. Media *video* infografis dipublikasikan melalui berbagai *media social* dan kedepannya pihak perguruan tinggi akan menayangkan di LCD *lobby* depan kampus Perguruan Tinggi Raharja.

Banyak sekali media untuk penyampaian informasi dan komunikasi, semua tergantung dari ide atau kreasi masing-masing pembuat agar lebih menarik *audience*. Media *video* animasi infografis adalah media yang paling efektif dari segi *visual* dan penyampaian informasi. Media *video* infografis dapat dijadikan sebagai penunjang informasi dalam tahapan validasi Kuliah Kerja Praktek, sehingga mahasiswa/i dengan mudah mengerti arti dari pesan *video* infografis tersebut. Kekurangan dari animasi infografis ini antara lain: data atau informasi masih harus selalu di *update* setiap kali ada penambahan atau peraturan baru.

SARAN

Saran untuk penelitian ini adalah: a) Ada pengembangan yang dapat dilakukan selanjutnya untuk penelitian ini dengan penambahan visualisasi dan animasi yang lebih menarik dan baik lagi; b) Informasi yang digunakan untuk validasi Kuliah Kerja Praktek sekarang telah berupa *video* infografis ini dapat lebih dikembangkan dan dikreasikan kembali sehingga mahasiswa dapat lebih memahami informasi yang disampaikan; c) Media *audio visual* yang telah dibuat harus dipublikasikan kepada seluruh mahasiswa melalui *website* dan *YouTube* kampus atau di implementasikan di media visual lainnya seperti layar informasi dikampus.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada STMIK RAHARJA yang telah memberi dukungan terhadap penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Setyono, Yulian Adi. Sukarmin dan Daru Wahyuningsih, 2013, *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran Fisika Kelas VIII Mataeri Gaya Ditinjau Dari Minat Baca Siswa*, Jurnal Pendidikan Fisika Vol. 1 No. 1 – April 2013 ISSN: 2338 – 0691 : Hal. 118-126, Universitas Sebelas Maret, Surakarta.

Ariawan, Jesa dan Sri Wahyuni, 2015, *Aplikasi Pengajuan Lembur Karyawan Berbasis Web*, Jurnal Sisfotek Global ISSN : 2088 – 1762 Vol.5 No.1 – Maret 2015 : Hal : 62-66, STMIK Bina Sarana Global, Tangerang.

Taufiq, Rohmat, 2013, *Sistem Infomasi Manajemen*, Graha Ilmu, Yogyakarta.

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada : Jakarta.

Kausar, Ahmad. Yusuf Fazri Sutiawan dan Vidila Rosalina, 2015. *Perancangan Video Company Profile Kota Serang Dengan Teknik Editing Menggunakan Adobe Premiere Pro CS5*, Jurnal PROSISKO Vol.2 No.1, Universitas Serang Raya, Serang.

Saifuddin, 2014, *Pengelolaan Pembelajaran Teroritis dan Praktis*, Deepublish, Yogyakarta.

- Hastuti, Ari, 2014, *Pengaruh Penggunaan Media Audio visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas II SDN Bantargebang II Kota Bekasi*, Jurnal PEDAGOGIK (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar) Vol. II No. 2- September 2014 : Hal. 33-38, Universitas Islam “45” Bekasi, Bekasi.
- Sadiman, Arief, Rahardjo, Anung Haryono dan Rahardjito, 2012, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, PT. RajaGrafindo Persada, Depok.
- Kurniawan, Davi, 2013, *Pengembangan Media Pembelajaran Batik Menggunakan Animasi Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMA 1 Wonosobo*, Jurnal ART EDUCARE Pendidikan Seni Rupa Vol. 1 No. 1 : Hal 1-7, Universitas Sebelas Maret Surakarta, Surakarta.
- Maryati, Sri dan Bambang Eka Purnama. 2013. *Pembuatan Video Profil Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Polokarto Kabupaten Sukaharjo Dengan Menggunakan Komputer Multimedia*. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi – Volume 5 No 1 - 2013 - ijns.org* ISSN : 1979-9330: Hal. 21-28. Universitas Indoensia, Jakarta.
- Arigia, Muhammad Bintang, Trie Damayanti dan Anwar Sani, 2016, *Infografis Sebagai Media Dalam Meningkatkan Pemahaman Dan Keterlibatan Publik Bank Indonesia*. Jurnal Komunikasi Vol. 8 No. 2 - Desember 2016 ISSN 2085-1979 :Hal 120 – 133, Unversitas Tarumanagara, Jakarta Barat.
- Arinata, Adelita dan T. Arie Setiawa, 2017, *Perancangan Video Infografis Animasi Interaktif tentang Prosedur Pemberangkatan Tenaga Kerja Indonesia Berbasis Android*, Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi Vol. 3 No. 2 - Agustus 2017 e-ISSN : 2443-2229 : Hal. 365-375, Universitas Kristen Maranatha, Bandung.
- Yusa, I Made Marthana dan I Putu Septian Saputra, 2016, *Pemanfaatan Animasi 2Dimensi Model Infografik dalam Perancangan Video Iklan Layanan Masyarakat Tentang Pengolahan Sampah Rumah Tangga di Denpasar*, Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI) Vol. 5 No. 1 - Maret 2016 ISSN 2087-2658 : Hal. 1-10, STMIK STIKOM Indonesia, Denpasar.
- Sunarya, Lusyani. Allyufi Fazril Rasyidin dan Deka Witara, 2016, *Video Animasi 2D Infografis Aplikasi LAKSA Pada Dinas Komunikasi dan Informatika Pemerintahan Kota Tangerang*. Journal CERTIA Vol 2 No. 1 – Februari 2016 ISSN 2461-1417 : Hal. 97-111, Perguruan Tinggi Raharja, Tangerang.
- Sucitra, I-Gede Herry Yuliana. I Gede Mahendra Darmawiguna dan Gede Aditra Pradnyana, 2017, *Pengembangan Film Dokumenter Tradisi Dewa Mesraman di Pura Panti Timah Klungkung*, Jurnal KARMAPATI. Vol-6 No.1, Universitas Pendidikan Ganesha, Bali.
- Fatoni, Ahmad dan Puspitasari Nofi, 2016, *Perancangan Simulasi Pengembangan Sistem Programming Penyaluran Dana Zakat DI Badan Amil Zakat Kota Serang Berbasis Multimedia*, Journal PROSISKO ISSN : 2406-7733. Vol.3 No.2, Universitas Serang Raya, Serang.
- Handani, Sitaresmi Wahyu, 2017, *Visualisai Pencemaran Air Menggunakan Media Animasi Infografis*, Jurnal TELEMATIKA Vol. 10 No. 1, STMIK AMIKOM Purwokerto, Purwokerto.
- Wenten, Gede Komang. I Gede Mahendra Darmawiguna dan I Made Ardwi Pradnyana, 2017, *Film Dokumenter Pembayaran Kaul dengan Bulu Geles di Desa Tambakan Kecamatan Kabutambahan Kabupaten Buleleng*, KARMAPATI. Vol.6 No.1, Universitas Pendidikan Ganesha, Bali.
- Sari, Pramita Riana. Anthony Y.M Tumimomordan Yesaya Sandang, 2016, *Perancangan Film Dokumenter Advertorial Wisata Api Abadi Marapen di Kabupaten Grobogan*, *Institutional Repository*, Universitas Kristen Satya Wacana, Jawa Tengah.