



Video Mapping Sebagai Strategi Komunikasi Visual untuk Transformasi Institusional UNU Pasuruan

Senjaya Machfudi Zulkif^{1*}, Amidatus Sholihat Jamil², Eka Rini Widya Astuti³,
Kharisma Nanda Zenmira⁴

¹⁻⁴ Desain Komunikasi Visual, Universitas Nahdlatul Ulama Pasuruan, Indonesia

*Penulis Korespondensi: senja@unupasuruan.ac.id¹

Abstract: *This study was designed to create a visual communication medium in the form of a video mapping depicting the institutional change process from the Nahdlatul Ulama Institute of Technology and Science (ITSNU) Pasuruan to the Nahdlatul Ulama University of Pasuruan (UNU Pasuruan). This institutional status change represents a strategic moment that needs to be communicated to the public through a creative and engaging media approach. The research approach used the Research and Development (R&D) method, referring to Sugiyono's development framework, which consists of ten stages: identification of potential and problems, data collection, product design, design validation, design refinement, product testing, product refinement, implementation trials, final product revisions, and mass production (if necessary). Data collection techniques included in-depth interviews, field observations, documentation studies, and validation by media and content experts. The research output is a video mapping product, approximately 7 minutes in length, that has undergone a validation process and is deemed suitable as a means of communicating institutional change. This product is expected to serve both as a visual archive and as a more effective and communicative institutional promotion instrument.*

Keywords: *Information Media; Institutional Transformation; Research and Development; Visual Communication; Video Mapping.*

Abstrak: Penelitian ini dirancang untuk menciptakan media komunikasi visual berupa video mapping yang menggambarkan proses perubahan institusional dari Institut Teknologi dan Sains Nahdlatul Ulama (ITSNU) Pasuruan menjadi Universitas Nahdlatul Ulama Pasuruan (UNU Pasuruan). Perubahan status institusional ini merupakan momen strategis yang perlu dikomunikasikan kepada publik melalui pendekatan media yang kreatif dan menarik. Pendekatan penelitian menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D), mengacu pada kerangka pengembangan Sugiyono, yang terdiri dari sepuluh tahapan: identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, penyempurnaan desain, pengujian produk, penyempurnaan produk, uji coba implementasi, revisi produk akhir, dan produksi massal (jika diperlukan). Teknik pengumpulan data meliputi wawancara mendalam, observasi lapangan, studi dokumentasi, dan validasi oleh pakar media dan konten. Hasil penelitian berupa produk video mapping, berdurasi sekitar 7 menit, yang telah melalui proses validasi dan dianggap sesuai sebagai sarana komunikasi perubahan institusional. Produk ini diharapkan dapat berfungsi sebagai arsip visual sekaligus sebagai instrumen promosi kelembagaan yang lebih efektif dan komunikatif.

Kata kunci: Komunikasi Visual; Media Informasi; Pemetaan Video; Penelitian dan Pengembangan; Transformasi Kelembagaan.

1. LATAR BELAKANG

Transformasi institusional merupakan dinamika penting dalam pengembangan lembaga pendidikan tinggi yang responsif terhadap tuntutan perkembangan akademik dan kebutuhan masyarakat. Dalam konteks pendidikan tinggi Indonesia, transformasi institusional tidak hanya bersifat administratif tetapi juga strategis dalam meningkatkan kapasitas akademik, manajerial, dan daya saing lembaga tersebut (Altbach & Knight, 2007). Perubahan bentuk kelembagaan, seperti dari institut menjadi universitas, menandai pencapaian standar tertentu yang harus

dikomunikasikan secara efektif kepada komunitas akademik dan para pemangku kepentingan (Marginson, 2016).

Transformasi Institut Teknologi dan Sains Nahdlatul Ulama (ITSNU) Pasuruan menjadi Universitas Nahdlatul Ulama (UNU) Pasuruan merupakan tonggak penting yang menandai peningkatan kapasitas institusional dan pengakuan terhadap kualitas penyampaian pendidikan. Proses transformasi ini sejalan dengan kebijakan pemerintah untuk mendorong akses yang adil terhadap pendidikan tinggi berkualitas dan pengembangan pusat-pusat keunggulan di seluruh Indonesia (Kemenristekdikti, 2018). Namun, keberhasilan transformasi kelembagaan tidak hanya ditentukan oleh aspek regulasi-administratif, tetapi juga oleh efektivitas komunikasi dan penyebaran perubahan-perubahan tersebut kepada publik (Fitrony & Marisa, 2018).

Di era komunikasi digital dan visual, pemilihan media komunikasi yang inovatif sangat penting untuk menjangkau khalayak luas dan efektif. Video mapping, teknologi proyeksi visual yang mampu mengubah permukaan suatu objek menjadi kanvas multimedia interaktif, telah terbukti efektif dalam menyampaikan narasi kompleks dengan cara yang mendalam dan menarik (Haoxing & System, 2025). Teknologi ini memungkinkan penyajian informasi historis dan transformatif melalui pengalaman visual yang tidak hanya informatif tetapi juga estetik dan mudah diingat. Dalam konteks institusional, video mapping dapat berfungsi sebagai media dokumentasi visual dan strategi branding modern yang relevan dengan karakteristik generasi digital native (De Paolis et al., 2022).

Meskipun pemetaan video telah diterapkan dalam berbagai konteks di Indonesia sejak tahun 2010 (Darmawanto et al., 2022). Penelitian oleh Dani tahun 2025, penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan teknik video mapping sebagai media pertunjukan seni visual menggunakan perangkat lunak Resolume Arena untuk menciptakan pengalaman visual yang interaktif dan imersif (Dani et al., 2025). Penelitian sebelumnya oleh (Kowel et al., 2023) pembuatan video mapping untuk mempromosikan tempat pariwisata, hasil dari penelitian ini bahwa: Video Mapping mempromosikan dan memperkenalkan pariwisata ini telah dibuat dan diselesaikan dengan baik. Penggunaannya dalam mengkomunikasikan transformasi institusional di pendidikan tinggi masih terbatas. Tinjauan literatur mengungkapkan kurangnya penelitian tentang pengembangan media visual berbasis video mapping yang secara khusus membahas narasi transformasi institusional di Indonesia. Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada integrasi video mapping sebagai media komunikasi institusional yang menggabungkan pendekatan visual, naratif, dan strategis dalam menyampaikan transformasi kelembagaan, yang sebelumnya lebih banyak digunakan dalam konteks hiburan dan edukasi umum.

Maka penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan produk video mapping sebagai media informasi untuk transformasi ITSNU Pasuruan menjadi UNU Pasuruan melalui pendekatan model Penelitian dan Pengembangan (R&D) Sugiyono. Kontribusi penelitian ini meliputi: (1) pengembangan model desain video mapping untuk komunikasi institusional; (2) validasi kelayakan produk melalui penilaian ahli dan pengujian pengguna; dan (3) penyediaan media dokumentasi visual alternatif yang dapat diadaptasi oleh lembaga pendidikan tinggi lainnya dalam mengkomunikasikan tonggak transformasi institusional lainnya.

2. KAJIAN TEORITIS

Landasan Teori

Studi ini menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji validitas serta efektivitasnya (Ratu et al., 2018). Penelitian dan pengembangan (R&D) dipilih karena sifatnya yang sistematis dalam merancang, mengembangkan, dan memvalidasi produk pendidikan atau media pembelajaran (Oktora, 2014).

Video mapping adalah teknik proyeksi visual yang digunakan untuk menampilkan gambar, animasi, atau video ke permukaan objek tiga dimensi seperti bangunan, panggung, atau instalasi. Teknologi ini memungkinkan terciptanya pengalaman visual yang menarik, seolah-olah objek yang diproyeksikan berubah bentuk, bergerak, atau hidup. Dalam konteks komunikasi visual, video mapping berperan sebagai media informasi yang mampu menyampaikan pesan secara dinamis, atraktif, dan imersif (Subari et al., 2020).

Pada penelitian ini objek yang diteliti adalah transformasi ITSNU Pasuruan ke UNU Pasuruan. Transformasi kelembagaan merupakan proses perubahan struktur, status, dan fungsi suatu institusi dalam rangka meningkatkan kualitas, cakupan, dan relevansi pendidikan. Perubahan dari bentuk institut menjadi universitas menunjukkan peningkatan kapasitas akademik, kelembagaan, serta cakupan bidang ilmu yang lebih luas. Transformasi ini seringkali berkaitan dengan peningkatan jumlah program studi, akreditasi, sumber daya manusia, serta penguatan visi dan misi kelembagaan (Abdul Hannan, 2023).

Menurut Made (2025), video mapping tidak hanya bersifat hiburan, tetapi juga dapat menjadi media edukasi dan komunikasi publik yang efektif. Ketika digunakan secara tepat, video mapping mampu meningkatkan daya tarik audiens serta memperkuat pemahaman terhadap informasi yang disampaikan. Dalam ranah institusional, video mapping dapat dimanfaatkan untuk mendokumentasikan sejarah, menyampaikan nilai-nilai organisasi, hingga

mempromosikan identitas kelembagaan (Made et al., 2025). *Video mapping* mempunyai kata kunci *proyeksi*, yaitu suatu transformasi dari suatu bentuk ke bentuk lainnya. Dalam membuat pemetaan video agar menarik dan nyata, proyeksi 3D adalah teknologi yang harus diterapkan untuk memunculkan ilusi kedalaman (kedalaman) (Putra et al., 2024).

Beberapa penelitian sebelumnya yang relevan antara lain: Yulianto (2021) meneliti penggunaan video mapping dalam pertunjukan seni budaya dan menemukan bahwa teknik ini efektif dalam menyampaikan nilai-nilai lokal secara visual dan interaktif (Yulianto & Rudianto, 2021). Murwonugroho (2020) merancang media pembelajaran sejarah menggunakan animasi dan video mapping yang terbukti meningkatkan minat dan pemahaman siswa (Murwonugroho, 2020). Chan (2020) melakukan pengembangan video dokumenter 3D institusi dan menyimpulkan bahwa media visual lebih menarik dibandingkan penyajian dalam bentuk teks atau narasi biasa (Chan et al., 2020).

Kerangka Berfikir



Gambar 1. Kerangka Berfikir.

Berikut adalah penjelasan dari kerangka berfikir di atas. Kebutuhan Institusi: ITSNU → UNU Pasuruan memerlukan media dokumentasi transformasi kelembagaan. Permasalahan: Belum tersedia media visual interaktif yang menyampaikan sejarah perubahan bentuk institusi. Solusi yang Didorong Teknologi: Video mapping dipilih karena memiliki kekuatan visual dan interaktif yang tinggi. Landasan Teoretis: Didasarkan pada teori media visual, teori komunikasi institusional, dan studi terdahulu. Metode: Menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) model Sugiyono (10 langkah). Produk Akhir: Sebuah karya video mapping berdurasi ±3 menit yang menarasikan proses transformasi. Evaluasi Produk: Melalui

validasi ahli (materi dan media) dan uji coba pengguna untuk mengukur kelayakan. Hasil yang Diharapkan: Produk layak digunakan dan efektif untuk menyampaikan informasi sejarah institusi secara menarik dan edukatif.

3. METODE PENELITIAN

Berdasarkan teori dari Sugiyono (2012: 409), langkah-langkah yang harus diikuti sebagai berikut:

R&D Level 1: Merupakan tahapan dasar yang berfokus pada pembuatan rancangan penelitian. Pada level ini, proses tidak berlanjut hingga pembuatan fisik produk maupun pengujian lapangan, melainkan berhenti pada dihasilkannya desain yang teruji secara teoritis. R&D Level 2: Pada tingkat ini, peneliti tidak mengawali dengan riset dasar, melainkan langsung melakukan pengujian terhadap produk yang telah tersedia. Luaran akhirnya adalah evaluasi berupa kesimpulan dan saran perbaikan. R&D Level 3: Level ini melibatkan aktivitas pengembangan terhadap produk yang sudah ada sebelumnya. Peneliti melakukan modifikasi, memproduksi hasil pengembangan tersebut, serta menguji efektivitasnya guna menghasilkan inovasi produk. R&D Level 4: Merupakan tahapan tertinggi di mana peneliti melakukan riset orisinal untuk menciptakan produk baru. Proses ini mencakup pembuatan hingga pengujian efektivitas produk sehingga menghasilkan karya yang benar-benar baru.



Gambar 2. Tingkatan (level) Penelitian dan pengembangan.

Produk berupa video mapping yang dikembangkan dengan dasar latar belakang masalah dan digunakan sebagai media informasi tentang perjalanan transformasi Institute Teknologi dan Sains Nahdlatul Ulama Pasuruan beralih bentuk menjadi Universitas Nahdlatul Ulama Pasuruan.

Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model R&D menurut Sugiyono, yang terdiri atas tahapan sebagai berikut:

- a. Potensi dan Masalah. Mengidentifikasi kebutuhan akan media informasi yang dapat menyampaikan transformasi institusional ITSNU → UNU.
- b. Pengumpulan Data: Mengumpulkan data melalui observasi, dokumentasi institusi, serta wawancara dengan pihak terkait (rektorat, dosen, humas, alumni).
- c. Desain Produk: Membuat desain awal video mapping berupa naskah narasi, storyboard, dan sketsa visual animasi.
- d. Validasi Desain: Melibatkan ahli materi (sejarah dan institusi) dan ahli media (video mapping dan visualisasi) untuk memvalidasi desain awal.
- e. Revisi Desain: Menyempurnakan desain berdasarkan masukan dari proses validasi.
- f. Uji Coba Produk: Menampilkan produk video mapping versi awal di lingkungan terbatas (di aula kampus atau forum internal).
- g. Revisi Produk: Melakukan perbaikan dan penyempurnaan berdasarkan hasil uji coba.
- h. Uji Coba Pemakaian: Menguji produk dalam konteks penggunaan nyata, pada acara kampus Grand Launching Universitas Nahdlatul Ulama Pasuruan.

Subjek dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Nahdlatul Ulama Pasuruan. Subjek penelitian terdiri dari:

Informan kualitatif (5 orang):

- a. Dosis
- b. Tim pengelola institusi
- c. Tim kreatif

Validator ahli (2 orang):

- a. Ahli materi (bidang kelembagaan)
- b. Ahli media (video/visual)

Pemilihan subjek menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria memahami konteks transformasi institusi. Data dikumpulkan melalui beberapa teknik wawancara mendalam digunakan untuk menggali informasi terkait sejarah transformasi dan kebutuhan media komunikasi, observasi dilakukan untuk memahami kondisi visual dan teknik lokasi video pemetaan, dokumentasi berupa arsip lembaga, foto, dan dokumen resmi transformasi, dan kuesioner (angket) digunakan untuk validasi ahli dan uji coba pengguna.

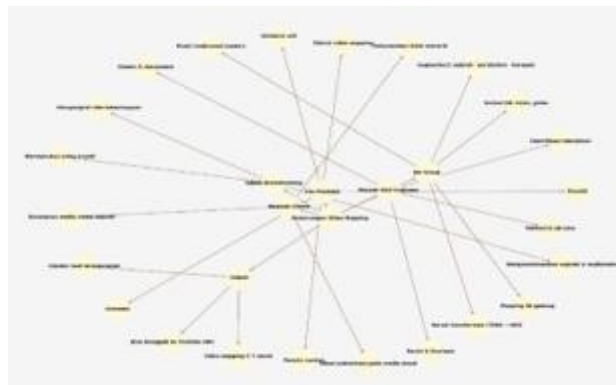
Tabel 1. Keterkaitan Pertanyaan Penelitian dan Metode.

Research Questions	Data Source	Data Collection Method	Type of Analisis
RQ1: Bagaimana Proses Perancangan Video Mapping ?	Stakeholders	Wawancara, observasi	Analisis tematik
RQ2: Bagaimana tingkat kelayakan produk ?	Ahli & pengguna	kuesioner	Deskriptif kuantitatif

Untuk meningkatkan kejelasan metodologis, penelitian ini memetakan keterkaitan antara rumusan masalah, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis sebagaimana disajikan pada Tabel 1. Pendekatan ini bertujuan untuk memastikan konsistensi antara tujuan penelitian dan prosedur analisis, sehingga meningkatkan validitas dan transparansi penelitian.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Perancangan



Gambar 3. Mind Mapping Perancangan Video Mapping Transformasi
ITSNU → UNU Pasuruan.

Pada gambar 3 terlihat proses perancangan mind map perencanaan penelitian dan dapat di jelaskan sebagai berikut:

Masalah Utama

"Pertama, kami identifikasi masalah. Ada kekosongan media visual yang dapat merekam dan menyampaikan sejarah transformasi kelembagaan ini secara utuh dan menarik."

"Media konvensional terasa kurang menyentuh audiens muda, yang kini lebih akrab dengan visualisasi dan teknologi interaktif."

Tujuan Brainstorming

"Karena itu, brainstorming dilakukan untuk mencari ide kreatif yang dapat menyatukan unsur sejarah, nilai-nilai kelembagaan, dan pendekatan visual kontemporer."

"Tujuannya jelas: menciptakan sebuah media video mapping yang tidak hanya informatif, tapi juga inspiratif."

Ide Visual dan Naratif

"Dari hasil brainstorming, muncul berbagai ide penting: mulai dari penyusunan narasi transformasi secara runtut, penggunaan animasi 3D pada gedung kampus, hingga penambahan elemen simbolik seperti kitab, globe, dan logo NU."

"Warna, suara, bahkan iringan musik juga diperhitungkan agar memperkuat suasana dan pesan."

Tim Produksi yang Diperlukan

"Untuk merealisasikan ide tersebut, dibutuhkan kerja sama tim yang solid: peneliti, animator, penulis naskah, teknisi proyeksi, serta para validator dari bidang media dan materi."

Metode R&D Sugiyono

"Prosesnya mengikuti model penelitian dan pengembangan Sugiyono, yang terdiri dari tahap identifikasi kebutuhan, desain dan storyboard, validasi, uji coba, hingga revisi dan finalisasi."

Output yang Diharapkan

"Hasil akhirnya adalah sebuah video mapping berdurasi lima hingga tujuh menit, yang bisa diputar dalam momen penting seperti wisuda, expo, atau grand launching UNU Pasuruan."

"Tak hanya itu, media ini juga bisa dipublikasikan secara daring sebagai dokumentasi sejarah visual lembaga."

"Dengan demikian, mindmap ini menggambarkan keseluruhan proses berpikir, mulai dari permasalahan hingga strategi eksekusi produk."

"Semuanya bertujuan menghadirkan sebuah karya visual yang merepresentasikan perjalanan monumental ITSNU menuju UNU Pasuruan secara bermakna dan berkesan."

Proses Perancangan Animasi



Gambar 4. Proses Perancangan Animasi.

Scene ini berisikan opening dengan munculnya judul "Proses Transformasi ITSNU Pasuruan menjadi UNU Pasuruan, dan menampilkan pintu masuk yang bertuliskan STAI Salahuddin Pasuruan.



Gambar 5. Proses Perancangan Animasi.

Scene ini menampilkan cerita pada Konfercab NU, dan Pengajuan Pendirian Universitas NU Pasuruan.



Gambar 6. Proses Perancangan Animasi.

Scene ini menceritakan dokumen moratorium UNU Pasuruan, dan berdirinya ITSNU Pasuruan pada 2017-2018.



Gambar 7. Proses Perancangan Animasi.

Scene ini menjelaskan berdirinya Rektorat



Gambar 8. Proses Perancangan Animasi.

Scene ini menjelaskan pada covid 19 menjadi pandemi di dunia, salah satunya Indonesia, dan kegiatan akademik ITSNU Pasuruan dilakukan secara online.



Gambar 8. Proses Perancangan Animasi.

Scene ini menjelaskan mulai dari SK pengajuan alih bentuk, hingga SK alih bentuk ITSNU Pasuruan ke UNU Pasuruan diturunkan, dan secara resmi ITSNU beralih bentuk menjadi UNU Pasuruan.

Uji Validasi Ahli

Validasi materi dilakukan untuk menilai kesesuaian materi dalam video mapping. Validasi materi pada perancangan video mapping transformasi ITSNU beralih bentuk ke UNU Pasuruan dilakukan satu kali oleh ahli materi yaitu pada tanggal 24 Januari 2024 oleh Bapak Suadi S.Ag, M.Pd.i di kampus UNU Pasuruan. Instrumen untuk validasi materi terdiri dari 6 pertanyaan. Berikut hasil data validasi ahli materi perancangan video mapping transformasi ITSNU beralih bentuk ke UNU Pasuruan:

Tabel 2. Uji Validasi Ahli.

ASPEK	SKOR MAKSIMAL	PRESENTASE	KRITERIA
Ketepatan informasi sejarah transformasi ITSNU ke UNU Pasuruan	30	90%	Sangat Valid
Kejelasan alur narasi & kronologi peristiwa	25	92%	Sangat Valid
Kesesuaian narasi dengan realitas kelembagaan	15	100%	Sangat Valid
Kesesuaian Bahasa & istilah akademik	10	100%	Sangat Valid
Kekuatan pesan yang disampaikan	10	90%	Sangat Valid
Kesesuaian isi dan tujuan video mapping	15	100%	Sangat Valid
Jumlah total		99	
Skor Maksimal		105	
Persentase		94,2%	
Kriteria		Sangat Valid	

Tabel di atas hasil dari pengisian angket uji validasi ahli materi. Dari keseluruhan jawaban adalah 105, ahli materi memberikan nilai 99. Nilai 99 pada perhitungan tabel di atas diperoleh dari jumlah jawaban keseluruhan dari ahli materi. Sedangkan 105 pada perhitungan

di tabel tersebut diperoleh dari keseluruhan jumlah ideal semua aspek. Atas dasar penilaian tersebut dapat disimpulkan total presentase yang diperoleh 94,2%. Berdasarkan kriteria tingkat kevalidan dan kelayakan, maka materi yang ada pada video mapping transformasi ITSNU Pasuruan beralih bentuk ke UNU Pasuruan dalam kualifikasi valid dan layak digunakan.

Uji Validasi Media

Dilakukan juga validasi ahli media. Ahli media ini adalah pendiri dan CEO TV9 Nusantara yaitu Ahmad Hakim Jayli. M.Si, selain itu beliau juga menjabat sebagai Direktur TV9 Nusantara. Validasi media pada perancangan video mapping transformasi ITSNU Pasuruan ke UNU Pasuruan dilakukan satu Kali oleh ahli media pada tanggal 26 Januari 2024. Instrumen untuk validasi materi terdiri dari 6 pertanyaan. Berikut hasil data validasi ahli media perancangan video mapping transformasi ITSNU beralih bentuk ke UNU Pasuruan:

Tabel 3. Uji Validasi Media.

ASPEK	SKOR MAKSIMAL	PRESENTASE	KRITERIA
Kualitas animasi & visual grafis	35	82,8%	Sangat Baik
Konsistensi desain dengan identitas institusi	20	90%	Sangat Baik
Ketepatan durasi dan ritme penyajian informasi	15	80%	Baik
Kesesuaian warna, tipografi, & elemen visual	35	85,7%	Sangat Baik
Kejelasan antara teks, suara, & gambar	25	96%	Sangat Baik
Efektifitas media dalam menarik perhatian audiens	10	100%	Sangat Baik
Overall Impression	15	80%	Baik
Jumlah total		135	
Skor Maksimal		155	
Persentase		87%	
Kriteria		Sangat Valid	

Tabel di atas hasil dari pengisian angket uji validasi ahli media. Dari keseluruhan jawaban adalah 155, ahli media memberikan nilai 135.

Uji Coba Produk

Uji coba terbatas melibatkan 50 orang stake holder dari UNU Pasuruan. Respon stake holder dari UNU Pasuruan bertujuan untuk menguji kelayakan video mapping yang sudah dibuat. Uji coba skala terbatas dilakukan di Aula PCNU Kabupaten Pasuruan menggunakan google form sebanyak 50 stake holder dari UNU Pasuruan.

Pelaksanaan uji coba ini bertujuan untuk mengetahui respon tamu undang grand launching terhadap video mapping transformasi ITSNU ke UNU Pasuruan. Langkah awal adalah membuat link google form, dan menayangkan video mapping dilayar LCD. Diperoleh hasil penelitian dari 50 stake holder dari UNU Pasuruan dapat dilihat pada tabel 4 respon stake holder.

Tabel 4. Respon Stake Holder.

ASPEK	SKOR MAKSIMAL	PRESENTASE	KRITERIA
Isi video mudah dipahami	3900	85,6%	Sangat Baik
Informasi sejarah transformasi disampaikan secara runtut	4875	87,4%	Sangat Baik
Narasi & visual saling mendukung	2925	85,5%	Sangat Baik
Visual menarik & tidak membosankan	2925	87%	Baik
Durasi video sesuai & tidak terlalu panjang	3520	85,6%	Sangat Baik
Animasi & transisi berjalan halus	1535	87,4%	Sangat Baik
Video ini meningkatkan pemahaman saya	2510	85,5%	Sangat Baik
Video cocok digunakan dalam kegiatan resmi kampus	3900	87%	Baik
Saya merasa tertarik & terkesan setelah menonton	2015	85,6%	Sangat Baik
Saya merekomendasikan video ini untuk di publish	3525	87,4%	Sangat Baik
Jumlah total	12646		
Skor Maksimal	14625		
Persentase	86,5%		
Kriteria	Sangat Valid		

Tabel diatas hasil pengisian angket uji terbatas stake holder dari UNU Pasuruan. Nilai maksimal jawaban keseluruhan adalah 14625, responden memberikan 12646. Nilai 12646 pada perhitungan pada tabel diatas diperoleh dari jumlah jawaban keseluruhan dari stake holder UNU Pasuruan 50 orang. Dan nilai 14625 pada perhitungan diatas diperoleh dari jumlah ideal keseluruhan semua aspek. Atas dasar penilaian tersebut, dapat disimpulkan presentase total diperoleh sebesar 86,5%.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Perancangan video mapping sejarah transformasi ITSNU menjadi UNU Pasuruan dinyatakan sangat valid dengan skor rata-rata 86,5%, berkat kualitas animasi, tipografi, dan sinkronisasi elemen visual-audio yang komunikatif serta sesuai identitas lembaga. Media ini terbukti efektif sebagai sarana informasi dan promosi resmi yang mampu menarik perhatian audiens secara emosional. Untuk pengembangan ke depan, disarankan adanya peningkatan kualitas teknis melalui simulasi 3D dan efek visual lanjutan, serta optimalisasi sinkronisasi narasi menggunakan storyboard yang lebih presisi. Selain itu, adaptasi konten ke format media sosial vertikal, pelaksanaan uji coba pengalaman pengguna (UX testing), serta eksplorasi teknologi interaktif seperti Augmented Reality (AR) atau pameran imersif perlu dilakukan guna memperluas jangkauan edukasi dan memperkuat branding institusi secara inovatif.

DAFTAR REFERENSI

- Abdul Hannan, S. (2023). Development of digital transformation in higher education institutions. *Journal of Computer Science & Computational Mathematics*, 13(1), 1-8. <https://doi.org/10.20967/jcscm.2023.01.001>
- Altbach, P. G., & Knight, J. (2007). The internationalization of higher education: Motivations and realities. *Journal of Studies in International Education*, 11(3-4), 290-305. <https://doi.org/10.1177/1028315307303542>
- Author, F., Author, S., Author, T., & Syalom, A. (2025). Implementasi video mapping untuk pertunjukkan seni visual menggunakan Resolume Arena. 1(2), 119-124. <https://ejurnal.yarukom.com/index.php/OursLogic/index>
- Chan, Y. L., Fu, C. H., Chen, H., & Tsang, S. H. (2020). Overview of current development in depth map coding of 3D video and its future. *IET Signal Processing*, 14(1), 1-14. <https://doi.org/10.1049/iet-spr.2019.0063>
- Darmawanto, E., Dwi Wijanarko, K., Islam Nahdlatul Ulama, U., Taman Siswa Pekeng, J., Jepara, K., & Tengah ekodarmawanto, J. (2022). Strategi branding dan konsep publikasi berbasis local tourism di era 4.0. *Brikolase*, 14(2), 14-33. <https://doi.org/10.33153/brikolase.v13i1.3356>
- De Paolis, L. T., Liaci, S., Sumerano, G., & De Luca, V. (2022). A video mapping performance as an innovative tool to bring to life and narrate a pictorial cycle. *Information (Switzerland)*, 13(3), 1-11. <https://doi.org/10.3390/info13030122>
- Fitrony, F. A., & Marisa, F. (2018). Analisis kualitas website menggunakan metode Webqual pada Malang Dorm Hostel. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 3(2). <https://doi.org/10.31328/jointecs.v3i2.784>
- Haoxing, Z., & System, C. (2025). No. 12 Building design zone mapping.
- Kemenristekdikti. (2018). *Indonesia higher education statistical year book 2018*. Pusdatin Kemenristekdikti, 15(21), 1-7. <https://pddikti.ristekdikti.go.id/asset/data/publikasi/Statistik Pendidikan Tinggi Indonesia 2018.pdf>
- Kowel, A. J., Sompie, S. R. U. A., & Sengkey, R. (2023). Implementasi video mapping multi proyektor untuk mempromosikan pariwisata. *Jurnal Teknik Informatika*, 1-12. http://repo.unsrat.ac.id/4417/1/Andre_Kowel_Jurnal.pdf
- Made, P., Divantara, A., & Artikel, R. (2025). Eksplorasi media video mapping dalam pertunjukan musik: Studi kasus Iriana Info artikel abstrak. *Jurnal Citrakara*, 7(3), 295-302.
- Marginson, S. (2016). The worldwide trend to high participation higher education: Dynamics of social stratification in inclusive systems. *Higher Education*, 72(4), 413-434. <https://doi.org/10.1007/s10734-016-0016-x>
- Murwonugroho, W. (2019). Suralisme dalam Jogja Video Mapping Project 2019. *Seminar Nasional ENVISI 2020: Industri Kreatif*, 26-42. https://www.uc.ac.id/envisi/wp-content/uploads/publikasi/ENVISIVCD-2020-P026-Wegig_Murwonugroho-Suralisme Dalam Jogja Video Mapping Project 2019.pdf
- Oktora, D. D. (2014). Butterfly: Video mapping transformasi kupu-kupu sebagai simbol transformasi diri. *Rekam*, 10(2), 113-120.

- Putra, E. S., Ardianto, D. T., Sn, S., Art, D., Sc, M., Projection, P., Rumah, M., & Supratman, W. W. R. (n.d.). Perancangan projection mapping rumah wafat W. R. Supratman abstrak pendahuluan metode penelitian pembahasan. *21*, 1-11.
- Ratu, B. F., Mamahit, D. J., & Sambul, A. M. (2018). Penerapan teknik video mapping multi proyektor untuk pengenalan tarian adat Minahasa. *Jurnal Teknik Informatika*, *13*(4), 1-10. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/informatika/article/view/28105/27575>
- Subari, R., Ramadhan, A. Z., & Syahrin, A. (2020). Perancangan video mapping sebagai media pengenalan topeng Malang. *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, *2*(1), 26-35. <https://doi.org/10.32664/mavis.v2i01.480>
- Yulianto, R., & Rudianto. (2014). JBT Pemanfaatan video mapping dalam kegiatan bisnis by Rudianto dan Rakhman Yulianto.pdf. In *Bisnis Teknologi* (Vol. 1).