

PEMANFATAN STOP MOTION PADA DESAIN IKLAN UNHAR

Khairunnisa¹, Mufida Khairani²

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Komputer, Universitas Harapan Medan

e-mail: ¹ khairunnisa@unhar.ac.id, ² mufidakhairani@unhar.ac.id

ABSTRAK

Metode *stopmotion* merupakan metode animasi yang mengambil beberapa gambar dan menjadikan gambar tersebut ke bentuk video sehingga menciptakan ilusi sehingga gambar terlihat bergerak, metode ini digunakan untuk membuat Iklan Universitas Harapan Medan terlihat menarik dan unik sehingga masuk kesemua kalangan. Diharapkan dapat membantu sebagai bentuk promo dan pemasaran dari Universitas Harapan Medan.

Kata kunci: Stopmotion, Universitas Harapan Medan, Iklan

ABSTRACT

The stopmotion method is an animation method that takes several images and converts the images into video form, creating an illusion so that the images appear to be moving. This method is used to make the University of Harapan Medan advertisement look attractive and unique so that it is accessible to all groups. It is hoped that this can help as a form of promotion and marketing from University of Harapan Medan

Keywords: Stopmotion, University of Harapan Medan, advertisement

1. PENDAHULUAN

Mahasiswa Baru merupakan status yang disandang oleh mahasiswa di tahun pertamanya kuliah. Memasuki dunia kuliah merupakan perubahan besar pada hidup seseorang. Biasanya individu mengalami banyak perubahan di tahun pertamanya kuliah ketika memasuki perguruan tinggi. Hal ini terkait dengan penyesuaian yang merupakan masalah berat bagi yang harus dihadapi oleh individu ketika memasuki masa kuliah. Pada periode tahun 2015 sampai sekarang, Universitas Harapan terdapat penurunan jumlah masuk Calon Mahasiswa Baru. Masalah ini menjadi permasalahan baru yang terjadi pada Universitas Harapan, jika dibiarkan seperti ini, jumlah Calon Mahasiswa baru atau Mahasiswa Baru akan semakin menurun. Universitas Harapan memiliki 4 fakultas yaitu fakultas Ekonomi Bisnis, Bahasa & Komunikasi, Hukum dan Tehnik & Komputer Universitas Harapan. Maka diperlukan iklan ini untuk digunakan sebagai pengenalan dan promosi Universitas Harapan Medan. Dengan adanya iklan ini, mahasiswa baru dapat melakukan penyesuaian lebih cepat dan membantu menarik minat para calon mahasiswa

baru yang sedang mencari tempat kuliah. Periklanan adalah media segala bentuk gambar dan video, terstruktur dan tersusun yang pada umumnya bersifat menyampaikan dan menarik perhatian masyarakat. *Stop Motion* adalah suatu teknik animasi untuk membuat objek yang dimanipulasi secara fisik agar terlihat bergerak sendiri. Setiap pergerakan dari objek tersebut difoto (frame individual), sehingga menciptakan ilusi gerakan ketika serangkaian frame dimainkan berurutan secara berkesinambungan. Media penyampaiannya dan perancangan yang disampaikan lewat iklan ditujukan kepada Calon Mahasiswa Baru. Penelitian ini dilakukan membangun media iklan untuk memperkenalkan Universitas Harapan Medan dengan metode *stop motion* yang menarik dan akan berguna bagi calon mahasiswa baru dan pendaftar dalam mengenali Universitas Harapan Medan. Dengan adanya iklan ini, mahasiswa baru dapat melakukan penyesuaian lebih cepat dan membantu menarik minat para calon mahasiswa baru yang sedang mencari tempat kuliah.

2. METODE PENELITIAN

Pengumpulan Data

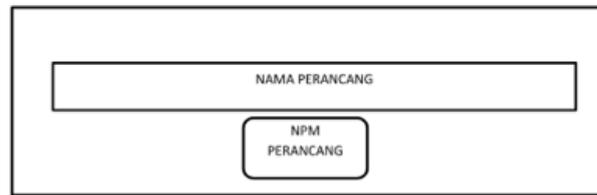
Dalam penelitian ini, penulis mengambil data dari gambar dan video dari lingkungan Universitas Harapan Medan dan internet, penelitian ini menggunakan 16 video dan 319 foto. Gambar dan video diambil dengan menggunakan kamera *Canon EOS 600D*.

Analisis Data Kebutuhan Sistem

Perancangan bertujuan untuk memberikan gambaran logika sistem yang baru serta garis besar kepada pemakai sistem dalam desain system tersebut sudah tergambar logika dari seluruh sistem. Implementasi program perancangan dan pembuatan Perancangan Iklan Universitas Harapan Medan Dengan Metode Stopmotion merupakan tahap paling penting dimana system yang sudah dirancang, diimplementasikan untuk menghasilkan sistem paling sesuai dengan yang diinginkan dan siap dioperasikan pada keadaan yang sebenarnya. Analisis kebutuhan sistem ini dilakukan untuk mengetahui seberapa penting suatu sistem yang akan dirancang sehingga nantinya pengguna dapat menerima dan menggunakan Iklan yang telah dibuat dengan maksimal. Pada proses pembuatan Iklan ini membutuhkan bagian sebagai berikut.

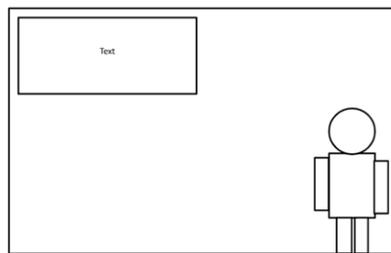
Tampilan Rancangan *Frame* iklan Universitas Harapan Medan

- a. Frame Pertama merupakan gambar rancangan *frame* pembuka iklan Universitas Harapan Medan dapat dilihat pada Gambar 1



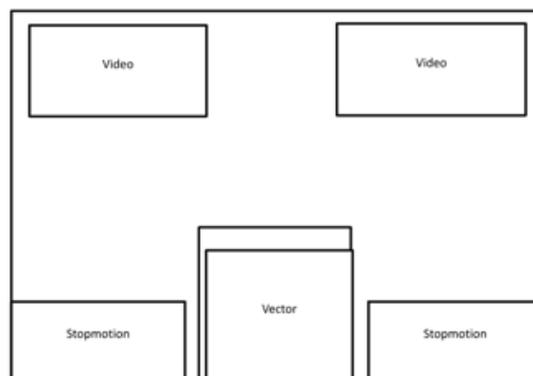
Gambar 1. Rancangan Awal Pembukaan Iklan

- b. Frame Kedua merupakan sketsa animasi *Frame* kedua pada Iklan Universitas Harapan Medan Dengan Metode Stopmotion dapat dilihat pada gambar 2



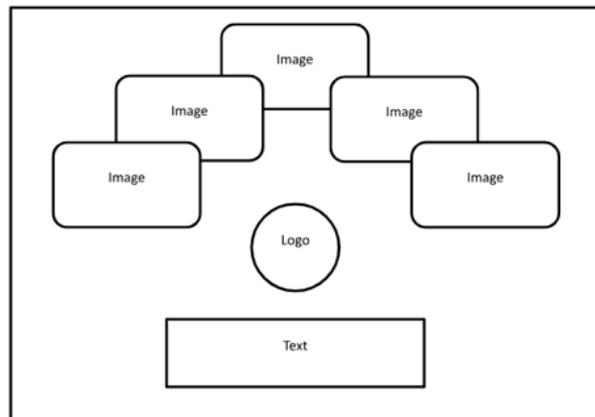
Gambar 2. Animasi Stopmotion

- c. Frame Ketiga merupakan Sketsa animasi *Frame* ketiga pada Iklan Universitas Harapan Medan dengan Metode *Stopmotion* dapat dilihat pada gambar 3



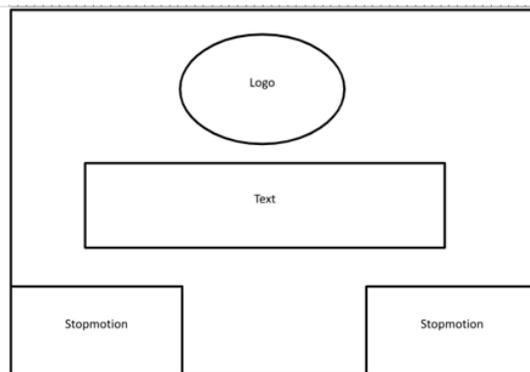
Gambar 3. Isi Frame Ketiga

- d. Frame Keempat merupakan sketsa animasi *Frame* ketujuh pada Iklan Universitas Harapan Medan dengan Metode *Stopmotion* dapat dilihat pada gambar 4



Gambar 4. Isi Frame Keempat

- e. Frame Kelima merupakan sketsa animasi *Frame* kelima pada Iklan Universitas Harapan Medan Dengan Metode *Stopmotion* dapat dilihat pada gambar 5



Gambar 5. Isi Frame Kelima

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tampilan Implementasi

Tampilan implementasi merupakan tampilan dari aplikasi yang berjalan yang di jadikan sebagai pembuktian aktivitas sistem secara nyata. Tampilan ini menunjukkan bahwa sistem yang dirancang sebelumnya berjalan sesuai dengan yang dituju.

Animasi Stopmotion

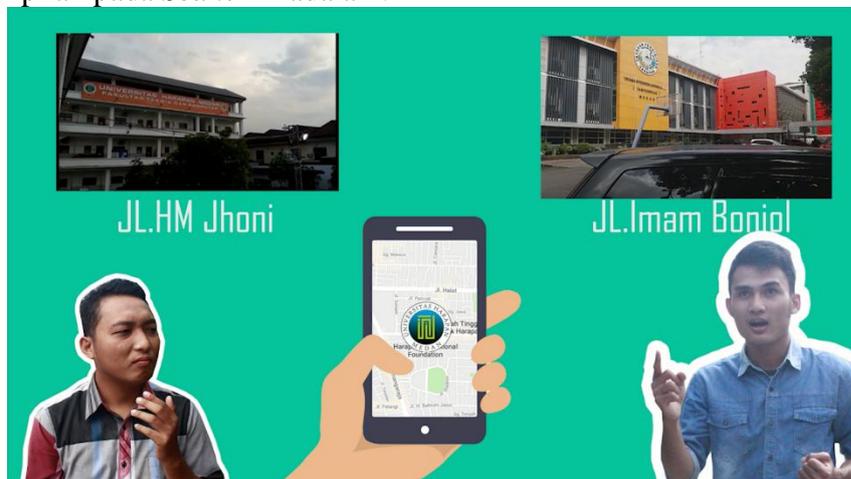
- a. Pada *scane* ini, terdapat *text* animasi dan animasi *stopmotion* yang akan yang menunjukkan kebingungan Iksan memilih kampus. Adapun tampilan pada *Scane* ini adalah :



Gambar 6. Tampilan Scene Ikhsan

Tampilan *scene* ini di dalamnya terdapat 1 karakter, pada *backgroundnya* terdapat warna biru langit dan *text animasi*.

- b. Pada *scene* ini, memperlihatkan lokasi gedung kampus 1 dan kampus 3 harapan. Adapun tampilan pada *Scene* ini adalah :



Gambar 7. Tampilan suasana Harapan

Pada *scene* ini animasi *stopmotion* akan muncul dalam video yang sedang berjalan dan saling berdialog satu sama lain. Pada video tersebut akan lokasi dari gedung Universitas Harapan Medan

- c. Pada *scene* ini, akan memunculkan berbagai fakultas dan jurusan yang ada di Universitas Harapan Medan. Adapun tampilan pada *Scene* ini adalah:



Gambar 8. Tampilan *Scane* Jurusan

Tampilan pada masing-masing *scane* ini, karakter animasi stopmotion menjelaskan tentang jurusan dan organisasi yang ada di harapan, dan *backgroundnya* menggunakan *background* warna merah untuk memperjelas text yang muncul pada *scane* ini.

- d. Pada *scane* ini, akan memunculkan foto staf pengajar dan penjelasan audio tentang kualitas pengajaran di Universitas Harapan. Adapun tampilan pada *Scane* ini adalah:



Gambar 9. Tampilan *Scane* Staf Pengajar

Pada *scane* ini karakter animasi *stopmotion* Deri akan bercerita kepada karakter animasi *stopmotion* Ikhsan dan juga sekaligus kepada para penonton, tentang kualitas pengajaran dan juga sistem pengajaran yang baik di Universitas Harapan.

- e. Pada *scane* ini, merupakan akhir dari Iklan UNHAR Medan. Adapun tampilan pada *Scane* ini adalah :



Gambar 10. Tampilan *Scane* Akhir Video

Pada *scane* ini akan menampilkan Logo Harapan , Alamat Harapan dan *Website* Harapan, dan disini penulis meletakkan *Website* Harapan, agar para calon mahasiswa baru bisa melihat informasi lebih pada *website* tersebut.

4. KESIMPULAN

Dari hasil pengujian Rancangan Iklan Universitas Harapan Medan yang telah dirancang,dengan menggunakan *software* Adobe Premiere Pro CS6, maka perancang dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan dirancangnya sebuah aplikasi tentang Iklan Universitas Harapan Medan menggunakan Metode Stopmotion yang bersifat multimedia berbentuk animasi *stopmotion*.
2. Dalam Perancangan Iklan Universitas Harapan Medan Dengan Metode Stopmotion merupakan untuk mengajak ataupun meyakinkan masyarakat khususnya calon mahasiswa baru untuk memilih Universitas Harapan Medan sebagai tempat melanjutkan perkuliahan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kepada Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Harapan Medan yang telah memberi dukungan financial terhadap penelitian ini .

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. S. Fauci and D. M. Morens, “Zika virus in the Americas—yet another arbovirus threat,” *New England journal of medicine*, vol. 374, no. 7, pp. 601–

- 604, 2016.
- [2] N. Jones, "How COVID-19 is changing the cold and flu season," *Nature*, vol. 588, no. 7838, pp. 388–390, 2020.
 - [3] A. Morales-Sánchez and E. M. Fuentes-Pananá, "Human viruses and cancer," *Viruses*, vol. 6, no. 10, pp. 4047–4079, 2014.
 - [4] A. Suryawan and A. Endaryanto, "Perkembangan Otak dan Kognitif Anak: Peran Penting Sistem Imun pada Usia Dini," *Sari Pediatri*, vol. 23, no. 4, pp. 279–284, 2021.
 - [5] D. Widiastuti and R. Sekartini, "Deteksi dini, faktor risiko, dan dampak perlakuan salah pada anak," *Sari Pediatri*, vol. 7, no. 2, pp. 105–112, 2016.
 - [6] S. Rahman, M. Ramli, F. Arnia, R. Muharar, M. Zen, and M. Ikhwan, *Convolutional Neural Networks Untuk Visi Komputer Jaringan Saraf Konvolusional untuk Visi Komputer (Arsitektur Baru, Transfer Learning, Fine Tuning, dan Pruning)*. Deepublish, 2021.
 - [7] A. Krizhevsky, I. Sutskever, and G. E. Hinton, "Imagenet classification with deep convolutional neural networks," in *Advances in neural information processing systems*, 2012, pp. 1097–1105.
 - [8] C. Szegedy et al., "Going deeper with convolutions," in *Proceedings of the IEEE conference on computer vision and pattern recognition*, 2015, pp. 1–9.
 - [9] K. Simonyan and A. Zisserman, "Very deep convolutional networks for large-scale image recognition," *arXiv preprint arXiv:1409.1556*, 2014.
 - [10] K. He, X. Zhang, S. Ren, and J. Sun, "Deep residual learning for image recognition," in *Proceedings of the IEEE conference on computer vision and pattern recognition*, 2016, pp. 770–778.
 - [11] F. N. Iandola, S. Han, M. W. Moskewicz, K. Ashraf, W. J. Dally, and K. Keutzer, "SqueezeNet: AlexNet-level accuracy with 50x fewer parameters and < 0.5 MB model size," *arXiv preprint arXiv:1602.07360*, 2016.
 - [12] M. Sandler, A. Howard, M. Zhu, A. Zhmoginov, and L.-C. Chen, "Mobilenetv2: Inverted residuals and linear bottlenecks," in *Proceedings of the IEEE conference on computer vision and pattern recognition*, 2018, pp. 4510–4520.
 - [13] N. Ma, X. Zhang, H.-T. Zheng, and J. Sun, "Shufflenet v2: Practical guidelines for efficient cnn architecture design," in *Proceedings of the European conference on computer vision (ECCV)*, 2018, pp. 116–131.
 - [14] M. Hussain, J. J. Bird, and D. R. Faria, "A study on cnn transfer learning for image classification," in *UK Workshop on Computational Intelligence*, 2018, pp. 191–202.
 - [15] R. Roslidar, K. Saddami, F. Arnia, M. Syukri, and K. Munadi, "A study of fine-tuning CNN models based on thermal imaging for breast cancer classification," in *2019 IEEE International Conference on Cybernetics and Computational Intelligence (CyberneticsCom)*, 2019, pp. 77–81.