

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

Selanjutnya berdasarkan dari sebelumnya *company profile* merupakan pengenalan perusahaan termasuk produknya yang mengangkat nilai perusahaan, serta nilai produk diatas. *Video company profile* dapat dijadikan sebagai alat pemasaran yang ampuh, ketika didukung dengan tampilan video yang menarik (Hardiansyah & Soepeno, 2015).

Selanjutnya perancangan *video company profile* Kota Serang, *video company profile* ini pada nantinya dapat dijadikan sebuah dokumentasi, media informasi bahkan publikasi sistem yang baru menggantikan sistem yang lama (Kausar, Sutiawan, & Rosalina, 2015).

Selanjutnya perancangan media yang dapat menjawab seluruh kebutuhan informasi yang diperlukan dengan memperhatikan kebenaran informasi tersebut (Rifai, Astriyani, & Indria, 2018).

Selanjutnya perancangan merupakan proses pengembangan rekayasa produk maupun sistem. Dalam proses ini berbagai teknik dan prinsip yang bertujuan untuk dilakukannya realisasi, agar mendapatkan suatu hasil akhir yang sesuai (Abdillah, 2017).

Perancangan merupakan wujud visual yang didapat dari hasil kreatif yang telah direncanakan. Berbagai tahap perancangan desain bermula dari hal-hal yang tidak teratur berupa gagasan maupun ide-ide kemudian melalui proses penggarapan dan pengelolaan teratur agar fungsi dan kegunaan berjalan secara baik (Hidayat, Suhendra, & Maulana, 2016).

Berdasarkan tinjauan pustaka tersebut, berikut ini merupakan tampilan tabel pembanding yang selanjutnya akan dikembangkan (Lihat pada tabel 1) :

Tabel 2.1

Tinjauan Pustaka

Peneliti	Tahun	Kesimpulan Penelitian
Hardiansyah & Soepeno	2015	Video <i>company profile</i> dapat dijadikan sebagai alat pemasaran yang ampuh, ketika didukung dengan tampilan video yang menarik
Kausar, Sutiawan, & Rosalina	2015	video <i>company profile</i> pada nantinya dapat menjadi sebuah dokumentasi, media informasi dan publikasi sistem yang baru menggantikan sistem yang lama bersangkutan.
Rifai, Astriyani, & Indria	2018	perancangan media yang dapat menjawab seluruh kebutuhan informasi yang diperlukan dengan memperhatikan kebenaran informasi tersebut
Abdillah	2017	perancangan adalah langkah pertama dalam fase pengembangan rekayasa produk atau sistem
Hidayat, Suhendra, & Maulana	2016	Perancangan adalah wujud visual yang dihasilkan dari bentuk-bentuk kreatif yang telah direncanakan

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, maka peneliti akan merancang dan mengimplementasikan sebuah *video company profile* untuk menjalankan sebuah usaha promosi seperti penelitian yang dilakukan oleh (Hardiansyah & Soepeno, 2015), dan kebutuhan informasi yang efektif, efisien dan tepat sasaran (Rifai et al., 2018), dan media distribusi yang digunakan oleh (Kausar et al., 2015) yang menggunakan sosial media.

2.2 Landasan Teori

Untuk merancang *video company profile*, penulis telah merangkum beberapa landasan teori yang dapat digunakan untuk mempertajam penelitian.

Berikut ini salah satu yang digunakan di penelitian ini:

2.2.1 Multimedia

Multimedia merupakan gabungan dari kata multi dan media (Kausar et al., 2015). Multi yang dapat diartikan banyak atau bermacam-macam. Dan kata media yang berasal dari medium yang diartikan perantara maupun sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan ataupun membawa sesuatu. Jadi multimedia dapat diartikan menjadi perpaduan antara berbagai media yang berupa teks dan gambar digunakan untuk menyimpan atau menghantar pesan kepada publik.

Berikut ini penjelasan elemen-elemen pada multimedia oleh (Erlyana & Bonjoni, 2014).

1. Teks

Teks merupakan kombinasi huruf yang membentuk satu kata atau kalimat dan memiliki arti supaya dapat dipahami oleh orang yang membacanya.

2. Audio

Audio didefinisikan sebagai gabungan bunyi dalam bentuk digital dan audio juga dapat sebagai penyampai pesan atau motivasi, disesuaikan situasi dan kondisi. Audio dapat berbentuk lagu atau narasi yang di gabungkan dengan teks dan gambar untuk memberikan informasi yang

disampaikan dengan jelas. Terdapat juga jenis-jenis format audio sebagai berikut.

.aiff (audio interchang file format)

.ra atau .rm (real audio)

.mp3 (MPEG audio Layer 3)

.mov (Quicktime Movie)

.swa (shockware Audio)

.asf (Advance Streaming Format)

3. Gambar

Gambar merupakan bagian dalam multimedia yang dapat memberikan informasi lebih tepat dan bermanfaat dalam bentuk teks dan gambar.

Gambar dibagi menjadi 3 kategori yaitu gambar dari dunia nyata, gambar dari dunia maya dan gambar gabungan dunia nyata dan maya (Erlyana & Bonjoni, 2014).

4. Video

Video merupakan hasil perekaman dan pengolahan urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak. Jika dilihat objek pada animasi adalah buatan, maka pada objek video adalah nyata.

5. Animasi

Animasi merupakan bentuk usaha yang dimana membuat suatu presentasi statis agar terlihat hidup. (Ariyati & Misriati, 2016). Animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu yang memberi kekuatan besar pada proyek multimedia dan halaman web yang dibuat.

Secara umum dapat menggambarkan suatu benda yang mustahil untuk dilihat ataupun dijangkau oleh mata normal seperti ukuran pada mikroba, kuman, bakteri (Andinny & Lestari, 2016).

2.2.2 Company Profile

Menurut Hardiansyah & Soepeno, (2015), *company profile* itu sendiri merupakan bagian dalam suatu perusahaan disegala bidang yang bertujuan memberitahu, serta mengingatkan pelanggan tentang perusahaan. *Video company profile* sangat berpengaruh untuk menaikkan potensi suatu usaha dalam perusahaan.

Menurut penelitian Liem, Robson & Ryan, (2015) isi pada *company profile* adalah sebagai berikut:

1. Sejarah terbentuknya perusahaan.
2. Filosofi ataupun visi perusahaan, menjelaskan tentang tujuan pada perusahaan.
3. Budaya atau kultur perusahaan, menjelaskan tentang citra anggota perusahaan terhadap perusahaan.

Kegunaan *company profile* pada perusahaan yaitu menjadi bahan pemasaran ataupun penarik minat pada masyarakat, agar masyarakat mengetahui apa yang perusahaan tersebut promosikan.

2.2.3 Sinematografi

Sinematografi merupakan sebuah kata bahasa Inggris *cinematography* yang merupakan bahasa Latin kinema yang berarti 'gambar'. Sebagai ilmu terapan, sinematografi merupakan bidang yang membahas teknik pengambilan gambar yang dapat menyampaikan ide atau dapat mengembangkan cerita (Orvilla & Santoso, 2018). Produk yang dihasilkan dari ini yaitu berupa cerita singkat atau cerita pendek (Irawan & Purnama, 2014). Sinematografi perlu dilakukannya pengaturan pada kamera, seperti *Sensor size, Lens and focal lens, dan ISO and Noise* (Riyadi, 2014).

Sinematografi secara umum memiliki tiga unsur yaitu (Orvilla & Santoso, 2018).

1. Framing

Framing dapat diartikan sebagai pembatasan gambar yang dibuat oleh kamera, seperti frame, jarak, ataupun pergerakan kamera. Dalam sebuah karya film, hampir tidak pernah seluruh unsur objek tambahan ditampilkan kepada penontonnya. Pembatasan inilah yang disebut juga sebagai *framing*.

2. Durasi

Setiap shot memiliki durasi yang beragam sesuai dengan tuntutan naratif. Satu pengambilan gambar dapat berdurasi kurang dari satu detik, bisa pula sampai dengan beberapa menit bahkan jam. Secara teknis, sebuah shot yang melebihi dari durasi rata-rata (9 - 10 detik) disebut *long take*.

3. *Lighting*

Dalam sinematografi, cahaya memiliki fungsi untuk menerangi objek, memberi efek khusus dan tata artistik yang menarik. Tata letak cahaya dalam karya foto menjadi syarat utama untuk membuat suatu foto yang baik. Pada dasarnya teori pencahayaan dan sudut datang serta teori pantulan sering dialami setiap hari, terutama pada hari cerah.

Lighting memiliki tiga point khusus dalam dunia sinematografi yang perlu diperhatikan, yaitu; *Key Light*, *Fill Light*, dan *Hair Light*.

2.3 **Applikasi yang digunakan**

Dalam pembuatan *video company profile* W Studio, perancang memakai beberapa *aplikasi*. Dan nantinya setiap file yang telah diselesaikan akan digabungkan lagi dengan *software* yang lain. Berikut beberapa *aplikasi* yang penulis gunakan:

2.3.1 **Adobe Corel Video Studio X10**

Adobe Corel Video Studio X10 merupakan *aplikasi* yang berasal dari perusahaan *Adobe System Inc* yang digunakan untuk mengedit *video*. Perangkat lunak ini memungkinkan pengeditan dari berbagai format untuk klip sumber, dan video yang dihasilkan dapat diekspor ke DVD, AVCHD, HD-DVD, dan AVI. Corel Video Studio juga mendukung pengambilan langsung DV dan HDV ke *disk*.

2.3.2 Adobe Photoshop

Adobe Photoshop merupakan *software* pengeditan gambar yang dimana dapat memberikan efek tertentu pada gambar dan dimasukkan ke dalam *video* (Maharani & Hotami, 2017). *Adobe Photoshop* memiliki tool banyak yang dapat dipakai oleh pengguna dalam hal mengedit beberapa foto yang akan di masukkan kedalam video yang dirancang.