

## PEMBUATAN ANIMASI COMPANY PROFILE SDN PASIRBITUNG MENGGUNAKAN ALIGHT MOTION SEBAGAI MEDIA PROMOSI

M Zidan Ramadan, Robby Rohman Sukarya, Novita Anggraini, M. Syafiuddin Usman

Manajemen Informatika, Universitas Teknologi Digital

Jl. Cibogo indah III – Bodogol Rt.08/05 Kel. Mekarjaya Kec. Rancasari, Kota Bandung, Indonesia

mzidan9432@gmail.com

### ABSTRAK

Di era digital, kebutuhan akan media promosi yang menarik dan mudah dipahami menjadi penting, termasuk dalam dunia pendidikan. SDN Pasirbitung memerlukan media yang efektif untuk menyampaikan informasi profil sekolah secara visual dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk membuat animasi company profile menggunakan aplikasi Alight Motion sebagai media promosi digital. Proses dimulai dengan pengumpulan data mengenai sejarah, visi dan misi, fasilitas, dan kegiatan sekolah. Data ini kemudian diolah dalam bentuk storyboard sebagai panduan visual. Animasi dibuat dengan menggabungkan elemen grafis, teks, dan motion graphics sesuai identitas sekolah. Alight Motion dipilih karena mendukung pembuatan animasi berkualitas berbasis mobile. Hasil dari penelitian ini adalah video animasi company profile berdurasi satu menit yang menyajikan informasi secara menarik. Kesimpulannya, animasi ini dapat menjadi media promosi yang efektif untuk memperkenalkan SDN Pasirbitung kepada calon siswa dan masyarakat secara luas.

**Kata kunci :** Animasi, Company Profile, SDN PASIRBITUNG, Aplikasi Pengedit Video Mobile, Media Promosi

### 1. PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, kebutuhan akan media promosi yang kreatif dan efektif semakin meningkat, penggunaan video iklan sebagai media pemasaran semakin populer [1]. Dalam dunia yang semakin terhubung dengan teknologi digital, kebutuhan akan media promosi yang efektif dan kreatif semakin meningkat. Animasi muncul sebagai solusi, animasi memungkinkan pesan yang ingin disampaikan dapat dikemas dalam bentuk yang lebih menarik, dinamis, dan mudah diingat. Dengan memanfaatkan media animasi, informasi dapat disampaikan dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan, meningkatkan daya tariknya di mata audiens. Di era serba digital ini, penggunaan animasi sebagai media promosi sangat relevan karena mampu menjangkau audiens secara lebih luas dan lebih efektif, terutama di kalangan anak muda yang lebih cenderung mengonsumsi konten digital. Penelitian ini mencoba membuat Profil Company bertujuan sebagai media promosi. Selain website profil company [2], video profil company juga sangat penting.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh [3] yang berjudul "Pembuatan Motion Graphic Animasi Profile Company untuk PT Atap ProMotions". Dalam jurnal tersebut, dijelaskan bahwa penggunaan Motion graphic dalam pembuatan company profile mampu meningkatkan daya tarik Visual serta efektivitas penyampaian informasi. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan multimedia untuk menghasilkan animasi yang menarik dan mudah dipahami oleh audiens.

Dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Dewanti & Putra (2022) juga menemukan bahwa video animasi dapat meningkatkan kemandirian dan motivasi belajar siswa SD [4]. Selain itu, Lestari & Apoko (2022) menunjukkan dalam penelitiannya

bahwa video animasi di YouTube dapat meningkatkan minat belajar siswa SD, menandakan efektivitas media audiovisual dalam konteks pendidikan visual [5]

Berdasarkan temuan dari penelitian-penelitian tersebut, pembuatan animasi company profile SDN Pasirbitung menggunakan Alight Motion diharapkan tidak hanya memperkenalkan profil sekolah secara visual, tetapi juga menunjang strategi promosi digital yang efektif dan relevan dengan karakter audiens saat ini.

Dengan mengacu pada penelitian sebelumnya, diharapkan animasi company profile yang dibuat dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan visibilitas dan citra SDN Pasirbitung sebagai lembaga pendidikan yang modern dan inovatif.

Penelitian ini bertujuan untuk membuat video animasi sebagai media promosi yang efektif untuk SDN PASIRBITUNG, khususnya dalam menyampaikan Kelebihan sekolah. Video animasi memungkinkan pesan disampaikan secara menarik, jelas, dan mudah dipahami oleh audiens, terutama anak muda yang lebih familiar dengan media digital. Dengan pendekatan ini, diharapkan pendaftaran siswa baru dapat lebih menarik perhatian dan menjangkau lebih banyak calon siswa dan orang tua.

### 2. TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Teori Teknologi Hardware

Perangkat keras komputer yaitu suatu benda atau perangkat yang memiliki fungsi buat melakukan proses tuang data (input) proses pengolahan data (process) dan keluaran (hasil). [6] Perangkat keras merupakan komponen yang bisa di sentuh secara fisik atau secara eksklusif memakai bentuk yg konkret. Yang dimana berfungsi sebagai mengumpulkan, menginput, mengolah, menyimpan, dan mempublikasikan hasil pengolahan data sebagai

informasi hasil dari pemrosesan data. Selain itu fungsi perangkat keras yaitu untuk mendukung komputerisasi dan bekerja pada perintah yang dimasukkan pengguna biasanya disebut dengan brainware

## 2.2. Teori Teknologi Software

Perangkat lunak (software) adalah kumpulan instruksi atau program yang dijalankan oleh komputer untuk menyelesaikan tugas tertentu. Berbeda dengan perangkat keras (hardware) yang dapat dilihat dan disentuh, perangkat lunak bersifat tidak berwujud namun sangat penting dalam mengoperasikan sistem komputer. Perangkat lunak berfungsi sebagai penghubung antara pengguna dan perangkat keras, memungkinkan interaksi yang efektif dan efisien.

## 2.3. Jenis Software yang Digunakan: Vector

Vektor merupakan susunan garis, kurva, bidang khusus yang menciptakan suatu objek. Vektor tidak tersimpan dalam sebuah gambar, tetapi tersimpan dalam bentuk serangkaian instruksi yang digunakan untuk membuat suatu gambar yang dinamakan algoritma yang berbentuk kurva, garis. Grafis yang berbasis vektor memiliki resolusi tidak terbatas sehingga gambar tidak akan rusak maupun gambar itu diperbesar ataupun pecah ketika diaplikasikan kedalam bentuk media cetak. [7]

## 2.4. Hardware yang digunakan

Penulis menggunakan HP Android Tecno Pova 4 Pro yang memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Prosesor: Mediatek Helio G99 yang memberikan kinerja yang cepat dan responsif.
2. RAM: 8 GB, memungkinkan multitasking dengan lancar dan efisien.
3. Penyimpanan: 256 GB, memberikan ruang yang luas untuk menyimpan berbagai aplikasi dan data penting.

## 2.5. Alight Motion

Alight Motion [8] adalah aplikasi desain gerak profesional pertama untuk platform seluler, memungkinkan pengguna membuat animasi berkualitas tinggi, Motion graphics, efek Visual, pengeditan video, dan komposit video langsung dari perangkat iPhone, iPad, Mac (dengan Apple Silicon), atau Android. [9] Aplikasi desain berbasis mobile yang mendukung pembuatan grafis, animasi, dan Motion graphic. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk membuat elemen Visual berbasis vektor dengan berbagai efek dan kontrol yang detail. Dengan fitur yang mudah digunakan, Alight Motion sangat cocok bagi kreator yang ingin membuat karya animasi berkualitas tanpa memerlukan perangkat komputer.

## 3. METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan beberapa cara seperti wawancara, Observasi dan Dokumentasi

### 3.1. Wawancara

Metode wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan data dalam penelitian yang dilakukan dengan cara bertatap muka atau berkomunikasi langsung antara peneliti dan responden (narasumber). Wawancara bertujuan untuk mendapatkan informasi secara mendalam dan detail mengenai topik yang sedang diteliti.

Pada metode ini, peneliti dapat mengajukan pertanyaan terbuka maupun tertutup untuk menggali data yang spesifik sesuai dengan kebutuhan penelitian. Wawancara dapat dilakukan secara langsung (tatap muka) atau melalui media komunikasi seperti telepon dan video call.

Keunggulan metode wawancara:

- a. Peneliti dapat menggali informasi yang tidak tertulis atau tidak tersedia dalam dokumen.
- b. Memungkinkan klarifikasi atau penjelasan lebih lanjut terhadap jawaban responden.
- c. Memberikan ruang untuk observasi non-verbal, seperti ekspresi dan sikap.

Melalui wawancara ini, diharapkan data yang dikumpulkan relevan dan akurat untuk mendukung proses pembuatan animasi ini.

### 3.2. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung pada proses pembuatan video animasi menggunakan aplikasi Alight Motion. Dalam hal ini, peneliti mengamati langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan video animasi, mulai dari perancangan konsep hingga hasil akhir yang siap digunakan. Selain itu, observasi juga dilakukan pada audiens atau masyarakat yang melihat video animasi tersebut, baik di sekolah maupun di platform digital, untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap video promosi yang dibuat. Observasi ini berguna untuk mendapatkan gambaran tentang bagaimana video animasi menarik perhatian audiens dan apakah video tersebut efektif dalam menyampaikan informasi.

### 3.3. Dokumentasi

Dokumentasi berupa rekaman video animasi yang dibuat akan dikumpulkan sebagai bukti dari proses pembuatan dan hasil akhir yang diperoleh. Selain itu, dokumentasi juga mencakup tanggapan dari audiens yang menonton video, baik itu berupa komentar, saran, atau kritik. Dokumentasi ini akan menjadi bahan analisis untuk menilai sejauh mana video animasi efektif dalam mencapai tujuan promosi dan komunikasi.

### 3.4. Multimedia Development Life Cycle (MDLC)

Dalam proses pembuatan animasi company profile SDN Pasirbitung, digunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) sebagai pendekatan pengembangan multimedia. MDLC adalah metode pengembangan sistem multimedia yang terdiri dari enam tahapan utama, yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution. Setiap tahap dilakukan secara sistematis untuk

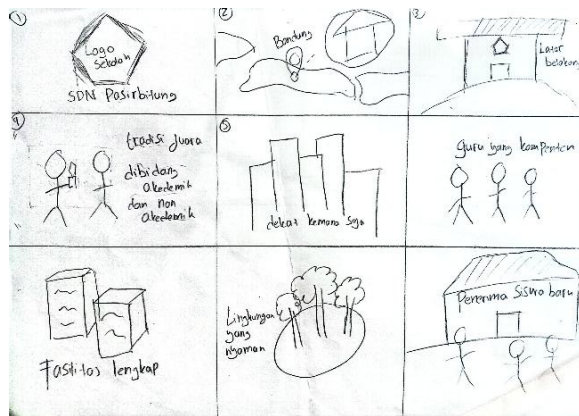
menghasilkan media animasi yang efektif dan sesuai tujuan.

a. Concept (Konsep)

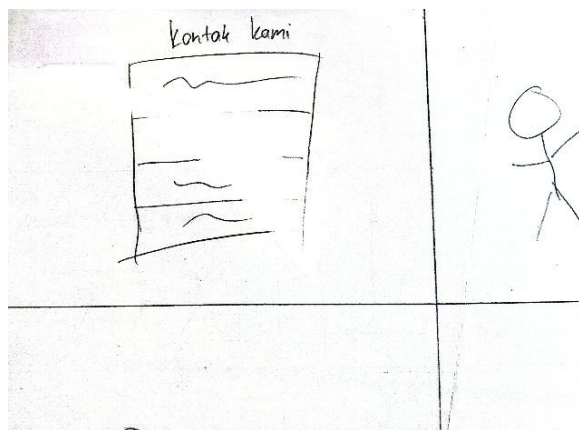
Pada tahap ini, dilakukan identifikasi kebutuhan dan tujuan dari pembuatan animasi. Konsep utama adalah menciptakan media promosi digital dalam bentuk animasi berdurasi  $\pm 60$  detik yang menampilkan profil sekolah SDN Pasirbitung secara visual dan informatif. Sasaran utama media ini adalah masyarakat umum dan orang tua calon siswa yang mencari informasi mengenai sekolah.

b. Design (Perancangan)

Tahap ini mencakup perancangan storyboard dan alur animasi. Storyboard dibuat untuk menggambarkan secara visual isi dari animasi, termasuk urutan adegan, transisi, teks, dan narasi visual. Tujuannya adalah menjadi panduan dalam proses produksi agar hasil akhir sesuai dengan yang direncanakan.



Gambar 1. StoryBoard 1



Gambar 2. StoryBoard 2

c. Material Collecting (Pengumpulan Material)

Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan semua aset yang dibutuhkan untuk animasi, seperti logo sekolah, foto lingkungan sekolah, informasi teks mengenai visi-misi, fasilitas, serta elemen grafis pendukung (ikon, transisi, efek audio).

d. Assembly (Pembangunan / Produksi)

Tahap ini adalah proses inti pembuatan animasi menggunakan aplikasi Alight Motion. Semua aset

dikombinasikan dan disusun sesuai storyboard. Transisi, efek, teks, dan motion graphic ditambahkan agar animasi terlihat dinamis dan menarik.

e. Testing (Pengujian)

Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa semua elemen dalam video berjalan sesuai rencana, tidak ada kesalahan dalam teks, timing, atau audio. Video juga diuji ke beberapa pengguna untuk mendapatkan umpan balik terkait kualitas dan efektivitas penyampaian informasi.

f. Distribution (Distribusi)

Hasil akhir animasi diekspor dalam format video (MP4) dan disebarluaskan melalui media sosial seperti Instagram dan YouTube sekolah. Distribusi ini bertujuan untuk menjangkau audiens yang lebih luas dan meningkatkan visibilitas sekolah.

### 3.5. Proposal Konsep Desain

Proyek ini bertujuan untuk membuat animasi promosi pendaftaran siswa baru di SDN PASIRBITUNG. Animasi ini dirancang menggunakan aplikasi Alight Motion, dengan format desain yang sederhana, menarik, dan informatif, sesuai dengan kebutuhan promosi digital. Media ini bertujuan untuk memberikan informasi yang jelas kepada calon orang tua murid mengenai prosedur pendaftaran, dengan menekankan pada keunggulan sekolah dan suasana belajar yang menyenangkan.

Struktur proyek terdiri dari:

- Tujuan Utama:** Membuat animasi berdurasi 60 detik yang memberikan informasi terkait Profil sekolah.
- Proses Kerja:**
  - Riset kebutuhan promosi digital sekolah.
  - Pembuatan storyboard dan konsep Visual animasi.
  - Implementasi desain menggunakan aplikasi Alight Motion.
  - Finalisasi dan evaluasi hasil animasi.
- Hasil Akhir:** Video animasi promosi yang siap digunakan di media sosial atau platform digital sekolah.
- Sasaran**
  - Target Audience :** Pengguna media sosial yang sedang mencari informasi mengenai sekolah dasar berkualitas sebagai tempat pendidikan terbaik untuk anak-anak mereka.
  - Media Distribusi :** Media sosial seperti youtube, Facebook, atau WhatsApp, serta layar presentasi saat acara sekolah.

### 5. Batasan

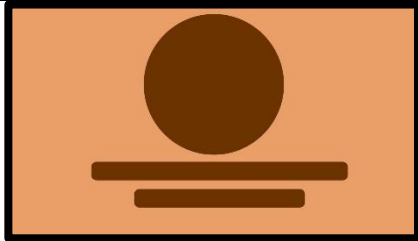
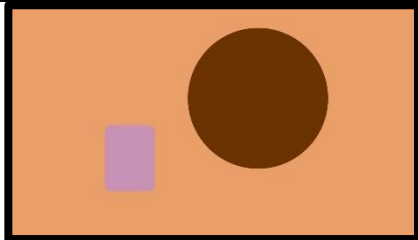
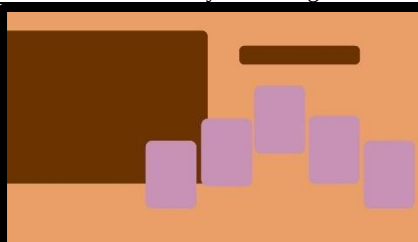
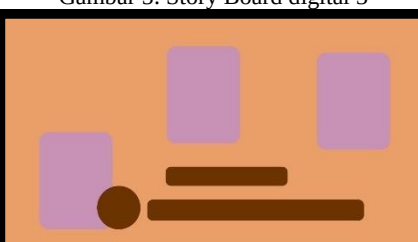
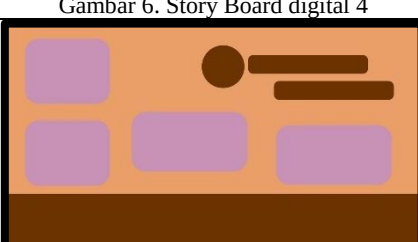
- Waktu:** Pembuatan animasi dilakukan dalam waktu dua minggu untuk memastikan ketepatan jadwal promosi.
- Teknologi:** Animasi dibuat sepenuhnya menggunakan aplikasi Alight Motion pada perangkat mobile, sehingga desain dibatasi pada fitur yang tersedia di aplikasi tersebut.

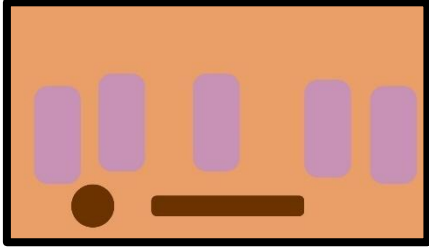
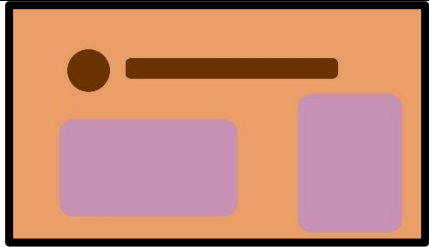
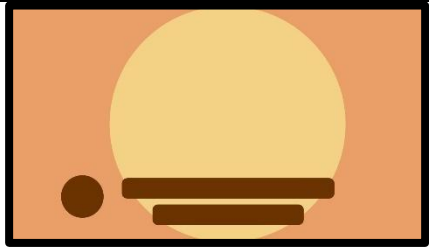
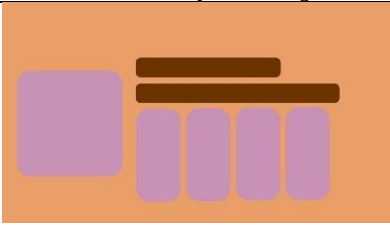
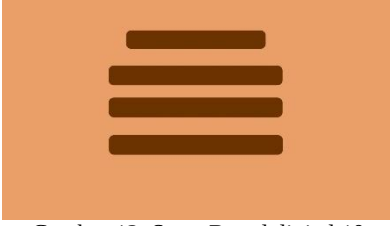
- Format Konten: Durasi animasi dibuat minimal 60 detik agar pesan yang disampaikan dapat tersampaikan secara efektif dan tidak terasa terburu-buru bagi penonton
- Sumber Daya: proyek ini menggunakan asset yang di buat oleh penulis karena aplikasi ini tidak menyediakan asset.

Dengan konsep ini, diharapkan animasi yang dihasilkan dapat membantu meningkatkan daya tarik SDN PASIRBITUNG sekaligus mempermudah calon orang tua murid dalam memahami proses pendaftaran.

### 3.6. Konsep Desain Ajuan Storyboard (digital)

Tabel 1. Storyboard (digital)

| No | KETERANGAN                                        | VISUAL                                                                                                                  | AUDIO                               |
|----|---------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|
| 1  | Animasi dengan pembukaan dengan logo dari sekolah | <br>Gambar 3. Story Board digital 1   | VO dan suara effect <i>transisi</i> |
| 2  | Lalu menunjukan lokasi di mana sekolah berada     | <br>Gambar 4. Story Board digital 2  | VO dan suara effect <i>transisi</i> |
| 3  | Latar belakang singkat dari sekolah               | <br>Gambar 5. Story Board digital 3 | VO dan suara effect <i>transisi</i> |
| 4  | Kelebihan dari sekolah ini yang pertama           | <br>Gambar 6. Story Board digital 4 | VO dan suara effect <i>transisi</i> |
| 5  | Kelebihan dari sekolah ini yang kedua             | <br>Gambar 7. Story Board digital 5 | VO dan suara effect <i>transisi</i> |

| No | KETERANGAN                              | VISUAL                                                                               | AUDIO                               |
|----|-----------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|
| 6  | Kelebihan dari sekolah ini yang ketiga  |    | VO dan suara effect <i>transisi</i> |
| 7  | Kelebihan dari sekolah ini yang Keempat |    | VO dan suara effect <i>transisi</i> |
| 8  | Kelebihan dari sekolah ini yang kelima  |   | VO dan suara effect <i>transisi</i> |
| 9  | Penutupan dari semua ini                |  | VO dan suara effect <i>transisi</i> |
| 10 | Kontak yang dapat di hubungo            |  | VO dan suara effect <i>transisi</i> |

### 3.7. Warna

Warna merupakan hal yang lekat dengan dengan proses desain. Warna banyak digunakan sebagai bentuk ekspresif dalam menyampaikan sebuah perasaan, Warna dalam komunikasi, khususnya pesan Visual dapat memberikan banyak makna. Warna dapat memberikan banyak makna pada komunikasi Visual. [10] Pada bagian ini, dibahas secara rinci mengenai konsep warna yang digunakan dalam animasi informasi pendaftaran SDN Pasirbitung. Pemilihan warna dilakukan dengan tujuan menciptakan tampilan Visual yang menarik dan harmonis, serta mendukung tema keseluruhan dari animasi yang dibuat.

Dalam pembuatan animasi ini, terdapat empat warna utama yang digunakan sebagai warna dasar,

yaitu oren, coklat, hijau, dan kuning. Pemilihan warna ini berdasarkan identitas sekolah serta kondisi lingkungan sekitar yang asri.

### 3.8. Karakter dalam Animasi

Karakter dalam animasi adalah elemen utama yang mewakili cerita, emosi, dan pesan yang ingin disampaikan kepada audiens. Karakter dapat berupa manusia, hewan, objek, atau makhluk imajiner yang dibuat dengan desain Visual tertentu dan diberikan sifat serta kepribadian yang unik.

Desain karakter merupakan sebuah karya seni Visual yang menggabungkan elemen estetika, kepribadian, dan perilaku untuk menciptakan penampilan karakter yang utuh. [11]

Tabel 2 Karakter dalam Animasi

| No | Gambar                                                                                                                                    | Penjelasan                                                                       |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|
| 1  |  <p><i>Gambar 13. Karakter Ibu Guru</i></p>              | <b>Ibu Guru</b>                                                                  |
|    |                                                                                                                                           | Dengan warna dominan coklat yang mensimbolkan guru sekolah dasar pada umum nya   |
| 2  |  <p><i>Gambar 14. Karakter bapa Guru</i></p>             | <b>Bapa Guru</b>                                                                 |
|    |                                                                                                                                           | Dengan warna dominan coklat yang mensimbolkan guru sekolah dasar pada umum nya   |
| 3  |  <p><i>Gambar 15. Karakter Murid Prestasi</i></p>        | <b>Murid Prestasi</b>                                                            |
|    |                                                                                                                                           | Dengan warna dominan hitam dan putih yang mensimbolkan seragam silat pada umunya |
| 4  |  <p><i>Gambar 16. Karakter Murid Sekolah Dasar</i></p> | <b>Murid Sekolah Dasar</b>                                                       |
|    |                                                                                                                                           | Dengan warna dominan merah putih yang mensimbolkan seragam sekolah pada umunya   |

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### 4.1. Deskripsi Video

Judul Proyek: ANIMASI 2D COMPANY PROFILE SDN PASIRBITUNG



Gambar 17. Thumbnail Animasi  
Deskripsi Singkat:

Proyek animasi ini menyajikan elemen vektor dari logo serta menampilkan berbagai keunggulan yang dimiliki oleh sekolah dasar tersebut dalam durasi tayang selama 1 menit. Animasi ini dibuat untuk memberikan representasi Visual yang menarik sekaligus informatif mengenai kelebihan-kelebihan sekolah secara keseluruhan.

Detail Animasi:

##### 4.2. Frame pertama



Gambar 18. Frame 1

Memperlihatkan logo dan background dari sekolah, dengan transisi logo dari kecil ke besar dengan menggunakan kurva Elastic (elastic : Easing elastic membuat animasi mirip pegas yang dengan cepat lompat melewati nilai akhir, lalu kembali diam ke tempatnya sendiri). Lalu teks juga diberikan transisi per huruf dengan menggunakan kurva yang sama.

##### 4.3. Frame Kedua

Memperlihatkan geografi dari sekolah yang berada di wilayah Jawa Barat. Menjelaskan dimana lokasi dimana sekolah dasar negeri pasirbitung ini berada





Gambar 19. Frame 2

#### 4.4. Frame ketiga



Gambar 20. Frame 3

Memperlihatkan sekolah dan gambaran dari lulusan dari sekolah ini makanya ada gambar vector dari dokter, pemadam kebakaran, astronot, polisi dan chef. Di Frame ini menjelaskan kapan sekolah di dirikan

#### 4.5. Frame Keempat



Gambar 21. Frame 4

Memperlihatkan gambar vector dari pesilat dan menjelaskan keunggulan sekolah yang pertama yaitu memiliki tradisi juara di bidang akademik maupun non akademik

#### 4.6. Frame kelima



Gambar 22. Frame 5

Memperlihatkan gambar vector dari gedung sekolah dan gedung gedung fungsional seperti supermarket sampai kantor polisi yang dekat dengan sekolah

#### 4.7. Frame keenam



Gambar 23. Frame 6

Memperlihatkan vector dari guru dan murid muird yang dekat denga guru,menjelaskan bahwa sekolah ini memiliki guru yang profesional yang sesuai dengan standart nasional

#### 4.8. Frame Ketujuh



Gambar 24. Frame 7

Memperlihatkan gambar vector dari gudang sekolah dan rak buku,menjelaskan bahwa di sekolah ini memiliki fasilitas yang lengkap

#### 4.9. Frame kedelapan



Gambar 23. Frame 8

Memperlihatkan logo dan background dari sekolah dan anak anak,untuk penutup dari animasi ini.

## 4.10. Frame Kesembilan



Gambar 26. Frame 9

Memperlihatkan logo dan background dari sekolah dan anak-anak, untuk penutup dari animasi ini

## 4.11. Frame sepuluh



Gambar 27. frame 10

Memperlihatkan kontak yang dapat dihubungi dan alamat lengkap yang dapat dikunjungi

## 4.12. Tahap Pengujian

Tabel 3 Tabel Pengujian

| Nama Penguji    | Jabatan        | User        |
|-----------------|----------------|-------------|
| LinLin Rosmiati | Kepala Sekolah | Semua Peran |

Tabel 4 Tabel Pengujian

| No | Aspek yang Diuji              | Sesuai Harapan |       | Keterangan                                     |
|----|-------------------------------|----------------|-------|------------------------------------------------|
|    |                               | iya            | tidak |                                                |
| 1  | Visual Identitas Sekolah      | ✓              |       | Warna dan logo sesuai dengan identitas sekolah |
| 2  | Narasi Profil Sekolah         | ✓              |       | Menyampaikan informasi profil dengan jelas     |
| 3  | Transisi Animasi              | ✓              |       | Halus dan mendukung alur informasi             |
| 4  | Musik Latar dan Audio         | ✓              |       | Menambah kesan menarik tanpa mengganggu        |
| 5  | Durasi dan Alur Cerita        | ✓              |       | Durasi tepat, alur mudah dipahami              |
| 6  | Potensi Sebagai Media Promosi | ✓              |       | Menarik dan mampu menarik perhatian publik     |

## 4.13. Bukti Penerimaan Publik melalui Media Sosial

Untuk mendukung efektivitas animasi company profile yang telah dibuat, dilakukan uji publikasi melalui platform media sosial Instagram. Tujuannya adalah untuk mengetahui seberapa besar ketertarikan audiens terhadap konten visual yang disajikan. Konten berupa video animasi yang diposting di akun Instagram terkait, dan dilakukan pemantauan terhadap statistik seperti jumlah views, likes, serta interaksi pengguna lainnya.

Pada awalnya, video hanya mendapatkan jumlah penayangan yang rendah. Namun setelah dilakukan modifikasi caption, penggunaan hashtag yang relevan, dan waktu unggah yang strategis, terjadi peningkatan signifikan terhadap performa video tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa animasi yang dibuat tidak hanya menarik secara visual melalui dominasi warna oranye yang sesuai identitas sekolah, transisi halus, dan audio pendukung yang informatif, tetapi juga mampu menjangkau dan menarik minat pengguna media sosial.

Sebagai bukti, berikut disertakan tangkapan layar (screenshot) dari postingan statistik sebelum dan sesudahnya dilakukan optimasi sebagai indikator keberhasilan konten ini sebagai media promosi digital berbasis animasi.



Gambar 26. Bukti 1





Gambar 26. Bukti 2

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Animasi company profile SDN Pasirbitung yang dibuat menggunakan Alight Motion berhasil menjadi media promosi yang informatif, menarik, dan sesuai dengan identitas visual sekolah. Warna dominan oranye, transisi halus, dan elemen audio mendukung penyampaian informasi secara efektif. Meskipun terdapat keterbatasan seperti proses editing yang memakan waktu dan keterbatasan layer pada perangkat mobile, hasil akhir tetap memenuhi tujuan promosi. Ke depan, animasi ini dapat ditingkatkan dengan menambahkan cuplikan kegiatan nyata di sekolah dan menggunakan perangkat yang lebih mumpuni untuk hasil yang lebih optimal. Diharapkan animasi ini dapat dimanfaatkan secara aktif dalam promosi sekolah di berbagai media.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Sriyani, N. Anggraini, S. Sagita, H. P. Fitriani, dan R. R. Sukarya, "Implementasi Website *Company Profile* Pada PT Pilar Citra Sejati Bandung," *DIGI ACTION J. Pengabd. Dan Pemberdaya. Masy.*, vol. 1, no. 1, Art. no. 1, Nov 2024.
- [2] Antonius, S., Sama, H., 2020. STUDI KOMPARASI BITMAP DAN VEKTOR TERHADAP KUALITAS DIGITAL ART: CASE STUDY DEVIANTART NABHAN DAN PIXELJEFF1995
- [3] Fitriyani, N., Senubekti, M.A., 2024. Pembuatan *Motion Graphic* Animasi *Profile Company* Untuk PT. Atap ProMotions. *TEKNO J. Penelit. Teknol. Dan Peradil.* 2, 14–30. <https://doi.org/10.62565/teknov2i1.22>
- [4] A. Dewanti and A. Putra, "Pengembangan Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Kelas V SD," *J. Penelit. Ilmu Pendidik.*, vol. 15, no. 2, Oct. 2022, doi: 10.21831/jpipfip.v15i2.50209.
- [5] D. A. Lestari and T. W. Apoko, "Efektivitas Video Animasi melalui YouTube terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 5953–5960, May 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3180.
- [6] Nadya Dwinna Putri, M Aldrian Oktofa, Alya Abdul Rahmadhani, Nurbaiti, N., 2022. PENTINGNYA PERANAN PERANGKAT KERAS DALAM SISTEM INFORMASI MANAJEMEN. *J. Publ. Sist. Inf. Dan Manaj. Bisnis* 2, 67–74. <https://doi.org/10.55606/jupsim.v2i1.791>
- [7] Antonius, S., Sama, H., 2020. STUDI KOMPARASI BITMAP DAN VEKTOR TERHADAP KUALITAS DIGITAL ART: CASE STUDY DEVIANTART NABHAN DAN PIXELJEFF1995
- [8] "Alight Motion - Aplikasi di Google Play." Diakses: 20 Maret 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Alightcreative.Motion&hl=id>
- [9] Alight Creative, Inc. (2024). *Alight Motion - Pro Motion Design* [Aplikasi Mobile]. Available: ([https://play.google.com/store/apps/details?hl=en\\_US&id=com.Alightcreative.Motion](https://play.google.com/store/apps/details?hl=en_US&id=com.Alightcreative.Motion))
- [10] Zahra, N., Mansoor, A.Z., 2024. WARNA DAN EMOSI UNTUK MEDIA DESAIN INTERAKTIF: LITERATURE REVIEW. *Gorga J. Seni Rupa* 13, 340. <https://doi.org/10.24114/gr.v13i01.57946>
- [11] Nasution, U.K., Nasrullah, M.F.A., Prasetyaningsih, S., Rahmi, A., 2023. PEMBUATAN DESAIN KARAKTER ANIMASI 2D "TERJEBAK HOAKS" DALAM BENTUK VEKTOR. *J. Appl. Multimed. Netw.* 7, 73–80. <https://doi.org/10.30871/jamn.v7i1.5748>