



JUTEK – JURNAL TEKNOLOGI

<https://e-journalbattuta.ac.id/index.php/jutek>



Efektivitas Penggunaan Animasi Berbasis Media Interaktif Dalam Meningkatkan Promosi Kampus

Muhammad Furqon Siregar¹, Miftahul Tsaniyah², Lulu Melati Iskandar³, M.Harvin Hastiansyah⁴
^{1,2,3,4} Teknologi Informasi, Universitas Pembinaan Masyarakat Indonesia, Indonesia

Correspondensi : muhammad.furqon.srg@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi menuntut adanya media komunikasi yang tidak hanya cepat, tetapi juga menarik dan mudah dipahami oleh masyarakat. Salah satu bentuk media yang potensial adalah animasi dua dimensi (2D), yang mampu menghadirkan pesan secara visual, interaktif, dan atraktif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan animasi 2D sebagai media informasi sekaligus promosi bagi Universitas Pembinaan Masyarakat Indonesia (UPMI). Metode penelitian meliputi observasi, studi kepustakaan, serta wawancara dengan kuisioner terhadap calon penerima informasi untuk mengukur efektivitas media yang dikembangkan. Tahapan produksi dilakukan dengan pendekatan standar animasi, yaitu pra-produksi (ide cerita, storyboard, desain karakter), produksi (modeling, texturing, rigging, animasi, rendering), dan pascaproduksi (compositing, editing, serta finalisasi video). Penelitian ini membuktikan bahwa animasi 2D dapat menjadi sarana promosi efektif bagi perguruan tinggi, mampu menarik minat calon mahasiswa, serta meningkatkan citra institusi. Selain itu, penggunaan software open source seperti Canva memberikan keuntungan berupa fleksibilitas, efisiensi biaya, dan peluang pengembangan lebih lanjut.

Kata kunci: Animasi 2D, Media Promosi, Informasi Pendidikan, Canva.

PENDAHULUAN

Kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang cepat telah menyebabkan perubahan besar dalam cara informasi disampaikan dalam berbagai bidang kehidupan. Di zaman digital sekarang, kebutuhan akan media komunikasi yang kreatif, menarik, dan mudah dimengerti semakin penting, terutama dalam pendidikan tinggi. Perguruan tinggi sebagai lembaga pendidikan tidak hanya perlu menyediakan layanan akademis berkualitas, tetapi juga harus dapat mempromosikan diri dengan cara efektif untuk menarik minat calon mahasiswa baru. Metode promosi tradisional melalui brosur atau media cetak kini semakin di tinggalkan, karena dianggap kurang menarik dan tidak sesuai dengan kebiasaan generasi digital yang lebih suka dengan media visual dan interaktif. Salah satu pilihan yang dapat digunakan adalah media animasi tiga dimensi (3D). Animasi 3D mampu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik, nyata, dan mengundang perhatian, sehingga pesan yang disampaikan lebih luas dipahami oleh audiens. Penggunaan animasi 3D sebagai media promosi perguruan tinggi dapat memberikan pengalaman visual yang lebih hidup. Misalnya dengan menampilkan fasilitas kampus, aktivitas manusia hingga pengenalan jurusan dalam bentuk yang dinamis. Dengan demikian, animasi 3D berfungsi bukan hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat komunikasi visual yang mendidik dan persuasif.

Universitas Pembinaan Masyarakat Indonesia, sebagai salah satu institusi pendidikan tinggi di Sumatera Utara, menghadapi tantangan dalam menyampaikan informasi promosi pada masyarakat luas. Saat ini, banyak media promosi masih menggunakan metode konvensional yang memiliki daya tarik terbatas. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam media promosi yang mengikuti perkembangan teknologi dan mampu menciptakan kesan profesional serta modern bagi calon mahasiswa dan masyarakat.

Dalam penelitian ini,software blender dipilih sebagai alat utama untuk membuat animasi 2D. Canva adalah aplikasi open source yang memiliki fitur lengkap modeling,texturing,ringging,animasi dan renderig.Alasan memilih software ini adalah karena gratis dan terbuka serta kemampuannya yang bersaing dengan software lainnya.Penelitian ini berfokus pada desain dan pengembangan animasi 2D untuk promosi Universitas Pembinaan Masyarakat Indonesia dan melakukan evaluasi efektivitasnya melalui ujia coba dengan responden. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menciptakan media promosi berbasis 2D yang bisa meningkatkan efektivitas penyampaian informasi tentang Universitas Pembinaan Masyarakat Indonesia.Dengan adanya media ini,diharapkan promosi kampus lebih menarik,informatif,dan dapat meningkatkan institusi di mata masyarakat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini difokuskan pada proses desain, produksi, dan evaluasi animasi dua dimensi (2D) yang berfungsi sebagai sarana informasi dan promosi Universitas Pembinaan Masyarakat Indonesia. Dalam rangka mendukung kegiatan promosi ini, beberapa metode pengumpulan data diterapkan, yang meliputi:

- 1. Observasi. Pengamatan dilakukan secara langsung di lingkungan Universitas Pembinaan Masyarakat Indonesia untuk mendapatkan. Representasi yang akurat tentang keadaan kampus, fasilitas, dan aktivitas yang relevan akan ditampilkan dalam animasi.
- 2. Tinjauan Pustaka. Karya-karya tentang animasi, media promosi, desain komunikasi visual, serta penggunaan Canva akan dianalisis untuk memperkuat kerangka teori dalam penelitian.
- 3. Wawancara dan Kuesioner. Wawancara akan dilakukan dengan pihak kampus untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan media promosi. Selain itu, kuesioner akan disebar kepada 18 responden yang mewakili calon penerima informasi guna mengevaluasi efektivitas animasi yang dibuat.

HASIL

1. Pra-Produksi

Tahap pra-produksi merupakan langkah awal yang krusial sebelum animasi diciptakan. Dalam tahap ini, dilakukan penyusunan ide cerita, papan cerita, serta desain karakter. Cerita dirancang sederhana agar pesan promosi mudah dipahami, yakni tentang seorang siswa SMA bernama Wahyu yang mencari informasi tentang perguruan tinggi dan diperkenalkan kepad Universitas Pembinaan Masyarakat Indonesia oleh dosen. Papan cerita digunakan untuk menggambarkan alur cerita secara visual sebelum diproduksi. Melalui papan cerita ini, peneliti dapat memastikan bahwa alur promosi dibangun secara logis, menarik, dan sesuai.



Gambar 1. Tampilan Gedung Universitas Pembinaan Masyarakat Indonesia (UPMI)

2. Produksi

Tahap produksi adalah langkah dasar dalam pembuatan animasi. Semua elemen visual dan audio yang telah dirancang diwujudkan secara digital melalui penggunaan perangkat lunak Canva.

- 1) Modeling dilakukan untuk menciptakan objek dua dimensi, termasuk karakter, bangunan kampus, dan perpustakaan.
- 2) Texturing berfungsi untuk menerapkan warna, pola, dan rincian material pada objek sehingga tampak lebih realistis.
- 3) Rigging memberikan struktur pada karakter agar dapat bergerak. Animation mengatur pergerakan objek dan karakter berdasarkan storyboard.
- 4) Rendering menghasilkan adegan akhir dalam bentuk frame video.

Visualisasi Universitas Pembinaan Masyarakat Indonesia menjadi salah satu aspek krusial dalam animasi Lingkungan kampus Universitas Pembinaan Masyarakat Indonesia.

3. Pasca-Produksi

Tahapan pascaproduksi mencakup proses penggabungan gambar, penyuntingan, serta finalisasi. Pada fase ini, hasil render digabungkan dengan efek tambahan, dilakukan penyesuaian warna, dan audio yang terdiri dari musik latar dan narasi disatukan. Musik latar dipilih agar selaras dengan suasana kampus demi meningkatkan kesan profesional dan modern. Hasil akhir dari animasi memiliki durasi sekitar tiga menit dan disimpan dalam format MP4. Video ini kemudian diuji dengan mengunggahnya ke platform digital untuk menjangkau audiens secara luas.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil menciptakan serta mengembangkan animasi dua dimensi dengan memanfaatkan perangkat lunak open source Canva, yang mampu menyajikan informasi tentang Universitas Pembinaan Masyarakat Indonesia secara menarik, komunikatif, dan sejalan dengan tujuan promosi. Proses produksi animasi ini dilakukan melalui tiga tahap utama — pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi — yang menunjukkan fasilitas kampus, aktivitas mahasiswa, serta keunggulan institusi dengan cara visual. Rekomendasi untuk pengembangan di masa mendatang adalah perlunya peningkatan dalam aspek teknis animasi, pengembangan alur cerita, serta menciptakan animasi yang lebih interaktif, contohnya dengan mengembangkan aplikasi promosi yang menggunakan teknologi AR/VR.

DAFTAR PUSTAKA

- D. Ariyanti, R. Kaestria, S. Sam'ani, and Suratno, "Analisis pengelolaan Surat Perintah Tugas (SPT) dan Surat Perintah Perjalanan Dinas (SPPD) menggunakan metode naratif (studi kasus DISPERKIMTAN Provinsi Kalimantan Tengah)," *JSIMTEK - Jurnal Sistem Informasi, Manajemen dan Teknologi Informasi*, vol. 1, no. 2, pp. 187–202, 2023. <https://doi.org/10.33020/jsimtek.v1i2.500>
- M. H. Qamaruzzaman and S. Sam'ani, "Penerapan model air terjun pada perancangan panduan wisata Kalimantan Tengah berbasis Android," *Jurnal Informatika*, vol. 2, no. 1, pp. 17–21, 2023. <https://doi.org/10.57094/ji.v2i1.824>
- M. Ichsan, S. Sam'ani, F. Haris, and M. H. Qamaruzzaman, "Rancang bangun digital signage sebagai papan informasi digital masjid di Kota Palangka Raya berbasis web responsive," *Jurnal Sains Komputer dan Teknologi Informasi*, vol. 4, no. 1, pp. 50–55, 2021. <https://doi.org/10.33084/jsakti.v4i1.2591>
- M. H. Qamaruzzaman and S. Sam'ani, "Perancangan panduan wisata Kalimantan Tengah dengan permodelan air terjun berbasis Android," *JSIMTEK - Jurnal Sistem Informasi, Manajemen dan Teknologi Informasi*, vol. 1, no. 1, pp. 81–88, 2023. <https://doi.org/10.33020/jsimtek.v1i1.411>
- M. H. Qamaruzzaman, Sutami, and S. Sam'ani, "Rancang bangun informasi obat tradisional Kalimantan dengan permodelan air terjun berbasis Android," *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, vol. 10, no. 1, pp. 80–89, 2021. <https://journal.upgripnk.ac.id/index.php/saintek/article/view/2567>
- M. H. Qamaruzzaman, Sutami, S. Sam'ani, and I. Budiman, "Penerapan metode Harris Benedict pada media informasi kebutuhan gizi harian berbasis Android," *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, vol. 9, no. 5, pp. 1346–1355, 2022. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i5.4867>
- B. P. Nugroho et al., "Penerapan media belajar interaktif berbasis Android bagi anak Desa Petuk Ketimpun binaan Yayasan Ransel Buku," *Jurnal Pengabdian Masyarakat (PIMAS)*, vol. 1, no. 2, pp. 54–59, 2022. <https://doi.org/10.35960/pimas.v1i2.765>

- L. Pristiandi, S. Sam'ani, and Rosmiati, "Analisis dan desain jaringan wireless pada SMAN 1 Tanah Siang Selatan menggunakan Wireshark dan Cisco Packet Tracer," *J-SIMTEK - Jurnal Sistem Informasi, Manajemen dan Teknologi Informasi*, vol. 1, no. 1, pp. 72–80, 2023. <https://doi.org/10.33020/jsimtek.v1i1.410>
- Rosmiati et al., "Permodelan air terjun pada rancang bangun panduan lalu lintas berbasis Android," *Jurnal Sains Komputer dan Teknologi Informasi*, vol. 6, no. 1, pp. 1–8, 2023. <https://doi.org/10.33084/jsakti.v6i1.5881>
- Rosmiati et al., "Metode air terjun pada sistem informasi studio musik (studi kasus: Watakhram Studio Palangka Raya)," *Jurnal Sains Komputer dan Teknologi Informasi*, vol. 7, no. 2, pp. 36–42, 2025. <https://journal.umpr.ac.id/index.php/jsakti/article/view/9789>
- S. Sam'ani and M. H. Qamaruzzaman, "Rancang bangun aplikasi kamus Dayak Kahayan-Indonesia-Ma'ayan berbasis web," *Jurnal SISTEMASI - Sistem Informasi*, vol. 8, no. 1, pp. 55–61, 2019. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v8i1.417>
- S. Sam'ani et al., "Sosialisasi media informasi kebutuhan gizi harian pada UPT Puskesmas Mandomai," *Jurnal Pengabdian Masyarakat (Jupemas)*, vol. 4, no. 1, pp. 49–55, 2023. <https://doi.org/10.36465/jupemas.v4i1.1021>
- .
- .