



VIDEO ANIMASI PENERIMAAN PESERTA DIDIK BARU (PPDB) DI SMP PGRI 3 INSAN MULIA BOARDING SCHOOL BATURAJA

Elsita Mahdalia*¹, Suryanto, M.Kom², Kadarsih, S.T, M.Kom³

¹Manajemen Informatika, Universitas Mahakarya Asia, Baturaja

^{2,3}Jl.A. Yani No.0267 A, Tanjung Baru, Baturaja Timur, Ogan Komering Ulu, Sumsel-Indonesia

Korespondensi Email : elsitamahdalia10@gmail.com¹, sur72nto@gmail.com², kadarsih.mail@gmail.com³,

ABSTRAK

Animasi merupakan media visual yang mampu menyampaikan informasi secara menarik melalui rangkaian gambar yang menghasilkan ilusi gerak. Penelitian ini bertujuan merancang dan menghasilkan video animasi sebagai media promosi Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) di SMP PGRI 3 Insan Mulia Boarding School Baturaja menggunakan Adobe Animate 2024. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, observasi, dan studi referensi. Hasil penelitian berupa video animasi promosi berdurasi 3 menit 5 detik dengan format MP4 yang memuat informasi PPDB secara menarik dan informatif. Video animasi yang dihasilkan diharapkan dapat membantu pihak sekolah dalam memperkenalkan program pendidikan serta meningkatkan minat calon peserta didik untuk mendaftar.

Kata kunci: Animasi, PPDB, Insan Mulia

ANIMATED VIDEO FOR NEW STUDENT ADMISSION (PPDB) AT SMP PGRI 3 INSAN MULIA BOARDING SCHOOL BATURAJA

Abstract

Animation is a visual medium that delivers information attractively through a sequence of images that create the illusion of movement. This study aims to design and produce an animated video as a promotional medium for New Student Admissions (PPDB) at SMP PGRI 3 Insan Mulia Boarding School Baturaja using Adobe Animate 2024. The data collection methods used in this study include interviews, observations, and literature reviews. The result of this study is a promotional animated video with a duration of 3 minutes and 5 seconds in MP4 format, containing PPDB information in an engaging and informative manner. The animated video is expected to assist the school in introducing its educational programs and increasing prospective students' interest in enrolling.

Keywords: Animation, PPDB, Insan Mulia

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah mengubah cara promosi dari metode tradisional menjadi media digital yang lebih efektif dan beragam (Uyum & Dwiridotjahjono, 2022). Dalam bidang pendidikan, Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) merupakan proses penerimaan calon peserta didik untuk melanjutkan pendidikan pada suatu lembaga pendidikan (Hidayah & Yulia, 2024).

A. Latar Belakang Masalah

SMP PGRI 3 Insan Mulia Boarding School Baturaja melakukan promosi melalui media sosial

seperti facebook dan instagram berupa konten foto dan video serta Flyer maupun brosur. Selain dipublikasikan di media sosial, brosur juga dicetak dan menjadi media informasi utama. Selain itu, pihak sekolah juga melakukan sosialisasi langsung ke masyarakat, khususnya di desa Tanjung Manggus. Namun, berbagai upaya promosi yang telah dilakukan belum menghasilkan jumlah peserta didik baru yang lebih baik, bahkan terjadi penurunan setiap tahunnya.

Berdasarkan masalah di atas, maka dibuatlah Video Animasi Penerimaan Peserta Didik Baru SMP PGRI 3 Insan Mulia Boarding School Baturaja. Harapannya dengan adanya media ini dapat memberikan kemudahan bagi calon peserta didik dalam

mengetahui informasi di SMP PGRI 3 Insan Mulia Boarding School Baturaja dan memberikan kemudahan bagi SMP dalam mempromosikan kepada masyarakat.

B. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pembuatan video animasi promosi PPDB menggunakan Adobe Animate 2024, Adobe Premiere Pro 2025, dan CapCut. Video animasi menampilkan lima karakter, yaitu Sisi, Lisa, Aldo, Kak Dina, dan seorang tukang ojek, dengan alur cerita mengenai pencarian sekolah tingkat pertama.

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana cara membuat Video Animasi Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) di SMP PGRI 3 Insan Mulia Boarding School Baturaja menggunakan Adobe Animate 2024?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan video animasi sebagai media promosi Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) di SMP PGRI 3 Insan Mulia Boarding School Baturaja. Selain itu, video animasi ini diharapkan dapat membantu pihak sekolah dalam mempromosikan PPDB serta memudahkan calon siswa dan orang tua dalam memperoleh informasi mengenai proses penerimaan peserta didik baru.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam penerapan ilmu dan pengembangan kreativitas penulis di bidang animasi. Selain itu, hasil penelitian dapat menjadi bahan evaluasi pencapaian pembelajaran di perguruan tinggi serta pemererat kerja sama dengan instansi terkait. Bagi SMP PGRI 3 Insan Mulia Boarding School Baturaja, video animasi yang dihasilkan dapat dimanfaatkan sebagai media informasi dan promosi PPDB sehingga penyampaian informasi kepada masyarakat menjadi lebih efektif.

KAJIAN TEORI

A. Animasi

Menurut Djafar dkk. (2023), animasi adalah rangkaian gambar berurutan (frame) yang ditampilkan secara bergantian sehingga menimbulkan kesan gerak, dengan tingkat kehalusan ditentukan oleh fps. Video animasi memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi secara visual dan komunikatif sehingga mampu meningkatkan daya tarik serta pemahaman audiens (Liandi, Aunurrahman, & Astuti, 2023).

B. Promosi

Promosi diartikan sebagai upaya yang dilakukan pemasar untuk menarik minat konsumen melalui informasi penawaran terkait produk atau layanan (Yudha & Setyaningrum, 2024). Media video promosi

dapat menjadi sarana yang efektif dalam menyampaikan informasi sekolah serta meningkatkan minat calon peserta didik baru, karena mampu menampilkan informasi secara menarik, jelas, dan mudah dipahami (Hibban, Setiawan, & Wulandari, 2024).

C. Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB)

Kebijakan terkait Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 1 Tahun 2021. Jalur pendaftaran PPDB meliputi jalur zonasi, afirmasi, perpindahan tugas orang tua/wali, dan jalur prestasi. Penerapan jalur pendaftaran tersebut diharapkan dapat menjadi sarana dalam mewujudkan pemerataan akses pendidikan di berbagai daerah. Selain itu, kebijakan PPDB juga bertujuan untuk mengurangi kesenjangan dari segi ekonomi, status sosial, serta prestasi peserta didik, khususnya pada sekolah negeri (Putri dkk., 2025).

D. SMP PGRI 3 Insan Mulia Baturaja

SMP PGRI telah melakukan promosi melalui Facebook dan Instagram dengan foto, video, flyer dan brosur, namun hasilnya belum optimal, terlihat dari jumlah peserta didik baru yang mengalami perubahan setiap tahun dan cenderung menurun dalam beberapa tahun terakhir seperti terlihat pada tabel berikut.

yaitu sebanyak 29 orang pada tahun 2020, 34 orang pada tahun 2021, 30 orang pada tahun 2022, kemudian menurun drastis menjadi 11 orang pada tahun 2023, dan 12 orang pada tahun 2024 dan 2025.

Tabel 1. Data Peserta Didik.

Tahun	Jumlah Pendaftar
2020	29
2021	34
2022	30
2023	11
2024	12
2025	12

E. Adobe Animate 2024

Adobe Animate merupakan pengembangan dari aplikasi Adobe Flash yang termasuk ke dalam bagian multimedia. Adobe Animate dalam penggunaannya disebut sebagai perangkat lunak (software). Aplikasi ini digunakan untuk membuat animasi yang berbasis grafik vektor. (Hendrick dkk., 2024). Adobe Animate digunakan untuk merancang grafik vektor dan animasi untuk program televisi, video online, situs web, aplikasi web, aplikasi internet yang kaya, dan permainan video (Riskawati dkk., 2021).

F. Adobe premiere pro

Desain suara sangat penting dalam animasi frame-by-frame karena dapat mendukung suasana dan

meningkatkan aspek emosional. Adobe Premiere Pro memudahkan penyelarasan suara dengan visual, sehingga gerakan karakter atau objek terdengar lebih hidup dan realistis, misalnya suara langkah kaki atau efek benturan (Chebotarova & Ryabinina, 2023).

G. CapCut

CapCut merupakan aplikasi pengeditan video yang tersedia untuk diunduh melalui Play Store dan dapat digunakan pada perangkat mobile. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur yang memudahkan pengguna dalam menghasilkan video dan gambar berkualitas tinggi dengan kejernihan HD dan hasil optimal (Fajarini et al., 2025). Beberapa fitur yang tersedia di antaranya adalah pengubah suara, penjernihan suara, dan penstabil audio yang mendukung kualitas hasil akhir video.

METODOLOGI PENELITIAN

A. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah proses pembuatan Video Animasi Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) SMP PGRI 3 Insan Mulia Boarding School Baturaja.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan pada bulan Januari 2026 sampai dengan selesai. Penelitian bertempat di SMP PGRI 3 Insan Mulia Boarding School Baturaja, Jalan Letnan Ali Hanafiah No. 285, Kelurahan Tanjung Baru, Kecamatan Baturaja Timur, Kabupaten Ogan Komering Ulu, Provinsi Sumatera Selatan, instansi ini telah beroperasi sejak tahun 1985.

C. Alat Penelitian

Hardware : Laptop, mouse, dan Smartphone
Software : Adobe Animate, Adobe Premiere, CapCut.

D. Metode Pengumpulan Data

1. Metode Wawancara

Metode wawancara adalah pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab kepada pihak yang bersangkutan, dalam hal ini yaitu saudara Dwi Rahmawati, S.Pd dan Dewi Astuti selaku guru SMP PGRI 3 Insan Mulia Boarding School Baturaja.

2. Metode Referensi

Metode referensi dilakukan dengan mencari dan mempelajari berbagai referensi yang relevan dengan permasalahan yang ada melalui platform digital seperti artikel dan jurnal.

3. Metode observasi

Metode observasi adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan pengamatan secara langsung di tempat penelitian.

E. Perancangan Pembuatan Video Animasi

1. Ide Cerita

Animasi ini berfokus pada dua siswi SD bernama Sisi dan sahabatnya Lisa, yang sebentar lagi lulus SD dan masih bingung menentukan pilihan SMP. Animasi ini mengikuti tren media sosial yang sedang populer agar lebih menarik bagi target audiens.

2. Tema Cerita

Penulis mengambil tema tentang promosi atau ajakan untuk mendaftar dan sekolah di SMP PGRI 3 Insan Mulia Boarding School Baturaja.

3. Sinopsis

Cerita ini mengisahkan Sisi dan Lisa, dua siswi kelas 6 SD yang sedang menyelesaikan tugas di kelas saat para guru mengadakan rapat. Percakapan ringan bersama teman mereka, Aldo, membawa topik tentang rencana melanjutkan sekolah ke jenjang SMP. Aldo menceritakan rencananya bersekolah di tempat kakak sepupunya yang memiliki program pendidikan berbasis Islam, tahfidz, tiga bahasa, serta fasilitas asrama, yang membuat Sisi dan Lisa tertarik.

Sepulang sekolah, Sisi dan Lisa secara tidak sengaja bertemu dengan Kak Dina, kakak sepupu Aldo, yang merupakan siswi SMP di sekolah tersebut. Dari pertemuan singkat itu, Kak Dina menjelaskan lebih lanjut mengenai sekolahnya dan memberikan pamflet penerimaan peserta didik baru. Informasi yang mereka terima semakin meyakinkan Sisi dan Lisa untuk melanjutkan pendidikan ke sekolah tersebut. Cerita ini menggambarkan proses pengenalan sekolah melalui interaksi sederhana sehari-hari yang berperan sebagai media promosi pendidikan.

4. Desain Karakter

a. Sisi

Sisi merupakan siswi SD kelas enam yang sebentar lagi lulus, tapi masih bingung mau melanjutkan pendidikan ke SMP mana. Ia adalah gadis yang ceria dan aktif.



Gambar 1. Karakter Sisi

b. Lisa

Lisa adalah sahabat Sisi, yang juga bingung mau lanjut ke SMP mana. tak berbeda dengan Sisi, ia juga adalah gadis yang ceria.



Gambar 2. Karakter Lisa

c. Aldo

Aldo merupakan teman sekelas Sisi dan Lisa. Dini merupakan siswi sekolah dasar yang berperan sebagai pemberi informasi dalam cerita. Karakter Aldo digambarkan dengan ekspresi ramah untuk mendukung perannya tersebut.



Gambar 3. Karakter Aldo

d. Kak Dina

Kak Dina merupakan kakak sepupu Aldo yang bersekolah di SMP PGRI 3 Insan Mulia Boarding School Baturaja.



Gambar 4. Karakter Kak Dina

e. Tukang Ojek

Tukang ojek merupakan karakter pendukung yang digambarkan sebagai orang dewasa. Atribut helm dan sepeda motor digunakan untuk memperjelas profesinya.



Gambar 5. Karakter Tukang Ojek

5. Storyboard

Storyboard dibuat sebagai panduan dalam proses pembuatan video animasi. Alur cerita dimulai dari kegiatan belajar Sisi, Lisa, dan Aldo di sekolah dasar. Selanjutnya, Sisi dan Lisa berdiskusi mengenai pilihan sekolah lanjutan dan bertemu dengan Kak Dina yang memberikan informasi mengenai SMP PGRI 3 Insan Mulia Boarding School Baturaja. Video diakhiri dengan penyampaian informasi kontak dan ajakan untuk bergabung di SMP PGRI 3 Insan Mulia Boarding School Baturaja.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah sebuah Video Animasi Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) SMP PGRI 3 Insan Mulia Boarding School Baturaja. Dalam video ini terdapat beberapa tampilan yang saling berhubungan satu sama lain. Adapun beberapa *scene* dari video animasi ini adalah sebagai berikut.

A. Hasil Penelitian

1. Tampilan Intro

Menampilkan intro yang berisi judul, logo instansi, dan kontak.



Gambar 6. Tampilan intro

2. Tampilan belajar di kelas

Menampilkan tiga orang siswa siswi bernama Sisi, Lisa, dan Aldo yang sedang belajar di kelas.



Gambar 7. Tampilan belajar di kelas

3. Tampilan jam dinding
Menampilkan jam yang sudah menunjukkan hampir jam 12 siang.



Gambar 8. Tampilan jam dinding

4. Tampilan buku catatan Sisi
Berikut ini tampilan yang memperlihatkan buku catatan milik Sisi.



Gambar 9. Tampilan buku catatan Sisi

5. Tampilan Sisi, Lisa dan Aldo yang sedang berbincang
Menampilkan Aldo yang bertanya kepada Sisi dan Lisa mengenai kemana mereka mau melanjutkan SMP.



Gambar 10. Tampilan Aldo yang bertanya kepada Sisi dan Lisa

Menampilkan Sisi dan Lisa yang terlihat masih bingung mau lanjut ke SMP mana.



Gambar 11. Tampilan Sisi dan Lisa yang menjawab Aldo

6. Tampilan penjelasan Aldo tentang rencana sekolahnya
Menampilkan Aldo yang menceritakan tentang ia yang mau lanjut ke SMP yang sama dengan kakak sepupunya.



Gambar 12. Tampilan penjelasan Aldo tentang Rencana sekolahnya

7. Tampilan kelas sesaat sebelum bel pulang
Menampilkan Sisi dan Lisa yang mulai tertarik dengan sekolah yang diceritakan Aldo. Lalu, tidak lama kemudian bel tanda pulang berbunyi.



Gambar 13. Tampilan kelas sesaat sebelum bel pulang

8. Tampilan jalan saat perjalanan pulang
Menampilkan suasana jalan saat Sisi dan Lisa sedang dalam perjalanan pulang.



Gambar 14. Tampilan jalan saat perjalanan pulang

9. Tampilan Sisi dan Lisa saat melihat Kak Dina
Menampilkan Sisi dan Lisa ketika melihat Kak Dina yang merupakan kakak sepupunya Aldo dari kejauhan.



Gambar 15. Tampilan Sisi dan Lisa saat melihat Kak Dina

10. Tampilan Sisi dan Lisa yang menyapa Kak Dina

Menampilkan Sisi dan Lisa ketika menyapa Kak Dina yang terlihat duduk di bangku depan toko dan sedang membaca buku.



Gambar 16. Sisi dan Lisa yang menyapa Kak Dina

11. Tampilan Sisi dan Lisa berbincang dengan Kak Dina
Menampilkan Sisi dan Lisa yang bertanya mengenai sekolah tempat Kak Dina Belajar.



Gambar 17. Tampilan Sisi dan Lisa berbincang dengan Kak Dina

12. Tampilan Kak Dina menceritakan tentang sekolahnya

Menampilkan Kak Dina yang memberikan penjelasan mengenai sekolahnya, mulai dari fasilitas asrama, program unggulan, prestasi, hingga ekstrakurikuler.



Gambar 18. Tampilan Kak Dina menceritakan tentang sekolahnya

13. Tampilan Kak Dina yang berpamitan
Menampilkan Kak Dina yang berpamitan kepada Sisi dan Lisa untuk pulang duluan, karena ojek langganannya sudah tiba.



Gambar 19. Tampilan Kak Dina yang berpamitan

14. Tampilan Kak Dina yang sudah naik ojek
Menampilkan Kak Dina yang sudah naik ojek untuk pulang menuju ke rumahnya.



Gambar 20. Tampilan Kak Dina naik ojek

15. Tampilan ajakan bergabung
Menampilkan kontak dan ajakan untuk bergabung ke SMP PGRI 3 Baturaja.



Gambar 21. Tampilan ajakan bergabung

16. Tampilan nama-nama yang terlibat
Menampilkan nama-nama yang terlibat dalam pembuatan video animasi ini.



Gambar 22. Tampilan nama-nama yang terlibat

17. Tampilan *outro*
Menampilkan logo Universitas Mahakarya Asia sebagai penutup atau *outro*.

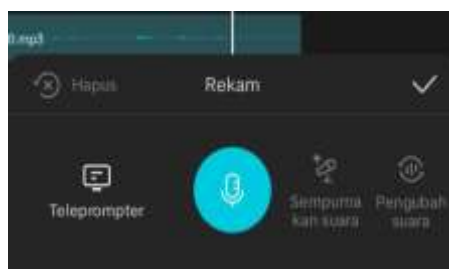


Gambar 23. Tampilan *outro*

B. PEMBAHASAN

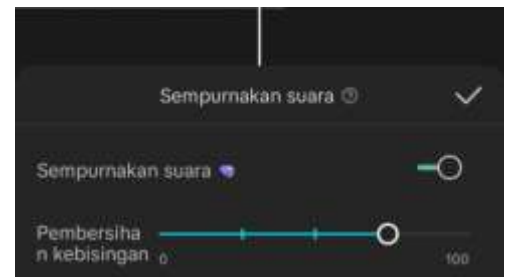
Langkah-langkah dalam pembuatan sebuah video animasi adalah sebagai berikut:

1. Perekaman Dialog
Sebelum memasuki proses animasi, tahap awal yang dilakukan adalah perekaman dialog. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan audio yang akan digunakan sebagai acuan dalam pembuatan gerakan karakter, khususnya pada bagian *lipsync*. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut.
 - a. Langkah pertama adalah merekam dialog di aplikasi CapCut.



Gambar 24. Fitur rekam suara di CapCut

- b. Kemudian gunakan fitur sempurnakan suara dan kurangi kebisingan.

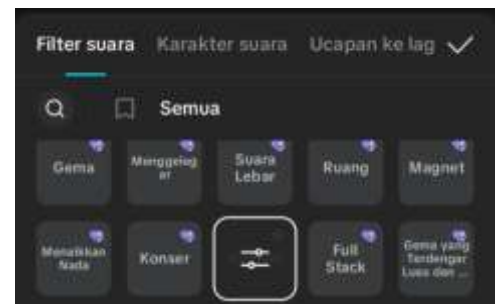


Gambar 25. Fitur sempurnakan suara di CapCut



Gambar 26. Fitur kurangi kebisingan di CapCut

- c. Untuk mengubah suara, gunakan filter suara.



Gambar 27. Fitur suara di CapCut

- d. Kalau sudah, klik *export*.
2. Pembuatan Animasi
Langkah-langkah dalam pembuatan animasi menggunakan Adobe Animate 2024 adalah sebagai berikut.
 - a. Langkah pertama adalah membuka aplikasi Adobe Animate 2024.
 - b. Setelah tampilan Adobe Animate 2024 muncul, atur lembar kerja sesuai ketentuan, dalam animasi kali ini dimensinya adalah 1280 px (width) x 720 px (height). Caranya adalah dengan mengklik *File, New*.
 - c. Lalu klik *create*

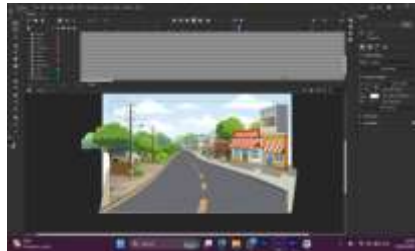


Gambar 28. Tampilan *New document* Adobe Animate 2024

- d. Langkah selanjutnya adalah menggambar yang terbagi menjadi beberapa tahap, yaitu:

1) Menggambar *background*

Langkah pertama adalah membuat desain *background*, dalam proses ini bisa menggunakan *line tool*. Kalau sudah masuk ke tahap pewarnaan.



Gambar 29. Tampilan menggambar *background*

2) Menggambar karakter

Dalam tahap menggambar karakter sama saja dengan menggambar *background*, yaitu dengan membuat sketsa menggunakan *line tool* lalu diberi warna.



Gambar 30. Tampilan menggambar karakter

- e. Menggerakkan animasi

Pada tahap ini dilakukan proses penganimasian dengan menambahkan *keyframe* pada *timeline* di Adobe Animate. *Keyframe* digunakan untuk mengatur perubahan posisi, bentuk, maupun gerakan objek dari satu *frame* ke *frame* lainnya sehingga menghasilkan efek gerak. Caranya adalah dengan klik *frame* yang mau kita ubah, klik kanan, lalu *insert keyframe*.



Gambar 31. Cara menambahkan *keyframe*

- f. Menambahkan dialog

Langkah-langkahnya adalah dengan menambahkan layer baru, kemudian masukkan dialog yang sudah disiapkan dengan cara klik *file*, *import*, *import to stage*. Pilih dialog yang mau ditambahkan, lalu klik *import*.



Gambar 32. Cara menambahkan audio atau dialog

- g. Menambahkan lipsync

1) Buat mulut dalam beberapa bentuk, contohnya seperti pada gambar berikut ini.



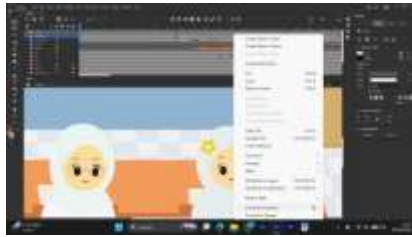
Gambar 33 Bentuk-bentuk gerakan mulut

2) Buat juga gerakan mulut netral, letakkan di layer baru khusus mulut, lalu ubah menjadi *symbol* dengan cara klik bentuk mulut netral, klik kanan, *convert to symbol*.



Gambar 34. Cara mengubah objek menjadi simbol

3) Kemudian klik dua kali bentuk mulut netral. Setelah masuk ke *symbol* mulut, blok *frame* sesuai dengan jumlah bentuk mulut yang sudah dibuat sebelumnya, klik kanan, lalu *convert to blank keyframes*. Kemudian tambahkan bentuk-bentuk mulut tadi di masing-masing *keyframe* dan sesuaikan posisinya.



Gambar 35. Tampilan dalam simbol

4) Langkah selanjutnya adalah kembali ke scene 1, klik *symbol* mulut, lalu buka *properties*, klik *frame picker*. Bagian *loop* diganti *single frame*, lalu sesuaikan penyebutan dengan bentuk mulut yang sudah diatur sebelumnya.



Gambar 36. Tampilan *frame picker*

4) Langkah terakhir adalah klik *lipsync*, dan pilih *layer* yang berisi dialog, klik *done*.

h. Langkah selanjutnya yaitu, mengexport animasi yang sudah selesai dibuat, dengan cara klik *File*, *Export* *Movie*, pilih format *PNG(Sequence)*.

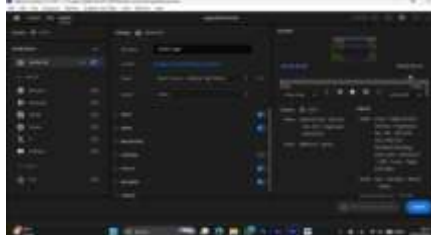


Gambar 37. Cara mengexport animasi

3. Menggabungkan animasi

Langkah-langkah dalam menggabungkan animasi menggunakan Adobe Premiere Pro 2025 adalah sebagai berikut.

- Jalankan aplikasi Adobe Premiere Pro 2025
- Buat project baru dengan cara klik *new project*.



Gambar 38. Tampilan new project di Adobe Premiere Pro

- Masukkan animasi yang sudah dibuat dengan cara klik *file*, *import*, cari animasinya, klik gambar pertama, dan centang bagian *image sequence*.



Gambar 39. Tampilan import file animasi di Adobe Premiere

- File sequence akan muncul di project panel, lalu seret ke timeline
- Tambahkan audio dialog dan *sound effect* lalu sesuaikan. caranya sama saja, yaitu dengan *import* dan seret ke *timeline*.



Gambar 40. Tampilan *project editing* Adobe Premiere 2025

- Kalau sudah semua, *export* video dengan cara klik *ekport*, lalu atur formatnya menjadi *H.264*.



Gambar 41. Tampilan *ekport* di Adobe Premiere 2025

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan dan pembuatan video animasi Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) di SMP PGRI 3 Insan Mulia Boarding School Baturaja, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

- Penelitian ini menghasilkan Video Animasi Penerimaan Peserta Didik Baru di SMP PGRI 3 Insan Mulia Boarding School Baturaja.
- Video animasi ini dibuat menggunakan beberapa aplikasi yaitu, CapCut untuk merekam dan mengedit dialog, Adobe Animate 2024 sebagai media pembuatan visual, dan Adobe Premiere Pro 2025 untuk menyatukan seluruh adegan serta menambahkan efek suara.
- Video animasi ini diperankan 5 orang karakter yang terdiri dari Sisi, Lisa, dan Aldo sebagai siswa-siswa

- SD, Kak Dina sebagai kakak sepupu Aldo, serta seorang tukang ojek.
- Adapun Video Animasi Penerimaan Peserta Didik Baru di SMP PGRI 3 Insan Mulia Boarding School Baturaja ini berdurasi 3 menit 5 detik dengan format penyimpanan MP4.
 - Animasi yang dibuat memiliki desain yang sederhana namun jelas, sehingga memudahkan audiens dalam menerima informasi. Selain itu, penggunaan elemen visual dan efek suara mampu meningkatkan daya tarik video serta penyampaian informasi menjadi lebih efektif.

SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut:

- Pada pengembangan selanjutnya, penggunaan CapCut dapat lebih dieksplorasi pada fitur efek audio agar suara dialog terdengar lebih menyatu dengan latar di dalam video. Penggunaan Adobe Animate juga dapat lebih dioptimalkan, misalnya dengan memanfaatkan fitur *Motion tween* untuk mengatur pencahayaan agar animasi terlihat lebih hidup. Sementara itu pada Adobe Premiere Pro disarankan menggunakan fitur *transition* agar perpindahan antar scene menjadi lebih halus.
- Disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan animasi dengan variasi karakter yang lebih beragam serta durasi yang lebih panjang agar penyampaian informasi menjadi lebih optimal.
- Untuk pengolahan audio dialog, dapat menggunakan Audacity karena gratis dan dapat dijalankan pada perangkat desktop dengan spesifikasi rendah. Dibandingkan dengan CapCut yang sebagian fitur pengeditan audionya berbayar, Audacity lebih efisien untuk pengolahan audio.
- Gerakan animasi sebaiknya dibuat lebih halus dengan memanfaatkan *Motion tween*, penambahan *Keyframe*, serta pengaturan *Easing* dan *Frame rate* agar animasi terlihat lebih natural dan nyaman ditonton.
- Pemilihan musik dan efek suara disarankan menggunakan variasi yang lebih beragam dan sesuai dengan gaya animasi, sehingga dapat meningkatkan daya tarik serta memperkuat penyampaian pesan.

DAFTAR PUSTAKA

- Chebatarova, I., & Ryabinina, I. (2023). *Sound design and its influence on users' perception of frame-by-frame animation in Adobe Premiere Pro*. Kharkiv National University of Radio Electronics, Ukraine.
- Djafar, I., Hasyrif, H., Nurdiansah, N., Bahtiar, A., & Harlina, S. (2023). *Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis animasi sebagai upaya peningkatan profesionalisme guru pada SMK Negeri 1 Jeneponto*. *Indonesian Collaboration Journal of Community Services*, 3(2), 124–134. <https://doi.org/10.53067/icjcs.v3i2>
- Fajarini, S. D., Mukhlizar, & Turmudi, I. (2025). *Peningkatan keterampilan editing video*

sinematik melalui pelatihan aplikasi CapCut pada siswa SMPN 06 Bengkulu Tengah. Abdimas Awang Long: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat, 8(1). <https://doi.org/10.56301/awal.v8i1.1433>

- Hendrick, Z. T., Nabilah, R., Hidayat, O. S., & Utami, N. C. M. (2024). *Analisis kebutuhan media animasi digital interaktif berbasis Adobe Animate dalam pelajaran IPA SD*. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1371–1377.
- Hibban, M. A., Setiawan, B., & Wulandari, S. (2024). *Perancangan video promosi SDN Jatirejo untuk meningkatkan minat calon peserta didik baru*. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 7(6), 5432–5438.
- Hidayah, H. N., & Yulia, E. R. (2024). *Perancangan UI/UX aplikasi penerimaan peserta didik baru dengan metode design thinking*. *JIKO (Jurnal Informatika dan Komputer)*, 8(2), 243–252. <https://doi.org/10.26798/jiko.v8i2.1124>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2021). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 1 Tahun 2021 tentang penerimaan peserta didik baru*. Jakarta: Kemen dikbud. <https://jdih.kemdikbud.go.id>
- Liandi, S., Anurrahman, & Astuti, I. (2023). *Pengembangan media video animasi layanan informasi untuk meningkatkan motivasi belajar SMP Negeri 4 Pontianak*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 16(2). <https://doi.org/10.24114/jtp.v16i2.50909>
- Putri, R. A., Pratami, R., & Fauziana, W. A. (2025). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 1 Tahun 2021 dalam penerimaan peserta didik baru (PPDB)*. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(3), 1393–1400.
- Riskawati, Tjandi, Y., & Mappedasse, M. Y. (2021). *Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Animate untuk anak disleksia di SMPN 2 Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar*. *Jurnal MediaTIK: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, 17(4), 17–20.
- Uyung, N. D. N., & Dwiridotjahjono, J. (2022). *Strategi promosi melalui media sosial Instagram dalam upaya meningkatkan volume penjualan*. *Jurnal Pemasaran Kompetitif*, 5(3), 356–365. Universitas Pamulang.
- Yudha, A., & Setyaningrum, R. S. (2024). *Dampak pemasaran digital terhadap pertumbuhan kredit perbankan (studi pada PT BPR BKK Lasem Cabang Rembang)*. *Kompeten: Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Bisnis*, 3(1), 893–901.