

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

Riset yang dilakukan oleh Apriliani, Hasanah, & Anas (2019) mempunyai tema tentang media informasi, yang dimana diperlukan media tempat bertukar atau menyampaikan informasi kepada masyarakat yang ampuh dan sesuai untuk membantu perkembangan Kampung Wisata Adat Sengkoah di Lombok Tengah.

Kajian yang dilakukan oleh Putra, Hendrawan, Kabelen, & Rahayu (2018) membahas tentang pembuatan video *profile* dari Tim Sepak Bola Arema Cronus agar para penggemar tidak lagi kesulitan dalam mencari informasi mengenai Tim Arema Cronus. Kajian ini menggunakan perangkat lunak Adobe Premiere Pro sebagai salah satu alat bantu dalam menyelesaikan penelitian ini. Metode yang dipergunakan dalam di riset ini yaitu studi pustaka, observasi, dan wawancara.

Di penelitian yang dilakukan oleh Faiqah, Najib, & Amir (2016) menyebutkan beberapa kegunaan Youtube sebagai media sosial yang populer pada saat ini, yaitu; mengakses dan berbagi informasi apapun, mengenalkan atau memasarkan produk, menguatkan *branding* lembaga/institusi, memfasilitasi pengguna menguasai kemampuan dasar membuat video.

Wulandari, Rachmat, & Nugraha (2018) melakukan penelitian yang nantinya akan digunakan sebagai media untuk memberikan informasi kepada masyarakat umum tentang Sekolah Mandiri Balaraja, seperti fasilitas yang ada, mekanisme

pendaftaran sekolah, dan lain-lain. Sekarang media sosial banyak digunakan untuk banyak hal seperti penyebaran informasi oleh karena itu ketika video sudah selesai akan didistribusikan melalui jejaring internet seperti Youtube, Facebook dan Website SMA Balajara itu sendiri. Penelitian oleh Sunarya, Nurasiah, & Agustian (2017) menjelaskan video *profile* yang dibuat mempunyai tahapan proses produksi antara lain *pre-production*, *production*, dan *post-production*. Dengan adanya video *profile* ini diharapkan akan meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai Studio Satu PT. Metro TV.

Dari hasil tinjauan pustaka di atas, dapat ditampilkan tabel penelitian sebagai pembandingan penelitian terdahulu terhadap penelitian yang akan dikerjakan. (Lihat Tabel 1)

Tabel 1 Tinjauan Pustaka

Peneliti	Tahun	Kesimpulan
Apriliani, Hasanah, & Anas	2019	Penelitian ini akan digunakan sebagai media untuk memperkenalkan Kampung Wisata Adat Sengkoah agar lebih dikenal oleh masyarakat yang belum mengetahuinya.
R. P. Putra, Hendrawan, Kabelen, & Rahayu	2018	Metode yang digunakan di penelitian ini adalah yaitu menggunakan metode pendataan dengan cara observasi di lapangan, wawancara, dan studi pustaka dan juga menggunakan Adobe Premiere Pro.
Faiqah, Najib, & Amir	2016	Youtube mempunyai kegunaan yaitu untuk tempat mendapatkan informasi apapun, mengenalkan atau memasarkan produk, meningkatkan branding lembaga, sebagai wadah pengguna untuk melatih kemampuan membuat video.

Wulandari, Rachmat, & Nugraha	2018	Pembuatan video profile SMA Mandiri Balaraja diharapkan akan memberikan informasi yang lebih kepada khayalak umum mengenai SMA Mandiri Balaraja.
Sunarya, Nurasih, & Agustian	2017	Penelitian ini menggunakan beberapa tahap dalam produksinya, seperti <i>pre-production</i> , <i>production</i> , <i>post production</i> .

Perancangan video *profile* pada Kampung Wisata Adat Sengkoah memiliki tujuan untuk meningkatkan pengetahuan atau kesadaran masyarakat terhadap kampung tersebut yang berada di Lombok Tengah. Metode yang digunakan dalam perancangan video *profile* Tim Arema Cronus yaitu metode pendataan dengan cara observasi di lapangan, wawancara, dan studi pustaka. Pada penelitian yang dilakukan di Komunitas Makassarvidgram menjelaskan beberapa kegunaan dalam menggunakan media sosial khususnya Youtube, yaitu mendapatkan informasi apapun, mengenalkan atau memasarkan produk, meningkatkan *branding* lembaga.

Perancangan *video profile* SMA Mandiri Balaraja dimaksudkan untuk memperkenalkan SMA Mandiri Balaraja beserta fasilitas yang ada di SMA Mandiri Balaraja kepada calon orang tua murid yang ingin mendaftarkan anaknya ke SMA Mandiri Balaraja.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, penulis akan membuat sebuah proyek tentang *video company profile* sebagai media untuk memperkenalkan dan menjelaskan informasi tentang sebuah badan usaha kepada masyarakat. Oleh karena itu penulis menggunakan metode penelitian terapan dalam melakukan penelitian ini.

Penulis juga ingin untuk menggunakan metode dan aplikasi yang juga digunakan oleh

(R. P. Putra et al., 2018) yaitu Observasi, wawancara dan studi pustaka serta menggunakan Adobe Premiere Pro. Serta penulis juga ingin untuk menggunakan tahapan produksi yang juga dilakukan oleh Sunarya et al., (2017).

2.2 Landasan Teori

Landasan teori ialah teori-teori yang digunakan untuk memperkuat teori yang digunakan dalam sebuah penelitian. Beberapa landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

2.2.1 Company Profile

Menurut Apriani, Haerul, & Febriana (2016) *company profile* adalah sebuah penjelasan mengenai perusahaan yang berbentuk cetak ataupun digital yang memuat segala informasi yang digunakan sebagai alat penyebaran informasi kepada pihak yang membutuhkan.

Menurut Liem, Erandaru, & Sutanto (2015) elemen yang harus ada di sebuah *company profile*, yaitu:

a. Sejarah

Memuat tentang bagaimana awal perusahaan bisa berdiri.

b. Filosofi pada Perusahaan

Ideologi yang digunakan oleh perusahaan dalam berbisnis.

c. Budaya Perusahaan

Berisi mengenai nilai yang membangun citra pegawai ke perusahaannya.

d. Sambutan dari Pimpinan

Bagian ini berisi sambutan yang dilakukan oleh pimpinan dari perusahaan.

e. Identitas Perusahaan

Memberikan informasi seperti lambang perusahaan, seragam pegawai.

f. Visi, Misi Perusahaan

Memaparkan visi dan misi serta strategi perusahaan.

g. Alamat

Menjelaskan alamat Perusahaan.

h. Sumber Daya Manusia

Pada bagian ini menjelaskan siapa saja orang-orang yang ada di perusahaan.

i. Fasilitas

Menjelaskan tentang fasilitas yang ada di perusahaan.

j. Prestasi

Hal-hal yang sudah diraih oleh perusahaan.

k. Laporan Perkembangan Perusahaan

Memuat tentang informasi laba rugi perusahaan.

l. Deskripsi Produk

Memaparkan keterangan produk maupun layanan yang akan diberikan perusahaan ke konsumen.

m. Program pengembangan di masa depan

Menjelaskan target atau program yang akan dilaksanakan di waktu mendatang.

2.2.2 Multimedia

Widada & Rosyidi (2017) mengemukakan multimedia adalah kombinasi dari beberapa media seperti teks, suara, animasi, serta video. Tapi A. Purwanto & Hanief (2016) berpendapat bahwa multimedia merupakan pengaplikasian teknologi dengan cara mencampurkan antara visual dan audio dengan cara yang baru dalam berkomunikasi.

Multimedia mempunyai beberapa unsur, yakni:

1. Teks

Bisa diartikan sebagai informasi yang direalisasikan melalui tulisan, dan disampaikan dari pengirim ke pengguna.

2. Gambar

Elemen di multimedia yang digunakan untuk mengilustrasi atau menggambarkan informasi yang akan disampaikan terutama informasi yang tidak dapat dijelaskan dengan kata-kata. Jenis gambar juga dibedakan menjadi dua kelompok yaitu:

a. *Vector*

Tidak disimpan dalam sebuah gambar, tapi disimpan dalam sebuah algoritma yang menentukan kurva, garis dan bermacam bangun gambar.

b. *Bitmap*

Adalah rekonstruksi gambar asli, tersimpan dalam piksel yang berbentuk titik-titik.

3. Suara (Audio)

Audio mempunyai bermacam-macam format, antara lain:

- a. MIDI
- b. WAV
- c. AAC
- d. AIFF dan AIFC
- e. MP3
- f. Ogg dan Ogg Vorbis
- g. WMA
- h. Real Audio

4. Video

Menurut penelitian oleh Mahmudi (2015) video adalah pemrosesan sinyal elektronik yang mewakili gambar yang bergerak. Video juga mempunyai

beberapa fungsi antara lain:

- a. Memperkenalkan diri/organisasi
- b. Menyampaikan informasi
- c. Melakukan penjualan

5. Animasi

Kharisma, Kurniawan, & Wijaya (2015) mengemukakan bahwa ada sembilan jenis animasi, yakni; animasi sel, animasi *frame*, animasi *sprite*, animasi lintasan, animasi splin, animasi *vector*, animasi karakter, animasi *computational*, serta *morphing*.

Multimedia juga dapat dibagi menjadi beberapa jenis menurut pendapat Amin & Rizal (2016), antara lain:

a. Multimedia Interaktif

Multimedia yang penggunaannya dapat mengontrol penuh kapan multimedia bisa ditampilkan.

b. Multimedia Hiperaktif

Multimedia ini mempunyai struktur dengan elemen terhubung sehingga bisa diarahkan oleh pengguna lewat tautan dengan elemen multimedia yang ada.

c. Linier

Adalah multimedia yang berjalan lurus contohnya seperti film dan video – video.

Multimedia juga mempunyai beberapa kelebihan di beberapa aspek, yakni:

a. Perdagangan

Menurut Rahmawati (2017) dengan adanya multimedia di bidang perdagangan akan memangkas biaya promosi dan memudahkan para calon pembeli untuk melihat produk yang akan dijual.

b. Kesehatan

Penelitian yang dilakukan oleh Titting, Hidayah, & Pramono (2016) memperoleh hasil bahwa sekarang multimedia bisa digunakan sebagai alat pembelajaran dalam bidang kesehatan seperti gerakan-gerakan senam lantai untuk murid SMA pada pelajaran Olahraga.

c. Pendidikan

Menurut Subiyantoro & Mulyani (2017) dengan adanya multimedia di bidang pendidikan, sekarang murid bisa mendapatkan materi dengan lebih variatif dan sesuai dengan kemampuan murid.

2.2.3 Youtube

Menurut Putra & Patmaningrum (2018) dalam penelitiannya Youtube adalah *platform* yang digunakan sebagai alat untuk mempublikasikan video ke masyarakat luas dan bisa dijangkau di Negara mana pun. Informasi sekarang ini lebih cepat tersebar di media digital, semua orang bisa dengan gampang mendapatkan informasi yang mereka inginkan dengan adanya media sosial. Youtube adalah media sosial yang populer pada saat ini, sebagian besar masyarakat sudah menggunakan Youtube dalam kehidupan mereka sehari-hari. Konsep Youtube sendiri berfokus pertukaran informasi dengan media video yang diunggah ke situsnya. Saat ini Youtube banyak digunakan orang dari berbagai kalangan untuk bermacam-macam kebutuhan, mulai dari untuk hiburan saja, belajar hal apapun, melihat berita. Maka dari itu Youtube merupakan tempat baru yang efektif untuk digunakan dalam memperkenalkan usaha.

2.2.4 Sinematografi

Sinematografi bisa diartikan sebagai hal menjelaskan teknik pengambilan gambar serta menggabungkannya agar menjadi rangkaian gambar Kardewa & Siahaan (2017). Sinematografi juga tidak bisa dipisahkan dengan yang namanya *storyboard*, *storyboard* menurut Rimayanti, Yulianti, Nasution, & Lubis (2019) ialah daftar adegan gambar dan divisualisasikan menjadi sebuah video dalam dunia sinematografi.

2.3 Tools Yang Digunakan

Dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa alat untuk membantu pekerjaan, antara lain:

1. Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro merupakan aplikasi *editing* video yang sudah digunakan berbagai kalangan profesional dalam pembuatan video menurut Hardiansyah, Hermawan, & Mutakin (2018). Sama halnya dengan Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro juga memiliki beberapa alat bantu yang digunakan dalam penyuntingan video, sebagai berikut:

- a. *Selection Tool*

Tool ini digunakan sebagai kursor dalam Aplikasi Adobe Premiere.

- b. *Track Tool*

Digunakan sebagai alat untuk memilih beberapa *track*.

- c. *Ripple Tool*

Dipergunakan untuk memindahkan klip lain ke *timeline*.

d. *Rolling Edit Tool*

Berguna untuk menyesuaikan titik *edit* antara dua klip.

e. *Rate stretch Tool*

Untuk mengubah durasi pada klip dan kecepatan klip.

f. *Razor Tool*

Dipakai untuk memotong klip pada *timeline*.

g. *Slip Tool*

Berfungsi untuk memindahkan klip ke dalam dan ke luar poin dengan jumlah yang sama secara bersamaan.

h. *Slide Tool*

Dipakai memindahkan klip bolak balik dalam *timeline*.

i. *Pen Tool*

Digunakan untuk membuat kontrol poin pada track video ataupun audio.

j. *Hand Tool*

Tool ini digunakan untuk menarik-narik sesuatu yang ada pada *timeline*.

k. *Zoom Tool*

Berfungsi sebagai seperti kaca pembesar untuk memperbesar tampilan di Adobe Premiere Pro.

Sudaryono, Desrianti, & Lestari (2018) juga menggunakan Adobe Premiere Pro sebagai alat bantu untuk menyelesaikan penelitiannya. Penulis

menggunakan juga Adobe Premiere Pro karena Adobe Premiere Pro mempunyai beberapa kelebihan, antara lain;

- a. Mendukung *High Definition*.
- b. *Auto Save Project*.
- c. Memiliki Efek *Zooming*.

2. Kamera Canon EOS 1200D

Merupakan produk dari Canon yang cara penggunaannya sudah dipermudah untuk para pemula. Kamera ini memiliki resolusi 18MP yang ISO-nya antara 100-6400 ISO yang memungkinkan penggunanya mengambil gambar dalam kondisi sedikit cahaya. Canon EOS 1200D memiliki beberapa kelebihan dibanding kamera lainnya, yakni:

- a. Peningkatan kualitas piksel yang ada di sensor gambar yang dianggap bisa menunjang untuk menghasilkan foto dengan kualitas yang tinggi.
- b. Memiliki sensitivitas cahaya yang baik yaitu dengan ISO 100 sampai dengan 6400 yang bisa dinaikkan hingga 12800.
- c. Fitur – Fitur yang mudah digunakan oleh pengguna walaupun pemula.

Pengguna bisa memilih mode pemotretan yang ia inginkan seperti mode manual, auto dan program.

3. Tripod

Tripod adalah peralatan di dunia fotografi yang mempunyai beberapa fungsi yaitu memudahkan pengambilan gambar yang lama yang membuat tangan sakit karena harus memegang kamera dengan waktu yang lama, menjaga kestabilan gambar agar tetap bagus hasil pengambilan gambarnya.