

Perancangan Video Animasi 3D Untuk Promosi Sekolah Di Media Sosial Dengan Metode MDLC

Fuad Nasher*¹, Moh Al Rafie Ibnu Mahmud²

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Suryakencana
fuad.nasher@gmail.com¹, alrafieale02@gmail.com²

Informasi Artikel

Kata Kunci:

Media Promosi; Video Animasi 3D; MDLC

Histori Artikel:

Disubmit 10 Juni 2025

Direvisi 28 Juli 2025

Diterima 30 Juli 2025

Tersedia daring 31 Juli 2025

Sitasi:

F. Nasher and M. A. R. I. Mahmud, "Perancangan Video Animasi 3D Untuk Promosi Sekolah Di Media Sosial Dengan Metode MDLC," Pros. Semin. Nas. Tek. Univ. Suryakencana, vol. 2, no. 1, 2025.

* Penulis Korespondensi.

Fuad Nasher

fuad.nasher@gmail.com¹

Abstrak

SMA Negeri 1 Karangtengah merupakan salah satu sekolah menengah atas di Kabupaten Cianjur yang memiliki dua jurusan, yaitu program IPA dan Program IPS. Animasi dan promosi merupakan suatu bidang pembaruan dalam dunia komunikasi, dalam hal ini perkembangan sistem promosi Sekolah masih dalam bentuk media yang umum dan bersifat konvensional, walaupun sudah menggunakan media yang bersifat elektronik. Untuk mendukung kegiatan penerimaan siswa baru dan menarik minat calon siswa baru sesuai target maka diperlukan suatu media promosi yang menarik dan efektif. Media tersebut berupa media video promosi animasi 3D dengan tujuan untuk memberikan pemahaman tentang eksistensi sekolah dengan media animasi terhadap calon siswa baru. Penelitian ini menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC), yang terdiri dari enam tahap: Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution. Hasil dari penelitian ini berupa video animasi 3D berdurasi 5 menit yang menampilkan sarana dan program sekolah secara informatif yang di unggah pada media sosial YouTube. Berdasarkan kuesioner dengan memberikan 10 pertanyaan yang dibagikan kepada 30 responden (5 ahli dan 25 pengguna), bahwa video animasi ini dinyatakan layak digunakan sebagai media promosi sekolah.

1. Pendahuluan

Perkembangan multimedia di era sekarang sangat signifikan, dipicu oleh perkembangan teknologi dan perubahan cara masyarakat berinteraksi dengan informasi[1]. Multimedia ini telah menjadi sebuah kebutuhan yang harus dipenuhi untuk menyalurkan berbagai informasi, salah satunya informasi terkait dunia pendidikan yaitu sekolah[2]. Dengan banyaknya sekolah–sekolah yang melakukan promosi pada era digital ini agar lebih dikenal oleh masyarakat melalui media sosial[3]. Pada umumnya media sosial merupakan sarana bagi para penggunanya untuk bebas berpendapat dan melakukan berbagai hal, salah satunya melakukan video promosi animasi sekolah pada platform youtube dan instagram yang banyak dipakai oleh semua orang[4][5]. Bentuk video promosi animasi ini meliputi gambar, suara dan musik[6]. Animasi adalah tampilan urutan gambar dalam ruang 3D sehingga menciptakan iluminasi gerakan. Efeknya dalam gambar harus realistis, sehingga mudah dipahami oleh pengguna[7][8].

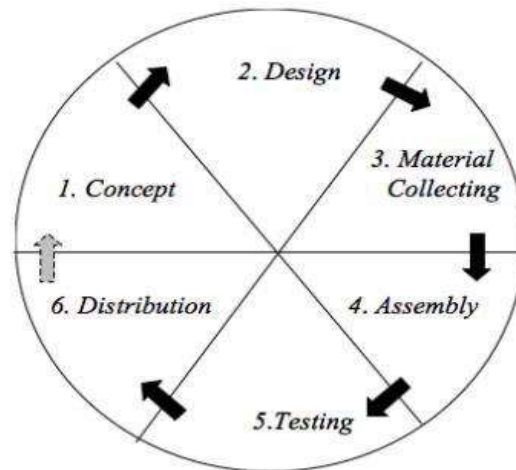
SMA Negeri 1 Karangtengah Cianjur merupakan salah satu lembaga pendidikan yang ada di Kabupaten Cianjur, Jawa Barat. Dengan berbagai prestasi yang sangat membanggakan baik dibidang akademik dan non – akademik serta fasilitas yang memadai.

Permasalahan yang ada di SMA Negeri 1 Karangtengah Cianjur kali ini adalah kapasitas siswa yang belum terpenuhi dengan jumlah siswa sekolah negeri pada umumnya, biasanya sekolah negeri memiliki 9 kelas setiap angkataannya, sedangkan pada Sekolah ini hanya terdapat 5 kelas untuk kelas 10, 4 kelas untuk kelas 11, dan 3 kelas untuk kelas 12. Kurangnya kapasitas siswa ini diduga disebabkan oleh kurangnya informasi yang menarik dan efektif mengenai keunggulan sekolah, salah satunya tentang promosi. Dalam promosi tersebut media yang digunakan sebagai promosi masih menggunakan brosur, poster dan video pendek/sinematik, sehingga dalam penyajian informasi dan promosi target pasarnya belum tersebar secara luas dan kurang efektif untuk dapat memikat perhatian masyarakat agar bergabung sebagai siswa/i. Melalui pembuatan video promosi animasi 3D ini diharapkan bisa meningkatkan minat calon siswa/i baru, meningkatkan citra Sekolah sehingga dapat dikenal secara luas.

Kelebihan menggunakan video promosi animasi 3D lebih menyenangkan, jangkauan pasar sangat luas. Video promosi animasi 3D didukung oleh musikalitas, kreatifitas dalam perancangan animasi yang harmonis bersama unsur video lainnya, seperti *voice over*, *script*, sehingga penyajian media promosi ini dapat lebih menarik bagi calon siswa baru.

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah *Mutimedia Development Life Cycle* (MDLC)



Gambar 1 Metode MDLC

1. Konsep (*Concept*)
Pada tahap ini penulis merumuskan dasar-dasar dari produk yang akan dibuat, terutama pada tujuan dan jenis produk yang akan dibuat. Setelah penulis membuat konsep maka produk yang akan dibuat adalah sebuah video promosi yang akan menampilkan profil SMA Negeri 1 Karangtengah Cianjur serta prasarana dan keunggulan-keunggulan yang dimiliki oleh SMA Negeri 1 Karangtengah Cianjur serta menampilkan informasi pendaftaran bagi siswa baru.
2. Perancangan (*Design*)
Pada tahap ini penulis membuat perancangan video promosi yang akan dibuat dengan membuat tahap perancangan video promosi dan Business Process Model and Notation (BPMN) dan storyboard.
3. Pengumpulan Bahan (*Material collecting*)
Pada tahap ini penulis mengumpulkan segala bahan yang akan dibutuhkan dalam pembuatan video promosi. Mengenai materi yang akan disampaikan, penulis membutuhkan informasi dari SMA Negeri 1 Karangtengah Cianjur terkait info prestasi, info pendaftaran, kemudian file-file multimedia seperti audio, video, teks dan foto seperti bangunan, dan Sarana yang akan dimasukkan kedalam sebuah video promosi.
4. Perakitan (*Assembly*)
Pada tahap ini penulis membuat sebuah video promosi, kemudian bahan yang sudah dikumpulkan digabungkan dan disusun sesuai dengan konsep yang kemudian akan menghasilkan sebuah produk video promosi dengan harapan hasil yang baik. Dalam pembuatan video promosi ini penulis menggunakan aplikasi Blender 4.2, Capcut dan dibantu oleh Animaker.
5. Pengujian (*Testing*)
Setelah video promosi selesai dibuat dilakukan pengujian serta memberi kuisioner penilaian kepada responden, terhadap video promosi yang dibuat. Responden disini adalah siswa SMA sederajat.
6. Distribusi (*Distribution*)
Tahap ini dilakukan distribusi atau dipublikasikan di media sosial seperti youtube dan instagram.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Analisis Sistem

Analisis sistem yaitu dapat didefinisikan sebagai penguraian masalah dari suatu sistem informasi yang utuh menjadi bagian – bagian komponen dengan maksud untuk memudahkan dalam memahami masalah. Video promosi animasi dengan menggunakan musikalitas, kreatifitas dalam perancangan animasi yang harmonis bersama unsur video lainnya, seperti voice over, script, dan banyak lagi yang akan menjadikan hal baru dalam penyuguhan Video Animasi SMA Negeri 1 Karangtengah Cianjur Sebagai Media Promosi, sehingga dapat lebih menarik minat calon siswa yang akan melanjutkan ke Sekolah Menengah Kejuruan, maka judul Tugas Akhir yang diambil adalah Pembuatan Video Animasi 3D SMA Negeri 1 Karangtengah Cianjur.

3.2. Analisis Kebutuhan Fungsional

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). MDLC terdiri dari enam tahap yaitu pengonsepan(*concept*), perancangan(*design*), pengumpulan materi(*material collecting*), pembuatan(*assembly*), pengujian(*testing*), dan pendistribusian(*distribution*).

3.3 Analisis Animasi Yang Akan Dibuat

Analisis ini memfokuskan pada animasi apa saja yang akan dibuat, sehingga dalam perancangannya dapat berjalan secara efektif. Berikut merupakan animasi sarana dan prasarana SMA Negeri 1 Karangtengah Cianjur yang akan dibuat:

1. Gerbang Utama
2. Jalan
3. Taman
4. Tempat Parkir Mobil/Motor Guru
5. Gedung kelas belakang SMA Negeri 1 Karangtengah
6. Gerbang SMA Negeri 1 Karangtengah
7. Gedung kelas SMA Negeri 1 Karangtengah
8. Lapang Upacara/Serba Guna
9. Mesjid
10. Kantor
11. perpustakaan
12. Lapang olahraga

3.3. Analisis Perangkat Keras Pembangun

Untuk menjalankan Blender 4.3.2, Adobe fresco 6.4.0, animaker 1.66, dan Capcut 4.6.0 dibutuhkan perangkat keras untuk membuat perancangan Animasi 3D sarana SMA Negeri 1 Karangtengah sehingga animasi yang dibuat dapat berjalan dengan baik dan tanpa adanya kendala dari perangkat keras untuk menjalankannya sehingga lancar untuk dioperasikan. Spesifikasi minimum perangkat keras untuk membuat animasi dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 1 Spesifikasi Minimum perangkat keras

No	Keterangan
1	CPU dual-core 64-bit
2	RAM 8 GB
3	1920 x 1080 Display
4	Mouse atau touchpad
5	VRAM 4 GB

3.4. Analisis Perangkat Lunak Pembangun

Spesifikasi Perangkat Lunak yang dibutuhkan untuk mendukung pembuatan Animasi 3D dan untuk menjalankannya dapat dilihat pada tabel adalah sebagai berikut :

Tabel 2 Spesifikasi Minimum Perangkat Lunak

No	Keterangan
1	Blender 4.3.2
2	Capcut 4.6.0
3	Animaker 1.66
4	Adobe fresco 6.4.0

3.5. Perancangan Sistem

Konsep perancangan Animasi 3D ini akan dimulai dengan melakukan perancangan properti, perancangan logo, perancangan warna, perancangan audio, membuat storyboard, membuat sinopsis atau skenario. Setelah itu akan diimplementasikan ketahap produksi dengan menggunakan Animasi 3D dan tahap pasca produksi dengan Teknik editing yang semua proses pengerjaannya dilakukan di Laptop. Berdasarkan perancangan yang dilakukan, penulis menggunakan metode *Multimedia development Life Cycle* dalam perancangan Animasi.

3.5.4. Konsep (Concept)

Pada tahap ini penulis merumuskan dasar-dasar dari produk yang akan dibuat, terutama pada tujuan dan jenis produk yang akan dibuat. Setelah penulis membuat konsep maka produk yang akan dibuat adalah sebuah video promosi yang akan menampilkan Profil SMA Negeri 1 Karangtengah serta keunggulan-keunggulan yang dimiliki oleh SMA Negeri 1 Karangtengah dan menampilkan informasi pendaftaran bagi siswa baru.

Table 3 Konsep

Dokumen	Keterangan
Judul	Pembuatan Video Animasi 3D SMA Negeri 1 Karangtengah Cianjur Sebagai Media Promosi
Jenis Multimedia	Animasi 3D Sarana dan Prasarana SMA Negeri 1 Karangtengah Cianjur
Durasi	+5 Menit
Audio	Vokal dan Instrumental dengan format.mp3

Dokumen	Keterangan
Animasi	Zooming dan transisi pada animasi dilakukan dengan teknik penggerak kamera
Tujuan	Membuat Animasi 3D agar menambah daya tarik calon siswa baru atau masyarakat umum untuk bergabung di SMA Negeri 1 Karangtengah Cianjur

Keterangan:

Konsep dari judul yang dibuat adalah Pembuatan Video Animasi 3D SMA Negeri 1 Karangtengah Cianjur Sebagai Media Promosi dengan jenis 3D dan berdurasi 3 menit audio yang digunakan adalah mars SMA Negeri 1 Karangtengah lalu untuk tujuan yang dibuat Membuat Animasi 3D agar menambah daya tarik calon siswa baru atau masyarakat umum untuk bergabung di SMA Negeri 1 Karangtengah

3.6. Perancangan Sistem

Konsep perancangan Animasi 3D ini akan dimulai dengan melakukan perancangan properti, perancangan logo, perancangan warna, perancangan audio, membuat storyboard, membuat sinopsis atau skenario. Setelah itu akan diimplementasikan ketahap produksi dengan menggunakan Animasi 3D dan tahap pasca produksi dengan Teknik editing yang semua proses pengerjaannya dilakukan di Laptop. Berdasarkan perancangan yang dilakukan, penulis menggunakan metode *Multimedia development Life Cycle* dalam perancangan Animasi.

Konsep (Concept)

Pada tahap ini penulis merumuskan dasar-dasar dari produk yang akan dibuat, terutama pada tujuan dan jenis produk yang akan dibuat. Setelah penulis membuat konsep maka produk yang akan dibuat adalah sebuah video promosi yang akan menampilkan Profil SMA Negeri 1 Karangtengah serta keunggulan-keunggulan yang dimiliki oleh SMA Negeri 1 Karangtengah dan menampilkan informasi pendaftaran bagi siswa baru.

Table 4 Konsep

Dokumen	Keterangan
Judul	Pembuatan Video Animasi 3D SMA Negeri 1 Karangtengah Cianjur Sebagai Media Promosi
Jenis Multimedia	Animasi 3D Sarana dan Prasarana SMA Negeri 1 Karangtengah Cianjur
Durasi	+5 Menit
Audio	Vokal dan Instrumental dengan format.mp3
Animasi	Zooming dan transisi pada animasi dilakukan dengan teknik penggerak kamera
Tujuan	Membuat Animasi 3D agar menambah daya tarik calon siswa baru atau masyarakat umum untuk bergabung di SMA Negeri 1 Karangtengah Cianjur

Keterangan:

Konsep dari judul yang dibuat adalah Pembuatan Video Animasi 3D SMA Negeri 1 Karangtengah Cianjur Sebagai Media Promosi dengan jenis 3D dan berdurasi 3 menit audio yang digunakan adalah mars SMA Negeri 1 Karangtengah lalu untuk tujuan yang dibuat Membuat Animasi 3D agar menambah daya tarik calon siswa baru atau masyarakat umum untuk bergabung di SMA Negeri 1 Karangtengah

Perancangan (Design)

Untuk menggambarkan perancangan dari tiap scene, perancangan storyboard untuk tahap ini harus dibuat. Penentuan alur dari scene satu ke scene lain akan menggunakan skenario.

Tahap Perancangan Animasi

1. Modeling (Pemodelan)

Pengertian Proses menciptakan representasi 3D dari objek atau karakter dalam sebuah perangkat lunak animasi. Detail: Model dibuat dengan menggunakan poligon atau teknik lain untuk membentuk objek. Model ini kemudian dapat diubah bentuknya (deformasi) untuk animasi.

2. Texturing (Pewarnaan):

Pengertian Proses memberikan detail permukaan pada model 3D, seperti warna, pola, dan material.

Detail: Tekstur diterapkan pada model untuk membuatnya terlihat lebih realistis atau sesuai dengan gaya artistik yang diinginkan. Ini melibatkan penggunaan gambar atau peta tekstur yang di-wrap (dibungkus) pada model.

3. Camera Operation (Pengoperasian Kamera):

Pengertian Mengatur posisi dan gerakan kamera dalam adegan animasi untuk mendapatkan sudut pandang yang diinginkan.

Detail: Ini termasuk pengaturan sudut pandang, zoom, fokus, dan gerakan kamera untuk mendukung narasi visual dan meningkatkan estetika animasi.

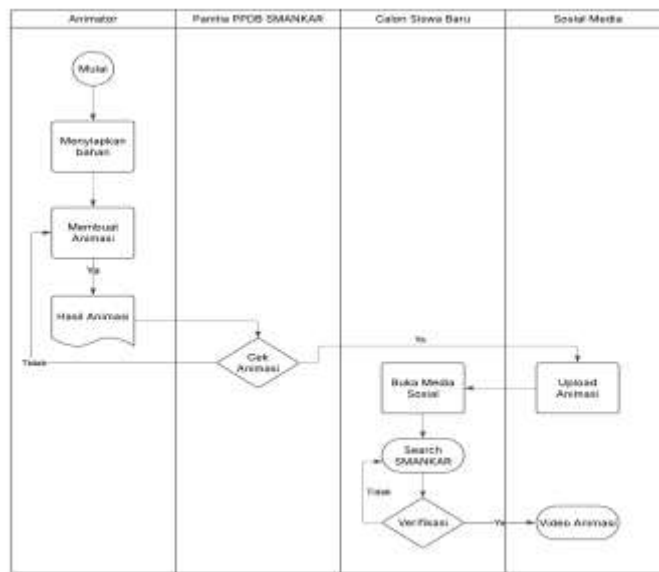
4. Rendering:

Pengertian Proses menghasilkan gambar akhir dari model 3D yang telah diberi tekstur dan pencahayaan.

Detail Rendering melibatkan penghitungan dan pembuatan gambar berdasarkan semua informasi yang telah ditentukan (model, tekstur, pencahayaan, kamera) untuk menghasilkan gambar atau video yang siap ditampilkan.

Proses Bisnis Promosi Usulan

Proses bisnis promosi usulan merupakan proses bisnis perbaikan yang sebelumnya sudah, kemudian dilakukan perbaikan untuk mencapai visi-misi SMA Negeri 1 Karangtengah dalam melakukan promosi terhadap calon siswa baru dan masyarakat umum, dalam penelitian ini penulis mengusulkan perancangan proses bisnis baru yang berkaitan dengan cara atau metode promosi dengan menggunakan video animasi tiga dimensi, usulan perbaikan analisis promosi ini diharapkan dapat membantu SMA Negeri 1 Karangtengah dalam melakukan promosi sehingga menambah daya tarik dalam meningkatkan jumlah siswa baru SMA Negeri 1 Karangtengah, berikut ini merupakan perancangan alur proses bisnis perbaikan promosi dengan menggunakan video animasi dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2 Proses bisnis promosi usulan

Storyboard

Storyboard merupakan penggambaran secara garis besar gedung yang ada di SMA Negeri 1 karangtengah.

Pengumpulan Bahan (Material Coolecting)

Pada tahap ini penulis mengumpulkan segala bahan Seperti skenario, *image* atau gambar, audio, foto digital, *background movie* dan *image-image* pendukung lain. Pada praktiknya, tahap ini bisa dilakukan secara *parallel* dengan tahap *assembly*.

a. Audio

Audio merupakan elemen penting di dalam sebuah konten video, baik itu untuk video marketing maupun iklan profil suatu intansi. Berikut merupakan beberapa audio atau suara yang akan digunakan dalam video profil yang akan dibuat.

b. Teks

Menurut pandangan Eriyanto, Teks hampir sama dengan wacana, bedanya kalau teks hanya bisa disampaikan dalam bentuk tulisan saja, sedangkan wacana bisa disampaikan dalam bentuk lisan maupun tertulis.

c. Kebutuhan 3D Modeling

Berikut ini merupakan daftar gambar yang akan digunakan pada tahap implementasi pada Pembuatan Animasi 3D Sarana dan Prasarana SMA Negeri 1 Karangtengah dapat dilihat pada tabel adalah sebagai berikut:

Tahap pengumpulan bahan ini dilakukan dengan Teknologi yang digunakan dalam pengambilan foto ini menggunakan smartphone Iphone 12 mini dengan ekstensi JPG dengan alasan untuk mempermudah dalam pengambilan foto atau gambar serta untuk mempercepat proses pengambilan foto hasilkan cukup bagus.

d. Sinopsis

Berikut ini merupakan sinopsis dari video animasi yang akan dibuat.

1. Opening

Selamat datang di SMA Negeri 1 Karangtengah Cianjur, SMA Negeri 1 Karangtengah merupakan sekolah terkemuka, berada di Jl. Raya Sukasrana cibalagung Kp. Cinyaut Rt05/03, Kecamatan Karangtengah, Kabupaten Cianjur.

2. Profil SMA Negeri 1 Karangtengah

SMA Negeri 1 Karangtengah di dirikan pada tahun 2017. SK pendirian sekolah 421/17711-Setdisdik dengan tanggal SK pendirian 13 mei 2017. SMA Negeri 1 Karangtengah terus berkomitmen menghadirkan pendidikan berkualitas. Dengan Visi mewujudkan peserta didik yang kreatif, berakhlakul karimah, dan berprestasi, ada dua jurusan di SMA Negeri 1 Karangtengah yang pertama IPA dan yang kedua IPS. SMA Negeri 1 Karangtengah juga menyediakan fasilitas lengkap dan nyaman mendukung pembelajaran yang inovatif dan kolaboratif. Beragam program unggulan kami hadir untuk mengembangkan potensi siwa, mulai dari bidang akademik, seni, dan olahraga, hingga keterampilan kepemimpinan. Melalui ekstrakurikuler kokulikuler dan kegiatan siswa, SMA Negeri 1 Karangtengah bukan hanya mengajarkan

3. Closing

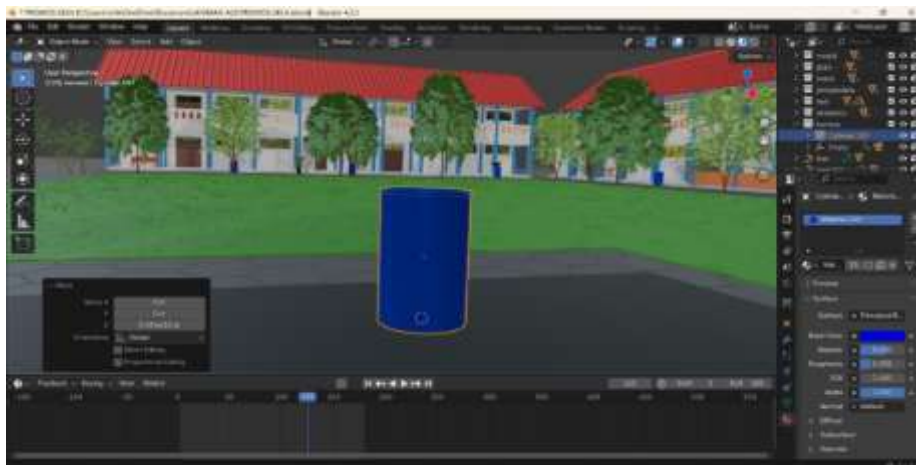
Diakhir video kamu bisa melihat informasi mengenai struktur pimpinan Kepsek dan SPMB.

Pembuatan (assembly)

Pada tahap ini penulis membuat sebuah video promosi, kemudian bahan yang sudah dikumpulkan digabungkan dan disusun sesuai dengan konsep yang kemudian akan menghasilkan sebuah produk video promosi dengan harapan hasil yang baik.

Proses Editing

Proses *Editing* merupakan salah satu elemen penting di dalam sinematografi dan tidak dapat dipisahkan dari dunia *broadcasting*. *Video Editing* merupakan suatu proses memilih atau menyunting gambar dari hasil *shooting* dengan cara memotong gambar ke gambar (*cut to cut*) atau dengan menggabungkan gambar-gambar dengan menyisipkan sebuah transisi. Dalam tahap *editing* animasi ini menggunakan Blender 4.0 Berikut Berikut adalah gambar hasil dari proses editing :



Gambar 3 hasil akhir

3.7 Implementasi

Berikut merupakan video animasi yang sudah siap ditonton dapat dilihat pada gambar di bawah ini



Gambar 4 Implementasi opening video



Gambar 5 Implementasi sejarah didirikan



Gambar 6 Implementasi gapura dan selamat datang



Gambar 7 gerbang dan informasi lokasi



Gambar 8 implementasi masjid



Gambar 9 implementasi kantor



Gambar 10 implementasi lab komputer



Gambar 11 Implementasi ruang perpustakaan



Gambar 12 implementasi suasana sekolah



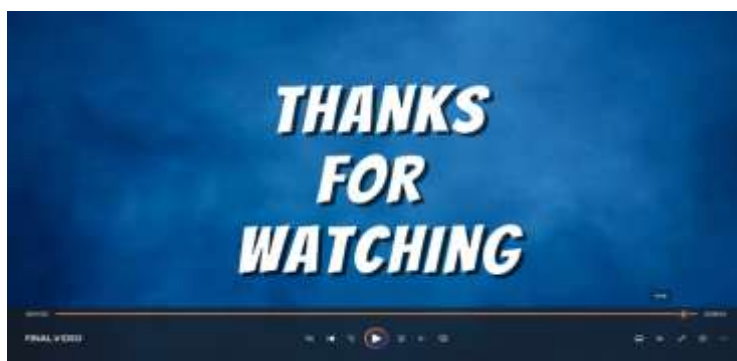
Gambar 13 implementasi plang nama sekolah



Gambar 14 implementasi prestasi



Gambar 15 implementasi media sosial



Gambar 16 implementasi closing video

Video tersebut terbagi menjadi kedalam enam belas bagian yang terdiri dari *Opening Video* adalah tampilan awal atau awal video dimulai, kemudian isi video atau visualisasi dari gedung-gedung di SMAN 1 Karangtengah yang menjadi objek dalam video animasi tersebut dan informasi lokasi dan cara pendaftaran yang terakhir adalah *Closing* yaitu bagian akhir video.

3.8 Pengujian kelayakan

Pengujian merupakan tahap kelima dari tahapan pengembangan atau pembuatan sebuah produk multimedia, bagian ini sangat penting dalam pembuatan atau pengembangan sebuah proyek multimedia. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga kelemahan. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menjamin bahwa proyek yang dibangun memiliki kualitas yang baik dan mengukur tingkat kepuasan pengguna/penonton. Pengujian pada pembuatan Perancangan Animasi 3D Sebagai Media Promosi ini menggunakan metode pengujian kuesioner.

Dalam penelitian tugas akhir ini, penulis membagikan kuesioner untuk 30 responden dengan jumlah pertanyaan yaitu 10 untuk menentukan kelayakan animasi yang dibuat sebagai sarana media promosi secara keseluruhan berdasarkan table di bawah ini :

Tabel 5 Hasil Pengujian

Pertanyaan	Item Jawaban (I)	Ns	NIJ	Hasil
10	Sangat Baik	5	23	115
	Baik	4	7	28
	Cukup	3	0	0
	Kurang	2	0	0
	Sangat Kurang	1	0	0

Dari hasil diatas maka kita jumlahkan total hasilnya, $115 + 28 = 143$. Skor 143 merupakan skor trakhir dan sudah bisa dimasukan ke dalam rating scale. Jika kita masukan berarti skor 143 masuk ke dalam skor SB (Sangat Baik). Maka menghitung presentase jawabannya yaitu $Ri = 143 \times 100\% = 95\%$ dari 100% yang diinginkan.

Berdasarkan hasil uji kuesioner terhadap responden, dapat disimpulkan bahwa responden setuju, bahwa video Animasi 3D Sarana dan Prasarana SMAN 1 Karangtengah Sebagai Media Promosi ini layak secara visualisasi untuk dipublikasikan kepada masyarakat, selain itu video Animasi ini memberikan informasi yang bisa dipahami oleh masyarakat dilihat dari indeks presentase keberhasilan dan berada dalam kategori "Sangat Baik", dari rata-rata keseluruhan pertanyaan yang diberikan kepada responden. Oleh karena itu video Animasi ini bisa dikatakan Sangat Baik untuk dijadikan bahan promosi untuk meningkatkan daya tarik bagi calon siswa baru untuk bergabung di SMAN 1 Karangtengah Cianjur.

4. Kesimpulan

1. Menghasilkan video promosi animasi 3D sebagai media promosi
2. Menghasilkan sebuah video animasi 3D sebagai media promosi yang efektif untuk memikat/menarik minat calon siswa baru dalam meningkatkan jumlah siswa baru.
3. Memberikan pemahaman yang mudah dimengerti bagi calon siswa baru untuk masuk SMA Negeri 1 Karangtengah Cianjur.
4. Animasi 3D ini sudah sesuai dengan konsep multimedia didukung dengan elemen multimedia yaitu: desain, audio, video, warna dan teks.
5. Berdasarkan hasil uji kuesioner terhadap 30 responden untuk menjawab 10 pertanyaan, Maka presentase jawabannya yaitu $Ri = 143 \times 100\% = 95\%$ dari 150 berarti 100% diinginkan dan layak untuk di distribusikan sebagai media promosi

Ucapan Terimakasih

Terima kasih kepada Fakultas Teknik Universitas Suryakencana yang telah menjadi wadah bagi para peneliti untuk mengembangkan penelitian jurnal ini. Semoga penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang besar bagi kemajuan ilmu pengetahuan di Indonesia.

Referensi

- [1] Pranata, R., & Darmawan, D. (2020). Perancangan Video Animasi sebagai Media Promosi Produk Menggunakan Metode MDLC. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 8(2), 123-130. <https://doi.org/10.1111/jtskom.2020.123456>
- [2] Nugroho, Y. (2016). *Pengenalan dan Pengembangan Blender 3D*. Bandung: Informatika.
- [3] Damayanti, S. (2021). Pengaruh Media Sosial sebagai Media Promosi terhadap Minat Konsumen. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 9(1), 33–40.
- [4] Munir. (2013). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- [5] Kriswanto, H. (2020). Desain Animasi 3D untuk Video Promosi Sekolah. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(2), 67–75.
- [6] Blender Foundation. (2022). *Blender Manual*. Retrieved from <https://docs.blender.org/manual/>
- [7] Akbar, T M Aulia, and Andi Munandar. (2020). "Journal of Informatics and Computer Science Vol. 4 No. 1 April 2018 Universitas Ubudiyah Indonesia DESIGN OF VIDEO PROFILE OF S1-INFORMATIK ENGINEERING IN UBUDIYAH Journal of Informatics and Computer Science Vol. 4 No .1 April 2018 Universitas Ubudiya" 4 (1): 57–64
- [8] Budio, Sesra. (2019). "Komunikasi Organisasi: KOnsep Dasar Organisasi." *Meraja Journal* 2 (2): 2016. <https://doi.org/10.1016/j.gecco.2019.e00539> <https://doi.org/10.1016/j.foreco.2018.06.029> [http://www.cpsg.org/sites/cbsg.org/files/documents/Sunda Pangolin National Conservation Strategy and Action Plan%20LoRes.pdf](http://www.cpsg.org/sites/cbsg.org/files/documents/Sunda%20Pangolin%20National%20Conservation%20Strategy%20and%20Action%20Plan%20LoRes.pdf) <https://doi.org/10.1016/j.forec>.