**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang**

**Dalam menyampaikan informasi, Politeknik Negeri Manado masih menggunakan media sosial yaitu website. Politeknik Negeri Manado belum memiliki company profil dalam bentuk video yang dijadikan sarana tambahan informasi yang akan disampaikan kepada masyarakat. Padahal Politeknik Negeri Manado merupakan salah satu Politeknik Negeri terbaik di Manado, tetapi itu belum menjamin bahwa Politeknik Negeri Manado dikenal oleh masyarakat Manado. Salah satu alasan kenapa Politeknik Negeri Manado tidak dikenal oleh Masyarakat Manado, karena kurangnya media informasi yang digunakan untuk mempromosikan kampus tersebut. Apalagi di zaman era globalisasi saat ini, Masyarakat cenderung meggunakan internet sebagai media untuk mencari informasi.**

Informasi seperti ini tidak juga tidak diketahui oleh semua Masyarakat di Indonesia lainnya apalagi oleh dunia. Dengan adanya media promosi Politeknik Negeri Manado dalam bentuk video, Peneliti akan menunjukan kepada Masyarakat umumnya bahwa Politeknik Negeri Manado merupakan salah satu Universitas yang bergengsi khususnya di kota Manado.

Video profil adalah alat sosialisasi untuk melakukan promosi perguruan tinggi atau suatu perusahaan. Dengan itu Masyarakat bisa secara langsung melihat tanpa perlu mengeluarkan uang yang lebih untuk mengetahui tentang Politeknik Negeri Manado. Cukup dengan mengakses internet, dan mencari di Youtube tentang Profil yang akan dibuat oleh Peneliti, maka Masyarakat bisa langsung mengetahui tentang informasi seputar Politeknik Negeri Manado.

Dengan alasan dan uraian diatas, maka Peneliti membuat sebuah media informasi yang dirangkum dalam bentuk video dengan mengambil judul pada skripsi yaitu : **“Pembuatan Video Company Profil Politeknik Negeri Manado Menggunakan Teknologi Multimedia*”.***

* 1. **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka penelitian ini dititikberatkan pada masalah, sebagai berikut :

1. Media Promosi Politeknik Negeri Manado belum ada dalam bentuk multimedia, saat ini masih menggunakan website.
2. Pembangunan dan fasilitas Politeknik Negeri Manado semakin berkembang tetapi belum juga diketahui oleh semua lapisan Masyarakat Kota Manado.
	1. **Batasan Masalah**

Karena begitu luasnya permasalahan yang ada, maka pokok permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini hanya dibatasi / dititik beratkan pada hal sebagai berikut :

1. Lokasi penelitian untuk pembuatan profil adalah di Politeknik Negeri Manado.
2. Peneliti mengambil data dalam bentuk gambar dan audio.
3. Format video Profil Politeknik Negeri Manado ini dalam bentuk Avi.
	1. **Rumusan Masalah**
4. Bagaimana membuat media promosi yang menarik untuk mempromosikan Politeknik Negeri Manado dengan menggunakan teknologi multimedia?
5. Bagaimana cara mengdokumentasikan dan menginformasikan Politeknik Negeri Manado dengan menggunakan teknologi multimedia?
6. Dalam bentuk apakah media sosialisasi dan promosi harus dibuat?
	1. **Tujuan Penelitian**

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Secara umum tujuan dilaksanakan penelitian ini adalah untuk memenuhi persyaratan kelulusan Teknik Informatika pada jenjang D4 gelar Sarjana Sains Terapan (SST).
2. Menciptakan media promosi melalui video company profil Politeknik Negeri Manado.
3. Diharapkan video profil ini nantinya bisa menjadi media promosi dan dokumentasi untuk Humas Politeknik Negeri Manado.
	1. **Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini dapat memberi manfaat sebagai berikut :

1. Mampu membuat suatu media informasi dan mempublikasikan Politeknik Negeri Manado.
2. Sebagai media informasi bagi Mahasiswa baru yang akan mengambil study di Politeknik Negeri Manado.
3. Masyarakat secara langsung bisa melihat dan lebih mengetahui profil dari Politeknik Negeri Manado.
4. Menjadi referensi pembelajaran untuk Mahasiswa yang akan membuat profil dalam bentuk video.

**BAB II**

**LANDASAN TEORI**

* 1. **Dasar Multimedia**
		1. **Sejarah Multimedia**

 Pada awal kemunculannya (1990), umumnya multimedia digunakan dalam bidang hiburan, setelah itu barulah multimedia juga diadopsi kedalam dunia game hingga saat ini, karena perkembangan teknologi informasi. Multimedia juga diaplikasikan kedalam dunia pendidikan dan bisnis. Dalam dunia pendidikan, multimedia dimanfaatkan untuk menjadi media pengajaran, atau *e-learning*. Sedangkan dalam dunia bisnis, multimedia dimanfaatkan untuk menyampaikan profil perusahaan, profil produk, sistem informasi, dan lain-lain[[1]](#footnote-1).

 Multimedia memungkinkan pemakai komputer untuk mendapatkan output dalam bentuk yang jauh lebih kaya daripada media tabel dan grafik konvensional. Pemakai dapat melihat gambar tiga dimensi, foto, video bergerak, atau animasi, dan mendengar suara stereo, perekaman suara atau musik. Beberapa sistem multimedia bersifat interaktif, memungkinkan pemakai memilih output dengan mouse atau kemampuan layar sentuh mendapatkan dan menjalankan aplikasi[[2]](#footnote-2).

* + 1. **Pengertian Multimedia**

Multimedia adalah dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa *Latin* yaitu nouns yang berarti banyak atau bermacam-macam, sedangkan kata media, berasal dari bahasa *Latin*, yaitu medium yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk dan menghantarkan, menyampaikan atau membawa sesuatu. Berdasarkan itu, multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format *file*) yang berupa teks, gambar (*vektor* atau *bitmap*), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi), digunakan untuk menyimpan atau menghatar pesan kepada Masyarakat[[3]](#footnote-3).

Secara bahasa, multimedia terdiri dari dua suku kata, yaitu *multi* dan *media. Multi* berati banyak atau bermacam-macam, sedangkan *media* berarti alat atau sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi (pesan). Jadi menurut bahasa, multimedia dapat diartikan alat-alat yang digunakan untuk menyampaikan *informasi*.

Pengertian multimedia menurut istilah adalah penggunaan sarana (media) yang menyajikan kombinasi (gabungan) berbagai elemen informasi, seperti animasi, *video*, *teks*, *suara*, *graphics*, maupun gambar yang bersifat interaktif yang bertujuan menyampaikan informasi atau sekedar memberikan hiburan kepada si penerima[[4]](#footnote-4). Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi dan video yang disampaikan dengan komputer atau peralatan manipulasi elektronik dan digital yang lainnya[[5]](#footnote-5).

Saat ini kita hidup di era *teknologi informasi*, era dimana alat-alat teknologi digital dilahirkan. Bukan tanpa alasan, lahirnya penemuan-penemuan di bidang teknologi adalah untuk mempermudah pekerjaan manusia. Komputer, *internet*, *e-mail*, dan lainnya, merupakan deretan penemuan besar manusia yang tercipta di era ini, sehingga penemuan-penemuan tersebut telah memiliki sumbangsih nyata dalam membantu mempermudah pekerjaan manusia[[6]](#footnote-6).

Selain bertujuan mempermudah pekerjaan manusia, penemuan-penemuan di bidang teknologi informasi juga bertujuan membantu memenuhi kebutuhan manusia yang semakin rumit. Hal ini dibuktikan dengan munculnya berbagai inovasi di dunia teknologi informasi untuk memenuhi kebutuhan tersebut, terutama kebutuhan informasi dan hiburan (*intertainment*). Dan salah satu penemuan yang paling dikenal adalah munculnya istilah multimedia. Maka diciptakannya alat-alat yang mendukung konsep multimedia ini.



Gambar 2.1. Ilustrasi Multimedia

* + 1. **Pengertian Multimedia Menurut para Ahli**[[7]](#footnote-7)

Sedangkan menurut pendapat beberapa ahli, pengertian multimedia cenderung beragam, namum tentunya memiliki substansi yang sama. Berikut adalah beberapa pengertian multimedia menurut beberapa ahli:

* **Mc. Comick, 1996 :** *Kombinasi dari tiga elemen : suara, gambar dan text.*
* **Rosch, 1996 :** *Kombinasi dari komputer dan video.*
* **Hofstekter, 2001 :** *Multimedia dalam konteks komputer adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakaian berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.*
* **Robin dan Linda, 2001 :** *Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks-grafik, animasi, audio dan video.*
* **Turban, dkk., 2002 :** *Kombinasi dari paling sedikit dua media input dan output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar.*
	+ 1. **Jenis-jenis Multimedia**[[8]](#footnote-8)

Multimedia dapat dibedakan menjadi 2 jenis, yaitu *multimedia content production* dan *multimedia communication*. Dan berikut penjelasannya: *Multimedia Content Production* merupakan hasil (produk) dari proses penggabungan beberapa media (audio, teks, animasi, graphics, interactivity, serta video) untuk menyampaikan sebuah informasi. Dimana hasil dari proses itu disebut produk multimedia (music, video, film, game, intertaintment, dan lain-lain.). Di multimedia jenis media yang digunakan berupa:

* *Media Audio*
* *Media Teks*
* *Media Animasi*
* *Media Video*
* *Media Graph / Image*
* *Media Spesial Effect*
* *Media Interactivity*

Sedangkan *Multimedia Communication* merupakan proses penggunaan media (massa), seperti media cetak, radio, televisi, serta internet yang bertujuan untuk menyampaikan / menyiarkan / mempublikasikan / mengkomunikasikan sebuah pesan atau informasi, seperti *news* (berita), *material advertising* (iklan), *entertaintment* (hiburan), *publicity* (publikasi), *education* (pembelajaran / pendidikan / tutorial). Jenis media multimedia yang digunakan berupa:

* *Media Cetak*
* *Radio*
* *TV Film*
* *Game*
* *Musik*
* *Entertainment*
* *ICT (Internet)*
	+ 1. **Karakteristik Multimedia**

Dari segi karakteristik, multimedia dapat dibedakan menjadi 2 bentuk: yaitu *multimedia linier* dan *multimedia interaktif*. Dan berikut adalah penjelasannya:

* Multimedia Linier merupakan sebuah struktur multimedia yang tidak menyediakan alat kontrol bagi penggunanya. Multimedia ini bersifat sekuensial (lurus / berurutan). Artinya, si pengguna hanya dapat bernafigasi sesuai ketentuan urutan dari satu *frame / bite* informasi ke *frame/bite* yang lainnya. Contohnya seperti Televisi dan Film.
* Sedangkan *Multimedia Interaktif* adalah kebalikan dari *Multimedia Linier*. Dimana pengguna dapat bebas bernafigasi tanpa rute atau alur yang telah ditentukan, karena media ini menyediakan alat kontrol atau alat bantu lain (komputer, mouse, keyboard dan lainnya) yang dapat dioperasikan oleh pengguna untuk mengontrol media tersebut. Contohnya seperti program perangkat lunak, seperti game, pemutar audio, video, image, dll.
	+ 1. **Elemen-elemen Multimedia**[[9]](#footnote-9)

Berikut ini adalah gambaran tentang elemen-elemen yang digunakan untuk membuat aplikasi multimedia :

* + - 1. **Audio**

Munir (2013:18) menyatakan “Audio didefinisikan sebagai macam-macam bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi dan sebagainya yang bisa untuk suara latar”. Audio juga untuk menyampaikan pesan duka, sedih, senang, ketakutan dan sebaginya, disesuaikan situasi dan kondisi. Audio dalam multimedia dapat berbentuk narasi, lagu, dan *sound effeck*, narasi bisanya ditampilkan bersamaan dengan teks atau foto untuk memperjelas informasi yang disampaikan. Jenis-jenis format audio sebagi berikut :

a. Type file = .aiff (*audio interchang file format*)

b. Type file = .au dan .snd

c. Type file = .ra atau .rm (*real audio*)

d. Type file = .mp3 ( MPEG *audio Layer* 3 )

e. Type file = .mov (*Quicktime Movie*)

f. Type file = .swa ( *shockware Audio* )

g. Type file = .asf ( *Advance Streaming Format* )

* + - 1. **Video**

Istilah video berasal dari bahasa latin yaitu dari kata *vidi* atau *visum* yang artinya melihat atau mempunyai daya penglihatan. Dalam kamus bahasa Indonesia adalah teknologi pengiriman sinyal elektronik dari suatu gambar bergerak. Video adalah teknologi perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik video menyediakan sember daya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia. Video merupakan gambar yang bergerak. Jika objek pada animasi adalah buatan, maka objek pada video adalah nyata. Video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau uraian gambar-gambar dan memberikan ilusi, gambaran serta fantasi pada gambar yang bergerak. Video juga bisa dikatakan sebagai gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berturutan dalam waktu dengan kecepatan tertentu. Gambar-gambar yang disebut dengan *frame rate*, dengan satuan fps (*frame per second*). Karena dimainkan dalam kecepatan yang tinggi maka tercipta ilusi gerak yang halus, semakain besar nilai *frame rate* maka akan semakin halus pergerakan yang ditampilkan. Biasanya menggunakan film *seluloid*, sinyal elekronik atau media digital. Standar video merupakan aturan yang berlaku pada sebuah flie video dianatrannya NTSC, PAL, SECAM dan yang HDTV.

* + - * 1. **NTSC**

NTSC (*Nastional Televisiton Standards* *committe*) dikembangkan pada tahun 1950 yang mendefinisikan standar video yang dibuat dangan layar lebar 525 gambar garis scan horizontal setiap 1/30 detik dengan elektron yang bergerak cepat. Standar video NTSC digunakan pada negara–Negara seperti Amerika Serikat, Jepang, Kanada, Greenland, Mexico, Kuba, Philipina, Puerto Rico dan pada negara – negara Ameriaka di bagian selatan. Resolusi NTSC

NTSC = 640 X 480

NTSC DV = 720 X 480

NTSC *WideScreen* = 720 X 480

NTSC D1 = 720 X 486

NTSC *Square Pix* = 720 X 540

*Feame Rate* = 30 fps (*Freme per second*)

* + - * 1. **PAL**

PAL (*Pahse Alternate Line*) merupakan standar yang digunakan di Eropa barat dan negara-negara lainnya serperti Asutralia, Afrika Selatan, China, dan lainnya. Ini merupakan metode terintergrasi penambahan sinyal televisi yang mengandung 625 garis pada sebuah *frame rate* (*25 frame rate per second*) garis genap dan ganjil digabungakan, masing-masing membutuhkan 1/50 detik untuk menggambarkan (50Hz). Resolusi PAL

PAL D1/DV : 720 X 576

PAL DV1/DV *Square Pix* : 768 X 576

PAL DV1/DV *WideScreen* : 720 X 576

*Fame Rate* : 25 fps ( *Frame Per Second* )

* + - * 1. **SECAM**

SECAM (*Sequential Colour And Memory System*) merupakan standar video yang digunakan diPerancis, Eropa Timur negara- negara pecahan soviet seperti Rusia dan beberapa negara lain. Sistem ini memiliki lebar layar 625 garis 50 Hz, namun berbeda dari sistem warna NTSC dan PAL dalam hal teknologi dan metode penyiaran.

* + - * 1. **HDTV**

HDTV (*High Definistion TV*) merupakan standar baru dalam teknologi televisi yang menyediakan gambar yang lebih tajam jika dibandingkan dengan NTSC, PAL dan SCAM. Kualitas gambar serupa layar lebar dengan film 35mm dengan suara berkulitas *compact disc* (CD). HDTV menampilkan gambar yang terperinci / detail dan jernih, HDTV lebih lebar lebih tinggi aspek rasionya yaitu 16:9, sedangkan televisi standar aspek resionya hanya 4:3. Munir (2013:294) menyatakan: “Resolusi HDTV Mencapai 1080 garis aktif (total 1125), sedangkan televisi standar mempunyai resolusi hanya 486 garis aktif (total 525) HDTV dapat digunakan dalam 1.125 baris. *Frame Rate* 29,9 fps (*frame per second*).

* + - 1. **Grafik**

Grafik merupakan komponen penting dalam multimedia. Grafik berarti juga gambar (*image,* *picture,* atau *drawing*). Munir (2013:18) menyatakan “Gambar merupakan sarana yang tepat untuk menyajikan informasi, apalagi pengguna sarana yang tepat untuk menyajikan informasi apalagi pengguna sangat berorientasi pada gambar yang berbentuk *visual* (*visual oriented*).” Grafik dapat menghantarkan informasi dalam bentuk teks, gambar, brosur-brosur dan lain-lain. Dalam sebuah video tidak bisa ditinggalkan karena melengkapi dalam tampilan video.

* + - 1. **Teks**

Teks adalah suatu kombinasi huruf yang membentuk satu kata atau kalimat yang menjelaskan suatu maksud atau materi pembelajaran yang dapat dipahami oleh orang yang membacanya. Teks tidak bisa dipisahkan dalam penggunaan komputer. Menurut Munir (2013:17) “Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia. Multimedia menyajikan informasi kepada pengguna dengan cepat, karena tidak diperlukan membaca secara rinci dan teliti. Teks dapat membentuk kata atau narasi dalam multimedia yang disajikan bahasa. Kebutuhan teks bergantung kepada penggunaan aplikasi multimedia. Teks digunakan untuk menjelaskan gambar. Penggunaan teks pada multimedia perlu memperhatikan penggunaan jenis huruf, ukuran, dan *style* hurufnya (warna, *bold, italic*).

* + - 1. **Animasi**

Animasi adalah tampilan yang menggabungkan antara media teks gerafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Animasi sebagai satu teknologi yang dapat menjadikan hidup, dapat bergerak, beraksi dan berkata. Dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar. Animasi digunakan untuk menjelaskan dan mensimulasikan sesuatu yang sulit dilakukan dengan video. Manfaat dan keuntungan animasi dalam multimedia diantaranya :

1. Menunjukan objek dengan ide (misalnya efek gravitasi pada suatu objek).
2. Menjelaskan konsep yang sulit (misalnya penyerapan makanan ke dalam aliran darah atau bagaimana elektron bergerak untuk menghasilkan arus listrik).
3. Menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkret (misalnya menjelaskan tegangan arus bolak balik dengan bantuan animasi grafik sinus yang bergerak).
4. Menunjukan dengan jelas suatu langkah prosedural (misalnya cara menggambar segitiga sama sisi dengan bantuan jangka).
	* + - 1. **Jenis-jenis Animasi**

Ada beberapa jenis animasi, yaitu animasi sel, animasi frame*,* animasi *sprite,* animasi lintasan, animasi *spline,* animasi vektor, animasi karakter, animasi *computation, morphing,* animasi digital, dan animasi *clay*.

1. Animasi Sel (*Cell Animation*) kata “*cell*” berasal dari kata “*celluloid”* yang merupakan bahasa dasar atau material yang digunakan untuk membuat film gambar bergerak.
2. Animasi Frame (*Frame Animation)* merupakan bentuk animasi yang paling sederhana. Animasi ini menampilkan rangkaian gambar yang berurutan atau bergantian ditunjukan secara cepat.
3. Animasi Sprite (*Sprite Animation)* Yaitu objek yang diletakan dan dianimasikan pada bagian puncak grafik dengan latar belakang diam.
4. Animasi Lintasan (*Path Animation)* adalah animasi dari objek yang bergerak sepanjang garis kurva yang ditentukan sebagai lintasan. Misalnya membuat animasi kereta api yang bergerak pada lintasan rel.
5. Animasi Spline adalah representasi matematis dari kurva. Bila objek bergerak, biasanya tidak mengikuti garis lurus, tetapi mengikuti garis lintasan yang berbentuk kurva, kurva ini didapatkan dari representasi perhitungan matematis.
6. Animasi Vektor (*Vektor Animation)* mirip dengan animasi sprite, perbedaanya hanya terletak pada gambar yang digunakan dalam objek sprite-nya.
7. Animasi Karakter *(Character Animation)* seperti film kartun berbasis 3 dimensi, oleh karena itu ada juga yang menyebutnya sebagai animasi 3D.
8. *Computational Animation* dengan menggerakan satu kata dilayar monitor dengan cara membuat rangkaian frame yang menunjukan jalanya kata di layar, yang tiap framenya mewakili satu moment dalam satu waktu selama kata itu bergerak.
9. *Morphing* Morphing adalah mengubah satu bentuk menjadi bentuk lain dengan menampilkan serangkaian frame yang menciptakan gerakan halus begitu bentuk pertama merubah dirinya menjadi bentuk lain.
10. Animasi Clay sering disebut juga *animasi doll* (boneka). Animasi ini dibuat menggunakan boneka-boneka tanah liat atau material lain yang digerakan perlahan-lahan, kemudian setiap gerakan boneka-boneka tersebut difoto secara berurutan.
11. Animasi Digital adalah penggabungan teknik animasi cell (*Hand Drawn*) yang dibantu dengan komputer. Gambar yang sudah dibuat dengan tangan kemudian dipindai, diwarnai, diberi animasi, dan diberi efek dari komputer, sehingga animasi yang didapatkan lebih hidup tetapi tetap tidak meninggalkan identitasnya sebagai animasi 2 dimensi. Contoh animasi ini adalah film Tom & Jerry.
	1. **Pengertian Teknologi[[10]](#footnote-10)**

Teknologi adalah cara di mana kualitas hidup manusia ditingkatkan dengan pengenalan produk baru. Teknologi adalah cabang pengetahuan yang berhubungan dengan penciptaan dan penggunaan sarana teknis dan yang memiliki keterkaitan dengan kehidupan, masyarakat, dan lingkungan.

Teknologi adalah penerapan ilmu pengetahuan (kombinasi teknik ilmiah dan material) untuk memenuhi tujuan atau memecahkan suatu masalah. Perkembangan teknologi terbaru, seperti mesin cetak, telepon, dan [internet](http://www.gaptek.info/pengertian-internet.html), telah menyebabkan berkurangnya hambatan fisik untuk berkomunikasi dan memungkinkan manusia untuk berinteraksi secara bebas pada skala global. Namun, tidak semua teknologi telah digunakan untuk tujuan damai, pengembangan senjata terus meningkat dan telah berkembang sepanjang sejarah, hingga ke senjata nuklir.

* + 1. **Drone[[11]](#footnote-11)**

Drone adalah pesawat pengintai tak berawak yang dijalankan dengan pusat kendali di suatu tempat dengan menggunakan komputer atau juga *remote control*. Selain dapat dikendalikan, drone juga dapat disetting untuk dapat terbang secara otomatis. Drone terdapat dua jenis, walaupun polanya sama. Drone versi pertama adalah combat drone atau drone untuk keperluan pengintaian, peperangan dan penyerangan. Dan drone versi kedua yaitu drone yang dibuat dengan fungsi untuk sarana pengangkatan sesuatu benda atau barang atau juga terkadang digunakan untuk melakukan tugas yang dianggap kotor dan terlalu berbahaya bagi manusia, contohnya di tempat yang memiliki tingkat radiasi tinggi.

Drone versi yang pertama dikarenakan memiliki fungsi sebagai alat pengintai sekaligus penyerang, maka pesawat terbang tanpa awak ini dilengkapi dengan senjata. Dan tentunya karena tidak memiliki awak, maka drone dilengkapi dengan kamera *infrared*, *Global Positioning Systems* (GPS) dan sistem komputer yang terkoneksi dengan pusat kendalinya.



Gambar 2.2. Drone yang dipakai dalam pengambilan Video

* + 1. **Canon EOS 1100D[[12]](#footnote-12)**

Canon EOS 1100D adalah adalah kamera [DSLR](https://id.wikipedia.org/wiki/DSLR) 12,2 megapiksel yang dirilis oleh [Canon](https://id.wikipedia.org/wiki/Canon_%28perusahaan%29) pada tanggal 7 Februari 2011.[[1]](https://id.wikipedia.org/wiki/Canon_EOS_1100D#cite_note-1) Kamera ini dikenal sebagai EOS Kiss X50 di Jepang dan EOS Rebel T3 di Amerika Serikat dan Kanada. Canon EOS 1100D ini merupakan level masukan DSLR yang memperkenalkan modus film untuk tingkat masukan DSLR Canon dan menggantikan 1000D tersebut. EOS 1100D juga Canon EOS hanya model yang sedang dalam produksi yang tidak dibuat di Jepang tapi di Taiwan.

* Drive up berkelanjutan sampai dengan 3 frame per detik untuk 830 frame JPEG atau 2 frame per detik untuk 5 frame RAW.
* Sensitivitas ISO 100-6,400.
* Lensa Canon EF/EF-S.
* 8 Format file meliputi: [JPEG](https://id.wikipedia.org/wiki/JPEG), [RAW](https://id.wikipedia.org/wiki/RAW) (14-bit CR2).
* Video 720p HD



Gambar 2.3. Kamera Canon EOS 1100D

* 1. **Pengertian Teknologi Multimedia[[13]](#footnote-13)**

Secara ringkas, Vaughan (2004) mengatakan bahwa teknologi multimedia merupakan perpaduan dari teknologi komputer baik perangkat keras maupun perangkat lunak dengan teknologi elektronik lainnya untuk menyampaikan suatu informasi yang interaktif. Perkembangan serta pemanfaatan teknologi multimedia banyak digunakan hampir di seluruh aspek kegiatan.

Teknologi multimedia dapat menggabungkan beberapa media informasi, misalnya menggabungkan gambar dengan suara atau dengan data lainnya dalam satu media. Penggabungan ini menghasilkan sebuah sistem multimedia sehingga penyampaian informasi lebih menarik dan interaktif daripada menggunakan satu media saja. Hal ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2. 4. Sistem Multimedia

* 1. **Teknik Pengambilan Gambar**[[14]](#footnote-14)

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan berkaitan dengan perangkat kamera. Sebelum melakukan *shooting* ada baiknya jika seorang juru kamera persiapan-persiapan sebagai berikut:

* Penguasaan terhadap perangkat kamera yang akan digunakan. Sebaiknya mengikuti aturan penggunaan yang tertulis pada manual book. Pahami kelebihan dan kekurangannya.
* Setelah paham dengan seluk beluk kamera, pahami juga adegan apa dan teknik yang bagaimana yang diinginkan.
* Membuat *breakdown* peralatan yang akan digunakan seperti baterai, mikrofon, kabel extension, dan lain-lain.
* Pastikan baterai dalam kondisi prima dan penuh, dan semua fasilitas di kamera berjalan dengan baik.

Dalam kegiatan produksi video terdapat banyak jenis kamera yang digunakan. Pembagian jenis kamera video dibedakan atas media yang digunakan untuk menyimpan data (gambar & suara) yang telah diambil. Seperti halnya pada fotografi, gambar yang telah diambil disimpan pada gulungan film. Namun pada kamera jenis ini, disamping gulungan film juga terdapat pita magnetik untuk menyimpan data suara. Dalam 1 detik pengambilan gambar, dibutuhkan sekitar 30 frame 2 film. Adapun jenis film yang digunakan adalah film positif (slide), dimana untuk melihat isinya harus dicuci terlebih dulu di laboratorium film dan diproyeksikan dengan menggunakan proyektor khusus. Selain itu juga banyak terdapat fasilitas–fasilitas tambahan yang berbeda antara kamera satu dengan kamera lainnya. Fasilitas itu antara lain lampu infra merah untuk pengambilan gambar pada tempat yang gelap, edit teks langsung dari kamera, efek-efek video lain, *slow motion* dan masih banyak lagi.

Pengambilan gambar terhadap suatu objek dapat dilakukan dengan lima cara:

1. ***Bird Eye View*** *adalah* teknik pengambilan gambar yang dilakukan dengan ketinggian kamera berada di atas ketinggian objek. Hasilnya akan terlihat lingkungan yang luas dan benda-benda lain tampak kecil dan berserakan.



Gambar 2.5. Bird Eye View

1. ***High Angle*** adalah sudut pengambilan dari atas objek sehingga mengesankan objek jadi terlihat kecil. Teknik ini memiliki kesan dramatis yaitu nilai “kerdil”.



Gambar 2.6. High Angle

1. ***Low Angle*** adalahsudut pengambilan gambar sejajar dengan objek. Hasilnya memperlihatkan tangkapan pandangan mata seseorang. Teknik ini tidak memiliki kesan dramatis melainkan kesan wajar

****

Gambar 2.7. Low Angle

1. ***Eye Level*** adalah sudut pengambilan gambar sejajar dengan objek. Hasilnya memperlihatkan tangkapan pandangan mata seseorang. Teknik ini tidak memiliki kesan dramatis melainkan kesan wajar.



Gambar 2.8. Eye Level

1. ***Frog Eye*** adalah sudut pengambilan gambar dengan ketinggian kamera sejajar dengan alas / dasar kedudukan objek atau lebih rendah. Hasilnya akan tampak seolah-olah mata penonton mewakili mata katak.



Gambar 2.9. Frog Eye

* + 1. **Bahasa Visual**

Ukuran gambar biasanya dikaitkan dengan tujuan pengambilan gambar, tingkat emosi, situasi dan kodisi objek. Terdapat bermacam-macam istilah antara lain:

* *Extreme Close Up* (ECU/XCU) : Pengambilan gambar yang terlihat sangat detail seperti hidung pemain atau bibir atau ujung tumit dari sepatu.
* *Big Close Up* (BCU) : Pengambilan gambar dari sebatas kepala hingga dagu.
* *Close Up* (CU) : Gambar diambil dari jarak dekat, hanya sebagian dari objek yang terlihat seperti hanya mukanya saja atau sepasang kaki yang bersepatu baru.
* *Medium Close Up* (MCU) : Hampir sama dengan MS, jika objeknya orang dan diambil dari dada keatas.
* *Medium Shot* (MS) : Pengambilan dari jarak sedang, jika objeknya orang maka yang terlihat hanya separuh badannya saja (dari perut / pinggang keatas).
* *Knee Shot* (KS) : Pengambilan gambar objek dari kepala hingga lutut.
* *Full Shot* (FS) : Pengambilan gambar objek secara penuh dari kepala sampai kaki.
* *Long Shot* (LS) : Pengambilan secara keseluruhan. Gambar diambil dari jarak jauh, seluruh objek terkena hingga latar belakang objek.
* *Medium Long Shot* (MLS) : Gambar diambil dari jarak yang wajar, sehingga jika misalnya terdapat 3 objek maka seluruhnya akan terlihat. Bila objeknya satu orang maka tampak dari kepala sampai lutut.
* *Extreme Long Shot* (XLS) : Gambar diambil dari jarak sangat jauh, yang ditonjolkan bukan objek lagi tetapi latar belakangnya. Dengan demikian dapat diketahui posisi objek tersebut terhadap lingkungannya.
* *One Shot* (1S) : Pengambilan gambar satu objek.
* *Two Shot* (2S) : Pengambilan gambar dua orang.
* *Three Shot* (3S) : Pengambilan gambar tiga orang.
* *Group Shot* (GS) : Pengambilan gambar sekelompok orang.
	+ 1. **Gerakan Kamera**

Gerakan kamera akan menghasilkan gambar yang berbeda. Oleh karenanya maka dibedakan dengan istilah-istilah sebagai berikut :

* *Big Close Up* (BCU)
* *Zoom In / Zoom Out* : Kamera bergerak menjauh dan mendekati objek dengan menggunakan tombol *zooming* yang ada di kamera.
* *Panning* : Gerakan kamera menoleh ke kiri dan ke kanan dari atas *tripod.*
* *Tilting* : Gerakan kamera ke atas dan ke bawah. *Tilt Up* jika kamera mendongak dan *tilt down* jika kamera mengangguk.
* *Dolly* : Kedudukan kamera di *tripod* dan di atas landasan rodanya. *Dolly In* jika bergerak maju dan *Dolly Out* jika bergerak menjauh.
* *Follow* : Gerakan kamera mengikuti objek yang bergerak.
* *Crane shot* : Gerakan kamera yang dipasang di atas roda *crane*.
* *Fading* : Pergantian gambar secara perlahan. *Fade in* jika gambar muncul dan *fade out* jika gambar menghilang serta *cross fade* jika gambar 1 dan 2 saling menggantikan secara bersamaan.
* *Framing* : Objek berada dalam *framing Shot*. *Frame In* jika memasuki bingkai dan *frame out* jika keluar bingkai.

Teknik pengambilan gambar tanpa menggerakkan kamera, jadi cukup objek yang bergerak.

* Objek bergerak sejajar dengan kamera.
* *Walk In* : Objek bergerak mendekati kamera.
* *Walk Away* : Objek bergerak menjauhi kamera.

Teknik ini dikatakan lain karena tidak hanya mengandalkan sudut pengambilan, ukuran gambar, gerakan kamera dan objek tetapi juga unsur- unsur lain seperti cahaya, properti dan lingkungan. Rata-rata pengambilan gambar dengan menggunakan teknik-teknik ini 6 menghasilkan kesan lebih dramatik.

* *Backlight Shot :* Teknik pengambilan gambar terhadap objek dengan pencahayaan dari belakang.
* *Reflection Shot :* Teknik pengambilan yang tidak diarahkan langsung ke objeknya tetapi dari cermin / air yang dapat memantulkan bayangan objek.
* *Door Frame Shot : G*ambar diambil dari luar pintu sedangkan adegan ada di dalam ruangan.
* *Artificial Framing Shot :* Benda misalnya daun atau ranting diletakkan di depan kamera sehingga seolah-olah objek diambil dari balik ranting tersebut.
* *Jaws Shot:* kamera menyorot objek yang seolah-olah kaget melihat kamera.
* *Framing with Background:* objek tetap fokus di depan namun latar belakang dimunculkan sehingga ada kesan indah.
* *The Secret of Foreground Framing Shot :* Pengambilan objek yang berada di depan sampai latar belakang sehingga menjadi perpaduan adegan.
* *Tripod Transition :* Posisi kamera berada diatas tripod dan beralih dari objek satu ke objek lain secara cepat.
* *Artificial Hairlight :* Rambut objek diberi efek cahaya buatan sehingga bersinar dan lebih dramatik.
* *Fast Road Effect :* Teknik yang diambil dari dalam mobil yang sedang melaju kencang.
* *Walking Shot* : Teknik ini mengambil gambar pada objek yang sedang berjalan. Biasanya digunakan untuk menunjukkan orang yang sedang berjalan terburu-buru atau dikejar sesuatu.
* *Over Shoulder* : Pengambilan gambar dari belakang objek, biasanya objek tersebut hanya terlihat kepala atau bahunya saja. Pengambilan ini untuk memperlihatkan bahwa objek sedang melihat sesuatu atau bisa juga objek sedang bercakap-cakap.
* *Profil Shot* : Jika dua orang sedang berdialog, tetapi pengambilan gambarnya dari samping, kamera satu memperlihatkan orang pertama dan kamera dua memperlihatkan orang kedua.
	+ 1. **Editing**

Kegiatan editing dalam produksi video adalah proses merangkai dan menyusun potongan-potongan adegan film, menambahkan efek, transisi, serta musik ataupun narasi agar menjadi satu kesatuan sehingga sesuai dengan naskah. Potongan-potongan film tersebut diperoleh pada saat kegiatan pengambilan gambar berlangsung.

Apabila suatu adegan sedang diambil gambarnya, terkadang pemain bertindak diluar skenario, berupa salah ucapan, salah gerakan dan sebagainya. Sehingga sutradara harus berteriak “ *Cut* !” yang berarti adegan tersebut harus diulangi lagi. Dengan mengulangi adegan, bukan berarti adegan yang salah tadi dihapus dan ditimpa dengan adegan berikutnya. Untuk dapat membedakan antara pengambilan–pengambilan gambar, maka sebelum sutradara berteriak “*Action* !”, kameramen harus mengambil gambar *clipboard* XE “*clipboard*” untuk menandai / memberi nama adegan yang akan diambil. Fungsi dari *clipboard* ini adalah mutlak untuk keperluan editing. Tanpa *clipboard* maka editor akan kesulitan untuk menyusun rangkaian-rangkaian adegan yang telah diambil. Disamping ini merupakan gambar *clipboard* yang umum dipakai pada saat produksi. Secara garis besar *clipboard* terbagi menjadi 3 kolom utama yang meliputi judul film, shoot (untuk menentukan shoot berapa yang akan diambil), dan *take* (untuk 8 menentukan pengambilan yang keberapa dari shoot tersebut).

* + 1. **Mengenal Video / Film Editing**
			1. **Alur Produksi Program Video.**

Secara garis besar alur pembuatan video / film adalah pertama gambar adegan diambil dari lokasi sebagai *stock shot*XE “*stock shot*” kemudian *stock shoot* di*capture* dari kamera ke PC dan kemudian diedit sesuai naskah scenario, setelah proses editing selesai maka film siap ditonton.

* + - 1. **Analog dan Digital**

Pada bagian ini, akan dibahas kegiatan editing dengan sumber (*source*) berupa data yang yang disimpan dalam pita, baik analog ataupun digital. Kamera perekam digital menghasilkan video dengan kualitas sangat tinggi dengan resolusi 500 baris, sedangkan kamera analog mengkonversikannya (impor) ke digital seringkali mengalami penurunan kualitas. Bahkan juga kehilangan beberapa frame, sehingga apabila video diputar ulang akan menjadi gerakan yang patah-patah.

Beberapa hal yang mempengaruhi kualitas gambar hasil capture apabila menggunakan sumber analog antara lain:

* Jenis kabel yang digunakan.
* Semakin mahal harganya (karena bahannya berkualitas tinggi) maka penurunan kualitas gambar akan semakin sedikit.
* Panjang kabel.
* Semakin pendek kabel yang dipakai maka penurunan kualitas akan semakin sedikit.
* Jenis Video Card yang dipakai untuk meng-capture video.

Beberapa produk kamera digital antara lain Mini-DV buatan Canon, Panasonic, dan Sony yang menggunakan cartridge video seukuran kotak korek api dapat menyimpan video dengan durasi 1 jam. Kamera perekam digital *high*-*end* dari Sony menyimpan video dalam format DV, yang disimpan pada kaset analog 8 mm, hingga dinamai dengan video digital 8 mm.

* + 1. **Perangkat Editing**

Berikut ini adalah sistem standar yang harus dipenuhi untuk kebutuhan editing video digital.

* + - 1. **Komputer Edit**

10 Perangkat keras untuk keperluan editing:

* Prosessor yang berkinerja tinggi, minimal Pentium III 500 Mhz atau yang lebih cepat.
* RAM minimal 128 Mb, dianjurkan 384 sampai 768 Mb
* Hardisk UltraDMA/33 dengan ruang kosong paling tidak mencapai 10 GB (video digital membutuhkan 183 MB per menit video).
* Graphic Card minimal PCI berkinerja tinggi dengan RAM 8 Mb, dianjurkan AGP berkinerja sangat tinggi dengan RAM 64 Mb.
* Monitor komputer minimal 15”.
* Sistem operasi Windows 98 SE, dianjurkan Windows 2000 atau Win Xp.
* Sound Card
* CD RW atau drive DVD-RAM
* Video Card (untuk merekam video analog), bisa juga berupa VGA card ataupun TV card yang mempunyai kanal video Input.
* IEEE 1394 Card / Fire Wire (untuk merekam video digital).
	+ - 1. **Software**

Perangkat lunak atau software yang digunakan dalam sistem multimedia yaitu Adobe Premiere Pro CS 6, Adobe After Effect, Adobe Photoshop CS 4.

* + - * 1. **Adobe Premiere[[15]](#footnote-15)**

**Adobe Premiere** adalah program Video Editing yang dikembangkan oleh Adobe. Program ini sudah umum digunakan oleh rumah-rumah produksi, televisi dan praktisi di bidangnya. Keuntungan belajar melakukan edit video menggunakan Adobe Premiere adalah program ini sebenarnya mudah dipelajari dan dalam waktu singkat Anda dapat mencapai tingkat mahir walaupun sekarang masih pemula. Dengan latihan tentunya.

Adobe Premier lebih dikhususkan untuk merangkai gambar, video dan audio, bukan untuk animasi karena untuk animasi kita bisa memakai Adobe After Effect. Namun Adobe Premier terdapat beberapa trik rahasia yang dapat menampilkan multimedia yang lebih menarik. Oleh karena itu adobe premier dapat digabungkan oleh multimedia lainnya seperti 3D Studio Max, After Effects, Adobe Photoshop dan Utility multimedia lainnya.

Dengan menguasai adobe premier Pro anda akan mampu menyusun video event seperti pernikahan, video klip music, film cerita, video profil, showreel dll. Bagi orang awam ketika pertama membuka adobe premier mungkin akan sangat rumit. namun jika terus dilatih dengan metode pembelajaran tutorial sistematis, maka secara otomatis anda akan memehami tools dan fungsi-fungsi yang ada di adobe premier pro.

Program Adobe Premiere adalah bagian dari Adobe Creative Suite, sebuah rangkaian dari desain grafis, video editing, dan pengembangan aplikasi web yang dibuat oleh Adobe Systems. Premiere Pro mendukung banyak kartu video editing dan plug-in untuk percepatan proses, tambahan mendukung format file, dan video / audio efek. Premiere Pro CS4 adalah versi pertama yang akan dioptimalkan untuk 64-bit sistem operasi meskipun tidak natively 64-bit.

Premiere Pro merupakan penerus untuk mendesain ulang Adobe Premiere, dan diluncurkan pada tahun 2003. Premiere Pro merujuk ke versi dirilis pada tahun 2003 dan kemudian, sedangkan Premiere merujuk pada rilis sebelumnya. Meskipun dua versi Premiere Pro hanya didukung Windows, Premiere Pro CS3 tersedia baik untuk Windows dan Mac OS (hanya berbasis Intel Mac yang didukung) membuatnya menjadi salah satu dari beberapa lintas platform NLEs tersedia. Premiere Pro digunakan oleh broadcasters seperti BBC dan The Tonight Show. Telah digunakan dalam fitur film, seperti Dust to Glory, Captain Abu Raed, dan Superman Returns (untuk video capture proses), dan tempat-tempat lainnya seperti Madonna’s Confessions Tour.

* + - * 1. **Adobe After Effect**[[16]](#footnote-16)

Adobe After Effects adalah salah satu software compositing yang populer dan telah digunakan secara luas dalam pembuatan video, multimedia, film dan web. After Effects terutama dipakai dalam penambahan efek khusus seperti efek petir, hujan, salju, ledakan bom, dan efek khusus lainnya. After Effects telah membantu para praktisi perfilman Hollywood dalam menghasilkan film-film dengan efek khusus yang spektakuler. Spawn, Titanic, Deep Rising, The Jackal adalah beberapa judul film yang telah memanfaatkan potensi After Effects.

Adanya kesamaan interface antara After Effects dengan keluarga Adobe yang lain seperti PhotoShop memberikan kemudahan dan kenyamanan dalam pemakaiannya. Integrasi After Effects bersama dengan PhotoShop, Illustrator, dan Premiere akan menghasilkan karya yang sebelumnya sulit dibayangkan untuk diwujudkan. Pada versi terbarunya, After Effects 6. Berbagai fitur yang lebih memudahkan bagi para profesional dalam menghasilkan efek khusus yang inovatif namun dengan tengat waktu yang terbatas.

* + - * 1. **Adobe Photoshop CS4**[[17]](#footnote-17)

[Pengertian atau Definisi Adobe Photoshop](http://www.hog-pictures.com/2015/07/adobe-photoshop-history-and-definition.html) - Adobe Photoshop, atau biasa disebut *Photoshop*, adalah perangkat lunak editor citra buatan *Adobe Systems* yang dikhususkan untuk pengeditan foto / gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (market leader) untuk perangkat lunak pengolah gambar / foto, dan, bersama Adobe Acrobat, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh Adobe Systems. Versi kedelapan aplikasi ini disebut dengan nama Photoshop CS (Creative Suite), versi sembilan disebut Adobe Photoshop CS2, versi sepuluh disebut Adobe Photoshop CS3 , versi kesebelas adalah Adobe Photoshop CS4 , versi keduabelas adalah Adobe Photoshop CS5 , dan versi yang terakhir (ketigabelas) adalah Adobe Photoshop CS6.

Photoshop tersedia untuk Microsoft Windows, Mac OS X, dan Mac OS; versi 9 ke atas juga dapat digunakan oleh sistem operasi lain seperti Linux dengan bantuan perangkat lunak tertentu seperti CrossOver.

* 1. **Dasar Company Profil**
		1. **Pengertian Company Profil**

Menurut (Agustrijanto 2001: 133) company profile atau profile perusahaan yaitu gambaran umum mengenai diri suatu perusahaan yang hendak melakukan serangkaian promosi terpadu melalui sebuah buku. Pernyataan tersebut memberikan pengetahuan kepada kita bahwa pada awalnya company profile suatu perusahaan hanya berbentuk sebuah buku yang merupakan hasil print out yang berisi data-data dan segala sesuatu tentang perusahaan seperti yang dijelaskan diatas. Company profile akan menyiratkan jiwa berusaha perusahaan tersebut (Agustrijanto 2001: 133). Dalam bahasa Indonesia company profile dapat diartikan sebagai profil perusahaan.

Dalam KBBI (1994: 789) pro.fil / profil dapat diartikan ...; 4) grafik atau ikhtisar yang memberikan fakta tentang hal-hal khusus. Sedangkan perusahaan dalam KBBI (1994: 1112), 1) kegiatan (pekerjaan dsb) yang diselenggarakan dengan peralatan atau dengan cara teratur dengan tujuan mencari keuntungan (dengan menghasilkan sesuatu, mengolah atau membuat barang-barang, berdagang, memberikan jasa, dsb) ; 2) organisasi yang berbadan hukum yang mengadakan transaksi atau usaha. Jadi company profile atau profil perusahaan dapat diartikan sebagai gambaran khusus tentang sebuah perusahaan yang bekerja secara teratur dengan tujuan untuk mencari keuntungan yang menyiratkan jiwa berusaha dari perusahaan tersebut. Company profile memang identik sebagai kerangka dasar berbisnis antar perusahaan, meski bisa saja ditujukan kepada target audience individual, atau kelompok tertentu dengan pertimbangan-pertimbangan khusus (Agustrijanto 2001: 134).Sedangkan untuk fungsi dari company profile itu sendiri yang palingutama adalah sebagai media untuk menyimpan data atau file yng berisi tentang profil perusahaan, manajemen perusahaan dan data-data yang lain yang dapat digunakan sebagai media untuk berpromosi, ataupun hanya sebagai media untuk memperkenalkan perusahaan kepada pasar atau audience[[18]](#footnote-18).

 Company profile (Profil perusahaan) adalah laporan yang memberikan gambaran tentang sejarah, status saat ini, dan tujuan masa depan sebuah bisnis. Sebuah profil perusahaan bisnis dapat sesingkat satu halaman, atau mengandung data yang cukup untuk mengisi beberapa halaman. Walaupun ada sejumlah format yang berbeda yang digunakan menyusun sebuah profil, ada beberapa jenis informasi penting yang wajib disertakan. Setiap jenis laporan profil perusahaan, informasi kontak selalu disertakan. Informasi kontak mungkin tidak lebih dari sekedar alamat fisik dan surat untuk kantor pusat perusahaan, atau mungkin termasuk nama dan alamat dari petugas atau eksekutif tertentu dari perusahaan. Biasanya nomor telepon dan nomor faks juga dimasukkan dalam data kontak dasar. Dalam beberapa tahun terakhir, alamat email dan informasi umum juga dianggap penting dalam sebuah profil perusahaan[[19]](#footnote-19).

Selain informasi kontak, profil perusahaan biasanya mencakup beberapa informas tengtang latar belakang dan sejarah dari bisnis bersangkutan. Ini termasuk data mengenai kapan perusahaan itu dibentuk, nama-nama pendiri, dan bagaimana perusahaan tumbuh berkembang dari pertama kali didirikan. Kadang pernulisan prosa perjalanan jatuh bangun dari sebuah perusahaan di sangkut-pautkan dengan perkembangan bisnis terkait pada saat terkini. Meski sebuah company profile tidak mencakup sejarah yang sangat lengkap, hal itu seringkali telah dianggap cukup untuk memberi pembaca gambaran tentang perusahaan tersebut melewati tahun tahun perkembangannya.

Company Profile juga seringkali menyertakan beberapa statistik umum berkaitan dengan status bisnis. Hal ini dapat mencakup informasi seperti jumlah pabrik, kantor, atau operasi lain yang saat ini dimiliki perusahaan. Selain itu jumlah karyawan disebutkan, bersama dengan nominal statistik pendapatan yang dihasilkan selama tahun fiskal terbaru.

Profil perusahaan juga bisa memasukkan data mengenai rencana masa depan bisnis. Profil dapat mendiskusikan rencana untuk ekspansi masa depan dalam hal lokasi, produk atau jasa baru yang diantisipasi akan ditawarkan dalam waktu dekat, atau rencana untuk merestrukturisasi operasi sebagai bagian dari strategi untuk memastikan keberhasilan lanjutan dari bisnis. Namun, profil perusahaan tidak mungkin untuk memasukkan informasi pada setiap rencana yang belum dibahas dan disetujui oleh pemegang saham dan pemimpin lain di perusahaan. Semua data yang ditemukan dalam profil perusahaan dianggap dalam domain publik, dan bebas tersedia untuk siapa saja.

Banyak perusahaan memperbarui profil mereka setidaknya sekali setahun. Hal ini penting, karena pekerja perusahaan tersebut dapat pensiun atau pemilik bisnis memilih untuk meninggalkan bisnisnya, atau terkadang lokasi bisnis yang kapan saja dapat membuka dan menutup selama beberapa waktu. Dengan menjaga data, profil dapat dimanfaatkan oleh orang-orang yang mempertimbangkan kerja sama bisnis, transaksi bisinis, atau bahkan untuk membeli saham yang dikeluarkan oleh perusahaan.

* + 1. **Bentuk-Bentuk *Company Profile***

Sebuah company profile membutuhkan kemasan yang baik agar bisa berfungsi secara maksimal. Membuat Company Profile Dimulai dari 5 Hal Berikut. Setelah menentukan topik-topik apa yang akan dibahas di dalam sebuah company profile, tahap selanjutnya adalah mengemas konten tersebut semenarik dan efektif mungkin. Kemasan yang dimaksud ini adalah bentuk company profile yang berupa cetak, website, video hingga aplikasi interaktif. Perkembangan zaman yang begitu cepat membuat bentuk-bentuk company profile bisa menjadi berbagai macam seperti yang disebutkan di atas. Karena membuat company profile yang baik akan menambah nilai jual kepada bisnis kita. Berikut berbagai macam bentuk company profile yang kini banyak digunakan oleh perusahaan-perusahaan[[20]](#footnote-20) :

1*.      Company profile cetak* merupakan jenis yang paling umum dipakai dan merupakan media yang paling mudah dan praktis untuk digunakan sebagai alat presentasi kepada klien kapanpun dan dimanapun. Company profile jenis ini mengutamakan tulisan, gambar serta desain yang menarik.

2.      *Company profile video* merupakan bentuk company profile yang bersifat multimedia karena merupakan kombinasi gambar bergerak, foto, teks, grafik hingga suara latar yang disajikan secara menarik. Pada umumnya video company profile ini berdurasi singkat, oleh karena itu harus dipikirkan matang-matang konsep serta konten apa yang akan dimasukkan jika Anda ingin membuat company profile berbentuk ini.

3.      *Company profile website* salah satu kelebihan company profile berbentuk website adalah dari segi jangkauan, karena nantinya website Anda akan dapat dilihat oleh semua orang diseluruh dunia dan 24 jam sehari. Ini juga meruapakan jenis company profile yang bersifat multimedia. Company profile interaktif Company profile jenis ini menitikberatkan pada interaktifitas, sehingga penikmat company profile lebih terlibat untuk memilih informasi mana yang mereka butuhkan, dan berapa lama mereka menikmatinya melalui menu-menu yang disediakan. Jenis company profile ini dapat diaplikasikan diberbagai macam media seperti multi-touch hingga dapat diaplikasikan di handphone atau tablet yang Anda miliki. Anda dapat memilih salah satu atau mengkombinasikan jenis-jenis company profile di atas. Tentu saja sebelumnya Anda harus menentukan apa kebutuhan perusahaan Anda baru dapat menentukan jenis company profile apa yang akan digunakan.

* + 1. **Tujuan *Company Profile***

Tujuan dibuatnya company profile adalah untuk memberikan informasi selengkapnya tentang segala aspek kekuatan perusahaan / lembaga yang dideskripsikan dalam aspek kapasitas, kualitas, kekuatan keuangan, pengalaman, dan kemampuan menjalankan bisnis dengan cara yang baik.

Idenya adalah untuk meyakinkan pelanggan atau calon pelanggan potensial dengan memberikan informasi-informasi yang dibutuhkan agar mereka dapat mempertimbangkan menggunakan produk / jasa sebuah perusahaan / lembaga. Company Profile akan meningkatkan nilai perusahaan / lembaga diantara para pesaing dengan cara memengaruhi secara positif keputusan calon pelanggan untuk menggunakan produk atau jasanya[[21]](#footnote-21).

* + 1. **Fungsi *Company Profile***

Company profile merupakan salah satu aspek penting dalam publikasi sebuah perusahaan. Fungsi sebuah company profile adalah sebagai media komunikasi dan penyampaian informasi tentang perusahaan kepada pihak-pihak terkait, baik internal maupun eksternal perusahaan.

Dalam membuat company profile, terkadang perusahaan mendapati beberapa masalah. Hal ini dikarenakan pihak perusahaan sebenarnya membutuhkan, namun awam dengan pembuatan company profile yang menarik dan tepat sasaran. Masalah ini sering diatasi perusahaan dengan cara menyewa atau mempekerjakan orang untuk membuat company profile. Solusi ini bisa jadi akan sangat praktis dan dapat diaplikasikan dengan waktu yang relatif cepat, namun sangat terkait dengan penggunaan biaya yang besar.

Berdasarkan pengalaman selama berkecimpung di dunia company profile dan branding sebagai company profile specialist pertama di Indonesia, Take It Fun mencoba membagi intisari fungsi dari company profile, antara lain[[22]](#footnote-22) :

1.      Sebagai Representasi dari perusahaan

2.      Sebagai alat marketing (marketing tool)

3.      Sebagai pelengkap proposal / penawaran

4.      Sebagai materi branding

5.      Sebagai prasyarat mengakses dana perbankan (hibah, pinjaman)

6.      Sebagai prasyarat mengikuti event tertentu (pameran, seminar, workshop, bursa)

7.      Sebagai kelengkapan materi tender

8.      Sebagai Materi publikasi dalam sponsorship event

9.      Sebagai personal gift yang diberikan untuk pelanggan setia atau pelanggan khusus

10.  Sebagai special gift, doorprize, atau seminar kit pada saat penyelenggaraan event

* 1. **Tahap Pembuatan Video Company Profile[[23]](#footnote-23)**

Dalam pembuatan video company profile terdapat beberapa tahap yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.

* + 1. **Pra Produksi**

Tahap Pra Produksi merupakan tahap awal atau persiapan pembuatan video *company profile* dengan memproses materi / konsep dari perusahaan yang berisi *shooting objective*, durasi, target *audience*, tempat / *setting*. Setelah semua bahan materi / konsep terkumpul dan terseleksi, maka selanjutnya akan diolah menjadi naskah / *storyboard* video *company profile*.

* + 1. **Produksi**

Tahap produksi merupakan tahap pelaksanaan dimana *shooting* video *company profile* dilakukan. Semua hasil *shooting* merujuk pada *storyboard* yang sudah dibuat ditahap pra produksi. Pada tahap ini, akan dilakukan pengambilan gambar video sesuai dengan *storyboard* video *company profile*.

* + 1. **Pasca Produksi**

Tahap pasca produksi merupakan tahap akhir atau penyempurnaan dalam memproses hasil shooting untuk diolah atau diedit. Pengolahan atau editing yang dilakukan meliputi aspek suara, gambar dan alur cerita sesuai storyboard profil perusahaan.

1. Pengertian Multimedia Menurut Bahasa, Istilah, Dan Menurut Para Ahli http://sumo.ly/ayQq via @nandafahriyah [↑](#footnote-ref-1)
2. M Suyanto, 2005, *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Penerbit Andi Offset, Yogyakarta, hal 19-20. [↑](#footnote-ref-2)
3. 1)Ahmad Kausar, 2)Yusuf Fazri Sutiawan, 3)Vidila Rosalina, *Perancangan video company profile kota serang dengan teknik editing menggunakan adobe premier pro cs ,* Kota Serang Banten Hal. 24 [↑](#footnote-ref-3)
4. Pengertian Multimedia Menurut Bahasa, Istilah, Dan Menurut Para Ahli http://sumo.ly/ayQq via @nandafahriyah [↑](#footnote-ref-4)
5. Tay Vaughan,2006, *Multimedia making it work edisi 6,* Penerbit Andi offset, Yogyakarta, hal 3. [↑](#footnote-ref-5)
6. ISP, pengertian multimedia menurut para Ahli , jenis-jenis, karakter dan contohnya, diakses pada : <http://pengertian-isp.blogspot.co.id/2015/04/pengertian-multimedia-menutur-para-ahli.html> tanggal 2 Juli 2016 [↑](#footnote-ref-6)
7. Pengertian Multimedia Menurut Bahasa, Istilah, Dan Menurut Para Ahli http://sumo.ly/ayQq via @nandafahriyah [↑](#footnote-ref-7)
8. Pengertian Multimedia Menurut Bahasa, Istilah, Dan Menurut Para Ahli http://sumo.ly/ayQq via @nandafahriyah [↑](#footnote-ref-8)
9. Santi Ekawati, Elemen-elemen Multimedia, Diakses pada : <http://santiekawati.blogspot.co.id/2012/10/elemen-elemen-multimedia.html> tanggal 2 Juli 2016 [↑](#footnote-ref-9)
10. Pengertian.info, Diakses dari : <http://www.gaptek.info/pengertian-teknologi.html> tanggal 3 Juli 2016 [↑](#footnote-ref-10)
11. indoWebStore.com, tanggal 1 Juli 2016 [↑](#footnote-ref-11)
12. Wikipedia, Canon EOS 1100D, Diakses pada : <https://id.wikipedia.org/wiki/Canon_EOS_1100D> tanggal 11 Juli 2016 [↑](#footnote-ref-12)
13. Iwan Binanto, Teknologi Multimedia (secara ringkas), Diakses dari : <https://iwanbinanto.com/2009/01/19/teknologi-multimedia-secara-ringkas/> tanggal 3 Juli 2016 [↑](#footnote-ref-13)
14. Modul Pengambilan Gambar, diakses dari [www.titlemovieshop.co.id](http://www.titlemovieshop.co.id) tanggal 10 Oktober 2014 [↑](#footnote-ref-14)
15. Anthy, Materi editing video, Diakses dari : <http://anthy-arianti.blogspot.co.id/p/materi-editing-video.html> tanggal 3 Juli 2016 [↑](#footnote-ref-15)
16. Wasruhan, Pengertian Adobe After Effect, Diakses dari : <http://wasrukhan.blogspot.co.id/2013/11/pengertian-adobe-after-effects.html> tanggal 3 Juli 2016 [↑](#footnote-ref-16)
17. [hogpictures](http://twitter.com.hogpictures/), Pengertian atau definisi adobe phptoshop, Diakses dari : <http://www.hog-pictures.com/2015/07/adobe-photoshop-history-and-definition.html> tanggal 3 Juli 2016 [↑](#footnote-ref-17)
18. Diakses pada : <http://dir.unikom.ac.id/laporan-kerja-praktek/fakultas-teknik/manajemen-informatika/2010/jbptunikompp-gdl-rauffauzan-24909/5-unikom-r-i.pdf/ori/5-unikom-r-i.pdf> tanggal 2 Juli 2016 [↑](#footnote-ref-18)
19. ###  Dea Resti Putri Irawan, [makalah company profile](http://dearestipi.blogspot.co.id/2015/12/makalah-company-profile.html) Company profileCyber media, Diakses Pada : <http://dearestipi.blogspot.co.id/2015/12/makalah-company-profile.html> tanggal 2 Juli 2106

 [↑](#footnote-ref-19)
20. Dea Resti Putri Irawan, [makalah company profile](http://dearestipi.blogspot.co.id/2015/12/makalah-company-profile.html) Company profileCyber media, Diakses Pada : <http://dearestipi.blogspot.co.id/2015/12/makalah-company-profile.html> tanggal 2 Juli 2106 [↑](#footnote-ref-20)
21. Dea Resti Putri Irawan, [makalah company profile](http://dearestipi.blogspot.co.id/2015/12/makalah-company-profile.html) Company profileCyber media, Diakses Pada : <http://dearestipi.blogspot.co.id/2015/12/makalah-company-profile.html> tanggal 2 Juli 2016 [↑](#footnote-ref-21)
22. Dea Resti Putri Irawan, [makalah company profile](http://dearestipi.blogspot.co.id/2015/12/makalah-company-profile.html) Company profileCyber media, Diakses Pada : <http://dearestipi.blogspot.co.id/2015/12/makalah-company-profile.html> tanggal 2 Juli 2106 [↑](#footnote-ref-22)
23. Riyan Dwi Hartanto, Naskah Publikasi. Analisa dan Pembuatan Company Profile PT. Tarindo untuk meningkatkan citra perusahaan sebagai produsen kran air. Hal. 4 [↑](#footnote-ref-23)