

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka adalah suatu penelitian yang sering digunakan sebagai referensi yang dapat membuktikan kebenaran dari sebuah penelitian. Tujuan dari tinjauan pustaka ini yaitu menganalisis sebagian teks dari jurnal dengan proses mengklasifikasi, meringkas, dan membandingkan.

Berdasarkan dari penelitian tentang perancangan *video company profile* sebagai media promosi dan informasi di SMA Institut Indonesia Semarang oleh Indriani & Nugroho, (2014) bertujuan untuk menampilkan promosi berupa informasi dan keunggulan yang dimiliki oleh SMA Institut Indonesia. Hasil dari penelitian ini berupa video yang disimpan dalam bentuk VCD dan dipublikasikan ke akun *Facebook* resmi dari SMA Institut Indonesia. Dalam penelitian ini, telah terbukti layak untuk dijadikan video promosi dari nilai metode kuesioner yang dilakukan.

Penelitian tentang perancangan video profile balai pengembangan media televisi pendidikan dan kebudayaan sebagai media promosi Wicaksono (2016) ini bertujuan untuk memperkenalkan BPMPK dan membagikan informasi kepada umum agar masyarakat dapat menyadari keberadaan BPMPK. *Video company profile* ini memiliki tujuan supaya pendidikan untuk TV yang telah dirancang oleh BPMPK sebelumnya dapat berjalan dengan lancar. Video ini terbukti telah berjalan karena telah ditayangkan di BPM-TV Surabaya.

Penelitian tentang pembuatan video profil akademi kebidanan Mitra Husada Karanganyar berbasis multimedia Jarwati & Kristianto (2014) ini bermaksud agar bisa membuat nama kebidanan Mitra Husada Karanganyar semakin terkenal di masyarakat, dan sekaligus dijadikan sebuah video dokumentasi dari kebidanan Mitra Husada Karanganyar. Hasil dari penelitian ini adalah video dengan format berbentuk DVD dan telah digunakan sebagai sarana promosi yang efektif.

Penelitian tentang media video profile penunjang promosi dan informasi pada SMK Harapan Jaya Kota Tangerang oleh Renaldi, Fitriyani, & Illahi (2017) bertujuan untuk menampilkan informasi yang terkait dengan sekolah untuk mencapai tujuan promosi. Hasil dari rancangan proyek video ini telah dibagikan ke media sosial *youtube* dan mendapatkan sejumlah penayangan dan umpan balik.

Penelitian tentang perancangan video profil jurusan sistem komputer jenjang strata satu pada STMIK Raharja Tangerang oleh Kusuma, Tama, Putra, & Fikri (2018) yang memiliki tujuan supaya calon mahasiswa dan mahasiswi tertarik dengan jurusan sistem komputer, dan sebagai media promosi dan informasi yang menarik dan efektif untuk kalangan umum. Implementasi dari video profil ini akan ditujukan kepada calon mahasiswa dan masyarakat dalam bentuk video yang dipublikasikan di media sosial.

Berdasarkan tinjauan pustaka sebelumnya, berikut menampilkan susunan tabel yang berisi judul penelitian yang dapat dijadikan referensi untuk proyek yang direncanakan.

Tabel 1 Tinjauan Pustaka

Peneliti	Tahun	Kesimpulan Penelitian
Indriani & Nugroho	2014	Perancangan video <i>company profile</i> sebagai media promosi dan informasi di SMA Institut Indonesia Semarang.
Wicaksono	2016	Perancangan video profile balai pengembangan media televisi pendidikan dan kebudayaan.
Jarwati & Kristianto	2014	Pembuatan video profil akademi kebidanan Mitra Husada Karanganyar berbasis multimedia.
Renaldi, Fitriyani, & Illahi	2017	Media video profile penunjang promosi dan informasi pada SMK Harapan Jaya Kota Tangerang.
Kusuma, Tama, Putra, & Fikri	2017	Perancangan video profile jurusan sistem computer jenjang strata satu pada STMIK Raharja Tangerang.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, penulis akan merancang sebuah media video *company profile* untuk mempromosikan sekolah kepada masyarakat umum dan calon siswa-siswi untuk dijadikan salah satu cara mempertimbangkan dan mengenal keseluruhan dari sekolah. Penulis memanfaatkan metode penelitian terapan yang dapat menyelesaikan masalah dari suatu sekolah yang ditunjukkan sebagai objek penelitian dan menggunakan tahapan produksi sinematografi yang terbukti dapat berjalan dengan baik seperti penelitian yang diteliti oleh Kusuma, Tama, Putra, & Fikri (2018). Program pengolahan video Adobe Premiere yang digunakan oleh (Renaldi et al., 2017). Tempat perancangan proyek di sekolah yang dijalankan oleh (Indriani & Nugroho, 2014). Teknik pengambilan gambar yang dijalankan oleh (Wicaksono, 2016). Jarwati & Kristianto (2014) yang menggunakan sistem berbasis multimedia dan diimplementasikan di media sosial.

2.2 Landasan Teori

Landasan teori adalah teori-teori yang dipakai untuk menjamin gagasan yang diterapkan dalam penelitian yang dibuat. Penulis menggunakan beberapa

landasan teori dalam perancangan video *company profile* yaitu:

2.2.1 Multimedia

Multimedia merupakan suatu teknik komputer yang terkombinasi dari tulisan, gambar, animasi, video, maupun suara yang bertujuan untuk berkomunikasi. Hasil multimedia dapat diterima oleh pengguna melalui penglihatan (visual) dan pendengaran (suara). Produk multimedia seharusnya memiliki hubungan yang membenarkan pengguna untuk bergerak dari satu antarmuka ke antarmuka lainnya (Purwanto & Hanief, 2016).

Multimedia dapat dibagi menjadi 3 jenis yaitu:

1. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif memberi kebebasan untuk pengguna membuat pembalasan dengan beberapa jenis media pengaturan yang ada. Salah satu hasil multimedia interaktif yaitu *game*.

2. Multimedia Hiperaktif

Multimedia ini merupakan suatu jenis multimedia yang diakses melalui jaringan dan memiliki suatu jalur untuk menunjanya.

Contohnya seperti jaringan situs, *game online*, dan lain-lain

3. Multimedia Linier

Multimedia linier bersifat searah yang berarti pengguna hanya dapat menerima hal dan tidak dapat membalas umpan balik yang besar, salah satu contohnya adalah siaran televisi.

Berikut ini merupakan penjelasan beberapa elemen dalam multimedia oleh (Dharma, 2017):

1. Tulisan

Tulisan merupakan suatu elemen-elemen yang dasar dalam menyebarkan informasi. Tulisan merupakan bentuk informasi yang sederhana dan tidak memerlukan ruang penempatan yang besar. Pada umumnya ada 4 jenis tulisan yaitu tulisan cetak, tulisan hasil *scan*, tulisan elektronik, dan tulisan hiper.

2. Gambar

Gambar dalam multimedia berfungsi untuk menyampaikan informasi dengan lebih efektif dan bermanfaat. Gambar dalam multimedia juga berguna untuk membuat sebuah media multimedia terlihat lebih menarik. Pada umumnya ada 4 jenis gambar yaitu gambar vektor, gambar *clip art*, gambar *digiteszed*, dan gambar hiper.

3. Suara

Suara adalah jenis media yang berisi informasi yang hanya dapat didengar dengan telinga yang dihasilkan oleh getaran suatu benda. Suara terbagi menjadi 3 kelompok yaitu ucapan (suara manusia berbicara), musik (suara alat musik), dan suara efek (suara yang

dibuat untuk dijadikan efek, seperti suara petir, meledak, kecelakaan kendaraan).

4. Video

Video ialah gabungan elemen-elemen multimedia terlengkap untuk menyajikan tampilan media dengan cara gambar yang ditangkap dengan kamera dan menyimpannya dalam jenis format tertentu.

Jenis-jenis video berdasarkan tujuan pembuatannya yaitu video cerita, video dokumenter, video berita, video pembelajaran dan video presentasi. Video terbagi 2 jenis berdasarkan standard pembuatannya, video digital dan video analog. Video digital adalah produk dari industri komputer yang bekerja menggunakan sistem digital sedangkan video analog adalah produk yang dihasilkan melalui studio televisi dan menjadi dasar televisi (Saprudin, Abdullah, Haerullah, & Saraha, 2016).

5. Animasi

Animasi merupakan gambar yang menampilkan gerakan yang tersusun baik dan bergerak berdasarkan jalan cerita yang telah ditentukan. Orang yang membuat animasi disebut animator. Berdasarkan bentuk karakter yang dibuat, animasi terdiri dari *claymotion*, animasi 2d, dan animasi 3d. Berdasarkan teknik pembuatannya, jenis animasi terdiri dari animasi *spline*, animasi bingkai, animasi jalur, animasi karakter, animasi *sprite*, animasi tanah liat, animasi vektor, dan animasi sel.

Multimedia mempunyai keunggulan yang menarik minat dan indera dengan menggabungkan gerakan, gambar, dan bunyi (Nurdiana, Rahadian, & Suryadi, 2018). Adapun kegunaan multimedia bagi bidng-bidang, antara lain:

1. Bidang Pendidikan

Manfaat multimedia dalam bidang pendidikan adalah multimedia dapat membantu pelajar mengerti dan mengingat dengan mudah isi dari pelajaran (Gunawan, Ahmad Harjono, 2017). Multimedia juga menyampaikan bahan pelajaran agar lebih berkesan.

2. Bidang Kesehatan

Multimedia dalam bidang kesehatan berfungsi untuk mempermudah dokter dan perawat dalam memonitor detak jantung pasien lewat monitor (Siti Aminah, S.T., 2018).

3. Bidang Bisnis

Multimedia memiliki fungsi yang penting untuk bidang bisnis, biasanya digunakan sebagai sarana promosi. Dengan promosi yang interaktif dan kreatif, nilai sebuah produk meningkat lebih tinggi.(Budiyanto, Suprpto, & Poerwoningsih, 2017)

4. Bidang Industri Film

Semua bahan efek di dunia film dan animasi semua direkam dengan kamera kemudian diolah dengan menggunakan komputer(Diana Ayu Hapsari, 2014).

2.2.2 *Company profile*

Company profile adalah salah satu jenis media yang memperkenalkan informasi atau gambaran secara lengkap dari sebuah perusahaan atau lembaga kepada umum (Haryanto & Nugroho, 2015). Tujuan dari *company profile* adalah mempromosikan perusahaan atau lembaga kepada umum agar lebih mengenal perusahaan tersebut. Pembuatan *company profile* dapat dengan berbagai bentuk media seperti cetakan, situs jaringan, video, interaktif (aplikasi/program). Menurut Murti (2016) Pada umumnya, isi dari *company profile* terdiri dari:

1. Sejarah berdiri dari perusahaan

Sejarah berdiri dari suatu perusahaan memberi gambaran kepada orang lain yang berkaitan dengan perusahaan ataupun yang bersangkutan mengenai cerita perusahaan ini terdiri.

2. Visi dan misi perusahaan

Visi ialah wujud idola yang menjadi cita-cita dari sebuah perusahaan dalam jangka panjang dan berusaha untuk mencapainya. Sedangkan misi adalah teknik dan proses yang dijalani untuk tercapainya visi perusahaan. Visi dan misi sangat penting dibentuk dan ditunjukkan perancangan *company profile* kepada umum karena menyangkut masa depan perusahaan tersebut.

3. Struktur organisasi

Struktur organisasi menggambarkan rangkaian tanggung jawab pekerjaan dalam suatu organisasi. Fungsi dari struktur organisasi yaitu supaya pihak yang bersangkutan dapat mengetahui orang yang bersangkutan dengan masalah mereka.

4. **Filosofi perusahaan**

Filosofi perusahaan adalah penjelasan tentang ideologi pada perusahaan.

5. **Budaya perusahaan**

Budaya perusahaan berisi penjelasan tentang citra anggota perusahaan terhadap perusahaan tersebut.

6. **Identitas perusahaan**

Identitas perusahaan berisi penjelasan tentang perusahaan dalam meraih kemajuan yang akan mendapatkan kepercayaan dari masyarakat.

7. **Alamat perusahaan**

Alamat perusahaan berisi penjelasan tentang lokasi pada perusahaan.

Menurut Liem, Erandaru, & Sutanto (2015), *Company profile* terbagi dari

empat jenis yaitu :

1. *Web Company profile*

Web company profile ialah media yang dipakai untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi kepada orang yang membutuhkannya dalam basis internet.

2. *Company profile Cetakan*

Company profile cetakan merupakan salah satu jenis profil perusahaan yang mudah dibawa dan digunakan untuk memperkenalkan sebuah perusahaan karena tidak terbatas tempat dan waktu. Profil perusahaan cetakan mementingkan gambar, desain dan tulisan yang bagus.

3. *Video Company profile*

Jenis profil perusahaan ini bersifat multimedia karena menggabungkan gambar, video, tulisan, gambar dan suara yang menghibur. Biasanya, video profil perusahaan tidak memiliki durasi yang panjang.

4. *Company profile Interaktif*

Bentuk profil perusahaan ini lebih mementingkan interaktif dengan pengguna, jadi pengguna dapat melakukan pemilihan informasi yang dibutuhkan dengan bebas.

Berikut merupakan fungsi-fungsi dari *company profile*, antara lain :

1. Gambaran perusahaan
2. Media promosi.
3. Alat pemasaran.
4. Pelengkap proposal.
5. Materi *branding*.

2.2.3 Sinematografi

Sinematografi merupakan ilmu penerapan yang menceritakan tentang cara mengambil gambar dan menggabungkan gambar hingga menjadi susunan gambar yang dapat menyampaikan cerita dan ide (D. Prasetyo & Setyadi, 2017). Hasil dari sinematografi berupa gabungan visual dan suara yang biasanya disebut dengan film. Pengaturan kamera sangat dibutuhkan dalam sinematografi. Menurut Herdian (2015), berikut adalah penjelasan tentang pengaturan kamera DSLR:

1. *Shutter Speed*

Shutter speed berfungsi untuk mengatur waktu cahaya masuk hingga sensor. Semakin tinggi kecepatannya, semakin sedikit cahaya yang masuk.

2. Diafragma (*Aperture*)

Diafragma berfungsi untuk mengatur jumlah cahaya yang masuk melewati lensa hingga sensor. Diafragma disimbolkan dengan F. Semakin besar angkanya semakin sedikit cahaya yang masuk. Sebaliknya semakin kecil angka, semakin besar cahaya masuk.

3. Piksel

Piksel merupakan bagian terkecil dalam sebuah gambar. Semakin banyak piksel yang digunakan untuk mewakili sebuah gambar, semakin dekat hasilnya dapat menyerupai aslinya.

4. ISO

ISO adalah pengaturan kesensitifan sensor terhadap cahaya. Semakin tinggi nilainya, semakin sensitif sensor dari cahaya.

5. *Explosure*

Explosure berfungsi untuk menunjukkan kepada jumlah cahaya yang jatuh ke medium dalam proses pengambilan foto.

6. Metering

Metering dalam kamera berfungsi untuk menilai pencahayaan sekeliling objek, dan menginformasikan gabungan settingan kecepatan *shutter* dan diafragma agar mendapatkan nilai yang benar.

7. *Optical zoom*

Kemampuan ini biasanya terdapat ada kamera yang menggunakan lensa dan dipakai untuk membuat benda tampak lebih dekat atau lebih jauh.

8. *Format digital*

Format digital yang paling sering digunakan terdiri dari jpeg, raw, bmp.

Sinematografi juga menjelaskan tentang cara pengaturan gambar sesuai dengan cerita dan adegan yang telah dibuatkan dengan cara yang sesuai. Menurut Herdian (2015), terdapat 7 jenis cara pengambilan gambar berdasarkan sudut yaitu:

1. *Frog eye*

Teknik pengambilan gambar ini berposisi kamera disejajarkan dengan bagian bawah objek ataupun posisinya lebih rendah dari alas objek untuk mendapatkan hasil gambar yang besar.

2. *Low angle*

Sudut ini menangkap gambar dari sudut arah bawah objek agar objek kelihatan membesar.

3. *Eye level*

Dengan pengambilan dari sudut ini, objek ditempatkan di posisi yang sejajar dengan pandangan mata untuk menunjukkan sudut yang rata dengan objek.

4. *High angle*

Dari sudut tinggi ini, akan menghasilkan objek yang kelihatan kecil dan dramatis.

5. *Bird eye*

Untuk mendapatkan sudut ini, kamera akan diposisikan di atas ketinggian untuk mengambil gambar.

6. *Slanted*

Teknik pengambilan gambar ini menempatkan sudut selain dari samping dan depan objek.

7. *Over shoulder*

Cara pengambilan gambar ini merekam gambar dari belakang bahu objek untuk mendapatkan hasil objek yang terlihat bagian kepala dan bahunya.

Menurut Budiarto et al. (2018) dalam perancangan video terdapat tiga tahapan antara lain:

1. Pra produksi

Pra produksi adalah langkah pertama dalam membuat sebuah proyek dengan merancang permintaan dari klien yaitu sunting objek, panjang waktu, kalangan penonton, lokasi, biaya. Setelah bahan tersedia dan terpilih, penulis naskah akan mengubahnya menjadi naskah. Dalam naskah ini, biasanya berisi narasi naskah dalam bentuk video, pengisian suara, dan keterangan adegan yang menjadi alur cerita video. Pra produksi terdiri dari 3 langkah yaitu:

a. Gagasan

Gagasan merupakan bentuk pemikiran yang akan dirancangan ke dalam video.

b. Sinopsis

Sinopsis ialah ringkasan cerita yang menceritakan hal-hal penting saja.

c. Papan Cerita

Papan cerita adalah gambar yang tersusun rapi sesuai dengan alur naskah cerita. Papan cerita bertujuan untuk menceritakan ide agar lebih mudah dipahami.

2. Produksi

Produksi merupakan tahap pelaksanaan pengambilan video *company profile*. Pada tahap produksi ini, akan mengambil video sesuai dengan naskah video *company profile* yang telah dibuat di tahap pra produksi.

Pengambilan video tidak harus sesuai dengan urutan adegan, biasanya diambil sesuai dengan tempat pengambilan video.

3. Pasca Produksi

Ini merupakan tahap terakhir dan dalam tahap ini akan melakukan editing. Berikut akan menjelaskan tahap-tahap yang akan dilakukan dalam pasca produksi:

a. Tahap konverting yaitu mengubah file asli menjadi format video yang diinginkan.

b. Tahap pengolahan video akan mengedit video dengan penambahan suara, musik, efek, teks untuk memperjelas video dan membuatnya lebih menarik.

c. Tahap *Rendering* merupakan proses mengeluarkan video yang telah diedit menjadi hasil video akhir dengan format mp4.

2.2.4 Media Sosial

Media sosial ialah media untuk berkomunikasi dan bersosial walaupun berjarak jauh (Sherlyanita & Rakhmawati, 2016). Menurut (Kursiasih, 2016),

Adapun manfaat dari media sosial yaitu :

1. Menjalin hubungan dengan teman.
2. Dapat berteman dengan orang yang berada dimanapun
3. Dapat menambah ilmu pengetahuan.
4. Lebih cepat mendapatkan informasi.
5. Dapat digunakan sebagai ajang promosi.

Menurut Mentari, Fauzi, & Muflikhah (2018) media sosial memiliki keunggulan bagi bisnis. Terdapat 5 keuntungan dari media sosial dalam bidang bisnis:

1. Suatu metode yang tidak sulit digunakan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.
2. Dapat menentukan target pelanggan dengan tepat.
3. Agar proses pembalasan menjadi lebih mudah
4. Dapat meningkatkan jumlah pengunjung situs jaringan.
5. Mempermudah proses pelanggan untuk menelusuri bisnis.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan, kelebihan dari menggunakan media sosial adalah mempermudah kita untuk berinteraksi, berkomunikasi, mendapatkan informasi dan membagi informasi kepada umum.

Namun, promosi yang tidak melalui media sosial akan lebih lambat disebarakan kepada umum.

2.2.5 MDLC

Menurut T. F. Prasetyo & Bastian, (2017), MDLC merupakan salah satu metode untuk melakukan suatu penelitian. Dalam metode ini terdiri dari enam langkah, yaitu:

1. Konsep

Dalam langkah ini, berfungsi untuk menentukan tujuan dan pengguna yang dituju. Tujuan dan pengguna yang dituju sangat berdampak terhadap proses penyampaian informasi.

2. Desain

Dalam langkah ini akan melakukan pembuatan spesifikasi terhadap tampilan dari sebuah proyek.

3. Pengumpulan material

Dalam langkah ini akan mengumpulkan bahan yang diperlukan.

Bahan-bahan yang biasanya dikumpul dalam bentuk gambar, animasi, video suara dan sejenisnya.

4. Pembuatan

Dalam tahap pertemuan ini akan membuat semua objek yang berdasarkan dengan yang telah ditentukan pada langkah desain dalam bentuk storyboard, sinopsis, dan lainnya.

5. Pengujian

Setelah langkah pembuatan, akan menjalani langkah pengujian terhadap hasil yang telah jadi.

6. Distribusi

Sesudah melakukan pengujian, hasil yang telah diuji akan disimpan dalam format yang dibutuhkan. Dalam langkah ini juga akan mengembangkan hasil menjadi lebih bagus.

2.3 Software yang digunakan

2.3.1 Adobe Premiere Pro CC

Adobe Premiere adalah sebuah alat yang dapat mengedit gambar bergerak berbasis non-linier. *Premiere* dapat menggabungkan gambar, suara, video, teks menjadi satu video. Fitur yang paling sering digunakan seperti *razor tool*, *color grading*, dan *suara mixer* (Zulmi & Fadlilah, 2016). Dalam *premiere* juga terdapat beberapa fitur yang dapat memperindah video, salah satu contoh yaitu filter.

Menurut Nurhardian, Ferdiansyah, & Dwiyatno (2015), kelebihan *adobe premiere* dibandingkan dengan perangkat lunak pengolahan video yang lainnya yaitu:

1. Memudahkan dalam membuat *title*.
2. Memiliki ketelitian sebesar 0.01 detik.
3. Tersedia *Timeline* dengan kolom video dan suara yang cukup banyak.

4. Tersedia banyak format video yang dapat dirender.
5. Dapat digunakan untuk mengolah format dan ukuran video yang berbeda.

2.3.2 Adobe After Effect

After Effect ialah salah satu alat yang di pakai saat proses pengeditan dan pengolahan efek visual. Dengan *adobe after effect*, kita dapat mempercantik video yang ingin kita olah (Saputra, 2018). Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh umum sehingga dianggap sebagai perangkat professional yang paling terkenal. *Adobe After effect* dapat digunakan untuk membuat *motion graphic* untuk ditambahkan dalam sebuah video, agar video menjadi lebih menarik. Kelebihan *adobe after effect* yaitu:

1. Tersedia efek-efek yang beranekaragam.
2. Dapat membuat *motion graphic* yang memperindah video.
3. Dapat digunakan untuk membuat efek dalam sebuah video agar video menjadi lebih menarik.