

Perancangan media informasi Program Studi

Abdul Azis Said¹, Baso Indra Wijaya Aziz²
^{1,2}Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar

Abstract. This study aims to create an information media containing a comprehensive explanation of the existence of study programs within the Faculty of Arts and Design Makassar State University, where the final product is in the form of information media in motion picture format recorded on DVD discs. The methodology applied is 'design research methodology' which includes three stages, namely: analysis, synthesis, and evaluation. In the analysis process which is the pre-production stage, problem identification is carried out, story board analysis, and identification of the main factors related to the methods and techniques of making information media. In the synthesis process which is the production stage, a video recording is carried out about the existence of each study program in the form of sequential moving images, image/video editing, and sound/background music input, which are then compiled in a single information media unit. While at the post-production stage is the final evaluation stage by verifying based on the problem and the purpose of the research and improvement. The benefits of this study are to provide a true and comprehensive understanding to the wider community, about the existence of the Study Program: Fine Arts Education, Physical Education, Dance, and Visual Communication Design; with the hope of increasing interest and interest in the community to become students at one of the study programs.

Keywords: design, information media, study programs, motion picture

1. PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi ini, fenomena masyarakat saat ini cenderung lebih tertarik dan menyukai informasi dalam format media digital, baik yang ditampilkan secara visual statis maupun dinamis, sehingga bagi korporasi/lembaga yang bermaksud mempromosikan eksistensinya 'dipaksa' atau 'terpaksa' mengubah media informasi konvensional yang selama ini digunakan, dengan merancang media informasi dalam format digital, agar dapat menarik minat audiens/konsumen yang dibidiknya. Media informasi dalam bentuk konvensional terkadang terlewatkan dan tak dihiraukan, seperti yang selama ini dilakukan di beberapa bagian/unit dalam lingkungan Universitas Negeri Makassar, yang pada gilirannya informasi tidak tersampaikan secara optimal dan komprehensif ke masyarakat. Informasi dalam media tersebut sebetulnya rentan terjadi kesalahpahaman masyarakat terhadap esensi keberadaan setiap prodi yang terdapat di lingkungan FSD UNM. Di sisi lain, Fakultas Seni dan Desain UNM sebagai salah satu bagian dari Universitas Negeri Makassar, memiliki tanggung jawab dalam proses mencerdaskan bangsa, khususnya di kawasan timur Indonesia, sesuai dengan visi dan misi yang diembannya (Noname, 2017).

Berdasarkan observasi dan interview yang dilakukan selama tiga tahun belakangan ini, terhadap mahasiswa baru di prodi-prodi yang berada dalam lingkungan Fakultas Seni dan Desain, menunjukkan lebih dari 70% mahasiswa baru tersebut belum mengenal dan mengetahui secara pasti mengenai program studi yang dimasukinya. Seperti umpamanya mahasiswa baru yang masuk di program studi Pendidikan Seni Rupa menganggap bahwa program studi tersebut akan

mengarahkan dirinya menjadi seniman murni. Adapun mahasiswa program studi Desain Komunikasi Visual, menganggap bahwa mereka akan menempuh proses pembelajaran yang menekankan pada penguasaan teknologi dalam mengolah unsur-unsur rupa saja, padahal Desain Komunikasi Visual merupakan bidang yang berbasis pada disiplin ilmu desain, ilmu komunikasi dan kesenirupaan, dimana ilmu desain itu memiliki metodologi sendiri yang bersifat khusus, yang mencari dan atau untuk menemukan pemecahan masalah (*problem solving*) terhadap suatu kasus/masalah yang muncul (Said, 2017). Di kalangan mahasiswa, terutama pada semester awal, masih banyak yang memiliki anggapan seperti masyarakat umum lainnya, bahwa Desain Komunikasi Visual sebagai prodi yang mengajarkan atau melakukan proses pembelajaran 'hanya' menekankan pada ketrampilan teknis menggambar semata, padahal dalam 'metodologi riset desain' untuk disiplin ilmu desain terdapat 2 (dua) pendekatan yang harus saling menunjang, yaitu: (1) Sistematis pendekatan masalah desain, yang mengintegrasikan berbagai cabang/disiplin keilmuan/pengetahuan, dimana pendekatan ini lebih bersifat teoritis, (2) Pendekatan proses kegiatan praktis dalam mendesain, yang membutuhkan berbagai keterampilan praktis.

Menurut Sofyan Salam, guru besar di FSD UNM, mencermati sebagian besar lulusan SMA yang mendaftarkan diri sebagai calon mahasiswa di prodi-prodi yang terdapat di lingkungan FSD, sebenarnya tidak memahami betul esensi program studi yang akan digelutinya bila menjadi mahasiswa nantinya. Bagi mereka, yang terpenting dapat masuk dan berkuliah di Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar. Lebih lanjut, Sofyan Salam mensinyalir calon-calon

mahasiswa baru yang mendaftarkan diri untuk menjadi mahasiswa pada program studi dalam lingkungan FSD UNM, biasanya hanya karena ikut-ikutan temannya dan tidak mengetahui/memahami betul apa yang akan dihadapi nantinya dalam proses pembelajaran, bahkan ada juga hanya bertujuan agar supaya berstatus sebagai mahasiswa dan tidak peduli terhadap bidang apa yang akan digelutinya. Bila disimak, sebetulnya salah satu penyebabnya adalah kurangnya informasi yang memadai yang tersosialisasi dengan baik dan penggunaan media/saluran yang tidak lagi menarik untuk disimak oleh masyarakat umum (Sofyan Salam, wawancara: 25 Februari 2018).

Salah satu media informasi yang mampu menjawab tantangan jaman saat ini adalah pemanfaatan teknologi *motion picture*, juga biasa disebut film atau *movie*, yaitu sebuah media yang merupakan rangkaian foto-foto berurutan yang terpanjang di dalam film, diproyeksikan secara berurutan dan cepat dengan menggunakan cahaya (Manvell, 2001).

Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Kim (2003) menunjukkan eksplorasi gambar bergerak (*motion picture*) yang populer, sebagai salah satu media pembentukan citra otonom, mempengaruhi persepsi pemirsa terhadap hal-hal yang divisualisasikan, terlepas dari proses dimana gambar bergerak dapat mempengaruhi tujuan dan pengambilan keputusan terkait. Sehingga dengan demikian, teknik *motion picture* ini, selain dapat digunakan sebagai media informasi juga sekaligus dapat menjadi media informasi karena mampu mempengaruhi persepsi masyarakat.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka dapat dirumuskan masalahnya, yaitu: *dibutuhkan rancangan media informasi dan promosi yang komunikatif dan menarik yang mampu memberi gambaran komprehensif tentang eksistensi prodi-prodi di lingkungan FSD UNM, dimana media dan saluran yang digunakan dapat mengikuti selera dan minat masyarakat sesuai dengan perkembangan jaman sekarang.*

Adapun tujuan perancangan/penelitian ini adalah (1) Membuat sebuah rancangan media informasi tentang eksistensi prodi-prodi di lingkungan Fakultas Seni dan Desain UNM, dalam format digital berupa *motion picture*, dimana media ini sekaligus berfungsi sebagai promosi; dan (2) Merancang sebuah *skema* panduan sebagai *platform* untuk mempublikasikan media informasi yang telah dihasilkan agar nantinya dapat disalurkan melalui beragam media sosial online, sehingga masyarakat umum dapat dengan mudah mengaksesnya.

Hasil akhir dari penelitian/perancangan ini dapat dijadikan sebagai acuan metode/sistem untuk dikembangkan/terapkan bagi fakultas lainnya di lingkungan UNM atau pihak-pihak lain yang berencana mempromosikan dirinya masing-masing.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan adalah *metodologi riset desain* dalam suatu rangkaian proses kerja, yaitu proses analisa, proses sintesa, dan evaluasi hasil (Jones, 1978:57-58)(Cross, 1984:11)(Heskett, 2002)(Cinemags, 2004:8), sebagai berikut:

- 1) Proses analisa, merupakan tahapan 'pra produksi', yang terdiri atas:
 - a) Review data setiap program studidan-identifikasi masalah.
 - b) Menganalisis seluruh input data.
 - c) Menganalisis *script* dan *story line*.
 - d) Sketsaawal dan *story board*.
 - e) Identifikasi faktor-faktor determinan (teknik, proses perancangan, proses produksi).
- 2) Proses sintesa yang merupakan tahap 'produksi', terdiri atas:
 - a) Wawancara dan perekaman gambar (statis dan dinamis).
 - b) Editing hasil perekaman gambar.
 - c) Input suara dan musik latar.
 - d) Organisasi basis data (*file*).
 - e) Kompilasi data, sebagai prototype.
- 3) Evaluasi hasil
Evaluasi dilakukan dengan uji tayang produk dan verifikasi berdasarkan identifikasi masalah dan tujuan perancangan media informasi ini, dengan responden terdiri atas 12 pengajar dan 8 mahasiswa dari setiap prodi di lingkungan Fakultas Seni dan Desain. Perbaikan dan penyempurnaan dilakukan pada hal-hal yang dibutuhkan dengan memperhatikan saran/masukan dari responden, agar dapat dilakukan perbaikan/penyempurnaan hasil akhir, yang selanjutnya hasil akhirnya akan direkam ke dalam cakram DVD.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data deskriptif dapat dibuat distribusi kecenderungan variabel status sosial ekonomi orang tua. Berdasarkan kategorisasi yang dilakukan diketahui bahwa status sosial ekonomi orang tua masuk dalam kategori tinggi sebanyak 5 orang (8.33%), sedang sebanyak 53 orang (88.33%), dan rendah sebanyak 2 orang (3.33%).

Pada dasarnya, tujuan pembuatan Media Informasi Fakultas Seni dan Desain adalah sarana untuk mengkomunikasikan fakultas dan program studi-program studi yang dimilikinya agar dapat dikenal oleh masyarakat secara luas. Era milineal ini melahirkan terobosan baru yang kemudian menjadi alat untuk menyebarkan informasi dengan sangat cepat, menembus batas jarak, ruang, dan waktu. Internet dan sosial media adalah alasan utama penyebaran informasi, olehnya itu diperlukan pengemasan media informasi yang tepat yang sekaligus dapat menarik minat perhatian target audiens/konsumen yang menjadi sasaran potensial.

Media informasi ini merupakan kompilasi dari hasil rekaman-rekaman wawancara dan sejumlah potongan gambar dokumenter, dengan menampilkan hal-hal yang esensial dan faktual. Perpaduan unsur gambar dan unsur suara menjadi sangat penting untuk membangun pemahaman penonton akan daya tarik Fakultas Seni dan Desain. Pada unsur gambar (*visual*), materi yang dikemas berupa rangkaian kejadian, kepustakaan (potongan arsip), pernyataan, wawancara. Sedangkan pada unsur suara (*sound*) berupa narasi yang bersumber dari narator/*voice over*, suara dari gambar yang di-*relay* secara tersendiri dari narasumber dan latar musik.

Adapun proses produk media ini dihasilkan dengan prosedur, sebagai berikut:

A. Fokus Informasi (Pesan Komunikasi)

Fokus pesan ini merupakan hasil analisis dari input data lapangan yang dikumpulkan pada tahap “pra-produksi”. Berdasarkan data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan melakukan kategorisasi tingkat signifikansi informasi dari setiap program studi. Sebetulnya, secara keseluruhan data yang dikumpulkan relatif cukup banyak, namun informasi yang akan dikomunikasikan kepada target audiens/konsumen, direncanakan seefisien dan seefektif dengan durasi yang tidak terlalu panjang. Hal ini dilakukan untuk menghindari rasa bosan dan jenuh para pemirsa. Oleh karena itu dalam perancangan ini informasi/pesan tersebut dibatasi dan difokuskan pada konten-konten yang dianggap penting dan menonjol di setiap prodi di lingkungan FSD. Adapun fokus informasi (pesan komunikasi) untuk setiap prodi tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Visi dan misi fakultas dan setiap prodi,
- 2) Sistem dan proses pembelajaran.
- 3) Karya-karya mahasiswa.

B. Target Audiens/Konsumen

Analisis target audiens/konsumen yang disasar, pada dasarnya adalah siswa calon lulusan SMA dan atau lulusan SMA dimanapun berada di seluruh Indonesia, namun secara spesifik karakteristik target audiens/konsumen diprioritaskan berdasarkan karakter geografis, demografis, dan psikografis dari masyarakat tersebut (Cangara, 2005)(Mulyana, 2007), yaitu:

- 1) *Geografis*: masyarakat di seluruh pelosok Nusantara, terutama di wilayah provinsi Sulawesi Selatan dan Indonesia bagian Timur.
- 2) *Demografis*: laki-laki dan perempuan, usia 16–19 tahun, lulusan SMA dan atau calon lulusan SMA.
- 3) *Psikografis*: menyenangi hal-hal yang menantang dan cenderung menyenangi hal-hal yang *realis* atau faktual (sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya di lapangan), berbakat/suka bidang seni, kreatif, dan produktif.
- 4) *Behavioral*: loyal terhadap teman, suka ber-eksprimen dan mencari teman baru.

C. Story Board

Tahapan “pra produksi” selanjutnya adalah analisis *story board* yang secara garis besarnya mengacu pada fokus informasi yang telah ditetapkan. *Story board* ini disertai dengan sketsa gambar sebagai *guidance* pada saat tahap “produksi” yaitu perekaman gambar/animasi video dan organisasi/kompilasi data (file) yang telah dihasilkan nantinya.

D. Strategi Komunikasi Visual

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 3, maka bentuk pengaruh antara status sosial ekonomi terhadap prestasi belajar dapat dinyatakan $\hat{Y} = 56.104 + 0.486X_1$. Uji keberartian persamaan regresi tersebut dilakukan dengan uji F dan diperoleh F hitung = 4.230 > Ftabel = 3.150. Hal ini berarti persamaan regresi tersebut signifikan sehingga H_a yang berbunyi “Ada pengaruh status sosial ekonomi terhadap prestasi belajar siswa SMA Negeri se-Kota Ternate”, diterima.

- 1) Media utama menggunakan cakram DVD, dimana keseluruhan hasil perancangan direkam ke dalam cakram DVD tersebut, dalam format *mov*.
- 2) Gaya visual/desain. Berdasarkan tinjauan karakteristik target audiens/konsumen yang telah dijabarkan, maka tampilan visual media ini bergaya *realis* dan faktual.



Gambar 1. Salah satu tampilan konten

- 3) Saluran komunikasi. Konten media ini dirancang untuk disalurkan secara daring (online) melalui situs: (1) youtube, (2) eprint UNM, instagram, dan media sosial lainnya.
- 4) Sumber inspirasi, sebagai acuan untuk mengelaborasi ide-ide, bertumpu pada hal-hal yang terjadi di dalam lingkungan fakultas, khususnya di dalam setiap program studi, seperti suasana proses pembelajaran, interaksi dosen-mahasiswa, karya mahasiswa, dan sebagainya.
- 5) Warna dan tipografi. Penerapan warna jingga (tulisan), putih (logo UNM), dan abu-abu (latar tampilan nama prodi) hanya pada tampilan nama-nama prodi. Sedang secara keseluruhan, warna-warna yang ditampilkan merupakan warna alami fotografi. Adapun tipografi yang digunakan adalah *font Arial* (tebal/tipis), dengan pertimbangan kemudahan keterbacaan.



Gambar 2. Tampilan nama prodi

E. Perekaman Gambar

Perekaman gambar, baik statis (foto) maupun dinamis (animasi/video), dilakukan berdasarkan *story board* sebagai panduan pada setiap *scene* yang direncanakan, dimana perekaman tersebut tetap mengutamakan pada 'fokus pesan/informasi' yang telah ditetapkan. Meskipun perekaman gambar tersebut dilakukan tidak secara berurutan seperti susunan urutan *scene* yang ditetapkan. Hal ini dilakukan untuk efisiensi waktu, sehingga dapat saja dilakukan perekaman gambar setiap saat, artinya perekaman gambar pertama dapat saja dilakukan untuk *scene* urutan terakhir. Perekaman gambar/video dalam wawancara diutamakan terhadap setiap Kaprodi sebagai narasumber utama yang relatif lebih memahami prodinya masing-masing. Sedang wawancara dengan dosen-dosen lainnya untuk mengungkapkan lebih rinci proses pembelajaran pada berbagai mata kuliah.

F. Editing dan Input Suara/Latar Musik

Editing dilakukan terhadap gambar, baik yang statis (foto) maupun dinamis (video), untuk menyesuaikan dengan konten fokus informasi yang akan dikomunikasikan, serta durasi waktu tayang setiap bagiannya. Bersamaan dengan editing yang dilakukan, juga sekaligus memasukkan (input) unsur suara (*sound*) berupa narasi yang bersumber dari narator/*voice over*, suara dari gambar yang di-*relay* secara tersendiri dari narasumber dan latar musik. Selanjutnya, bagian-bagian hasil editing data (file) itu dikumpulkan untuk selanjutnya diorganisasi sesuai dengan struktur *story board* yang ditetapkan.

G. Organisasi dan Kompilasi Data

Bagian-bagian dari kumpulan data (file) yang telah dihasilkan, kemudian diorganisasi dengan sistematis mengikuti *story board*, dan selanjutnya dilakukan kompilasi data (file) dalam satu kesatuan media dalam format *mov*.

H. Evaluasi dan Uji Tayang Produk

Evaluasi dilakukan terhadap produk Media Informasi tentang prodi-prodi di lingkungan FSD UNM. Metode evaluasi selanjutnya dilakukan uji tayang untuk mengevaluasi keseluruhan hasilnya, yang ditayangkan di hadapan responden yang terdiri atas 12 orang dosen di lingkungan Fakultas Seni dan Desain yaitu Kaprodi dan 2 dosen dari setiap program studi masing-masing. Adapun hasil evaluasinya adalah sebagai berikut:

- 1) Tampilan visual informasi, secara keseluruhan dinilai sudah cocok/sesuai dengan karakteristik target audiens/konsumen yang disasar.
- 2) Materi informasi yang ditampilkan dinilai sudah sesuai dengan eksistensi setiap prodi di lingkungan FSD, namun perlu dilakukan penambahan materi untuk melengkapi informasi.
- 3) Sebagian besar responden menilai materi informasi sudah cukup komunikatif dan menarik bagi target audiens/konsumen, namun ada pula responden (10%) yang masih menilai kurang menarik.
- 4) Meskipun durasi tampilannya cukup panjang, yaitu 13' 50", namun tetap diselingi dengan tampilan visual tertentu yang mengejutkan sehingga tidak membosankan

I. Hasil Akhir

Hasil perancangan media ini direkam ke dalam calram DVD, dengan durasi 13' 50", yang secara garis besarnya sebagai berikut:

- 1) Logo UNM, Gedung Pini dan lingkungannya (durasi: 35").
- 2) Penjelasan Dekan Fakultas Seni dan Desain tentang visi dan misi fakultas (durasi: 55").
- 3) Penjelasan Kaprodi dan beberapa dosen program studi Pendidikan Seni Rupa, tentang eksistensi, sistem, materi, dan kurikulum di dalam program studi Pendidikan Seni Rupa, yang diselingi dengan suasana proses pembelajaran pada beberapa mata kuliah dan karya-karya mahasiswa (durasi: 1' 35").
- 4) Penjelasan Kaprodi dan beberapa dosen program studi Pendidikan Sendratasik, tentang eksistensi, sistem, materi, kurikulum dan berbagai karya mahasiswa di dalam program studi Pendidikan Sendratasik, yang diselingi dengan suasana proses pembelajaran pada beberapa mata kuliah dan karya-karya mahasiswa (durasi: 2' 55").
- 5) Penjelasan Kaprodi dan beberapa dosen program studi Desain Komunikasi Visual, tentang eksistensi, sistem, materi, kurikulum dan berbagai karya mahasiswa di dalam program studi Desain Komunikasi Visual, yang diselingi dengan suasana proses pembelajaran pada beberapa mata kuliah dan karya-karya mahasiswa (durasi: 2' 20").
- 6) Penjelasan Kaprodi dan beberapa dosen program studi Seni Tari, tentang eksistensi, sistem, materi, kurikulum dan berbagai karya mahasiswa di dalam program studi Seni Tari. Juga menampilkan suasana proses pembelajaran pada beberapa mata kuliah dan karya-karya mahasiswa, sebagai selingan selama tampilan wawancara tersebut (durasi: 4' 25").
- 7) Penutup (durasi: 35").

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dari penelitian ini secara keseluruhan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: 1) Tampilan visual informasi dalam format video/animasi *motion picture*, secara keseluruhan dinilai sudah cocok/sesuai dengan karakteristik target audiens/konsumen yang disasar, 2) Materi informasi yang ditampilkan dinilai sudah sesuai dengan eksistensi setiap prodi di lingkungan FSD, namun perlu dilakukan penambahan materi untuk menyempurnakan, 3) Sebagian besar responden menilai materi informasi (contentnya) sudah cukup komunikatif dan menarik bagi target audiens/konsumen, namun ada pula responden (10%) yang masih menilai kurang menarik, dan 4) Meskipun durasi tampilannya cukup panjang, namun tetap diselingi dengan tampilan visual tertentu yang mengejutkan sehingga tidak membosankan.

DAFTAR PUSTAKA

Cangara, H. (2005). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Cinemags. (2004:8). *The Making of Aniation: Homeland*. Bandung & Jakarta: Magindo Tunggal Sejahtera.
- Cross, N. (1984:11). *Development in Design Methodology*. New York: John Wiley & Sons.
- Heskett, J. (2002). *Design: A Very Short Introduction*. New York: Oxford University Press.
- Jones, J. C. (1978:57-58). *Design Methods: Seeds of Human Futures*. London: John Wiley & Sons.
- Kim, H. (2003). Motion Picture Impacts On Destination Images. *Annual of Tourism Research, Great Britain. Vol 30, No. 1*, pp. 216-237.
- Manvell, R. (2001). *Motion Picture*. Retrieved from britannica: <https://www.britannica.com/art/motion-picture/Types-of-motion-pictures>
- Mulyana, D. (2007). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Noname. (2017). *Buku Panduan Universitas Negeri Makassar 2017/2018*. Makassar: BP UNM Makassar.
- Said, A. A. (2017). Design of Learning Media with Visual Communication Design Methodology. *Proceeding International Conference on Education, Science, Art and Technology (ICESAT)*. Makassar: ojs/unm/ICESAT.