BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

(Santoso, 2014) melakukan penelitian dengan judul "Pembuatan Video Profil *Smart Preschool* Kepunton Solo". Dalam zaman serba digital ini, multimedia sudah menjadi hal yang penting untuk proses belajar mengajar, tidak terkecuali untuk mempromosikan dan menginformasikan lembaga pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan jumlah pendaftar, dapat memvisualisasikan lebih real tentang keadaan *Preschool* Kepunton Solo dan juga menginformasikan kepada masyarakat luas. Perancangan Video *Profile* ini dapat memudahkan masyarakat untuk mengetahui tentang kegiatan belajar mengajar dan juga fasilitas yang ada di *Smart Preschool* Kepunton Solo. Menggunakan metode penelitian studi pustaka, observasi, wawancara, kuisioner, analisis perancangan storyboard, pembuatan video, *testing* dan implementasi. Pembuatan video ini menggunakan beberapa aplikasi pengeditan video yaitu *Sony Vegas* Pro 11 dan *Adobe Audition* CS 6.

Penelitian dengan judul "Perancangan Video Promosi Sekolah Musik Indonesia di Kota Surabaya" (Anugerah, Hendrawan, & Susilo, 2018) dirancang dengan tujuan menginformasikan dan mempromosikan tentang Sekolah Musik Indonesia, serta membantu pemasaran agar siswa yang ingin mendaftar bertambah.Penghimpunan data, analisis, dan konsep tahapan produksi media: *pre-production, production* dan *post-production* merupakan metode penelitian yang digunakan. Hasil penelitian berupa video ini akan dipublikasikan pada Youtube, website Sekolah Musik Indonesia dan pada Facebook.

Marco Juliano. Perancangan dan Implementasi Video Company Profile pada Premier Language Course.
UIB Repository©2019

Penelitian oleh (Hidayat, Wandanaya; Anita B, 2017) yang mempunyai judul “Perancangan Video Profile Sebagai Media Promosi dan Informasi di SMK Avicena Rajeg Tangerang” menghasilkan video profile berisikan informasi yang mempunyai daya publikasi lebih luas dan dapat digunakan untuk mempromosikan. Penelitian diatas dirancang dengan mengutilisasi Adobe Photoshop dan Adobe Premier. Hasil dari penelitian ini dibuat dengan tujuan mempromosikan dan menginformasikan agar masyarakat dapat lebih mengenal SMK Avicenadan dapat menambah jumlah calon siswa yang ingin mendaftar.

Penelitian berjudul “Promosi dan Informasi pada Media Video Profile SMA Mandiri Balaraja” (Wulandari, Rachmat, & Nugraha, 2018a)dirancang dengan maksud menginfornasikan identitas. Tampilan dan isi konten yang menarik menjadikan penyajian informasi lebih mudah. Setelah dikumpulkan, maka informasi-informasi akan digabungkan untuk dijadikan bahan untuk perancangan video *company profile* yang dibuat dengan aplikasi Corel Video Studio X5, Adobe Premier CS3, dan Adobe Photoshop CS3. Hasil penelitian adalah video yang menunjukkan perancangan dari dokumen *raw* menjadi yang dipublikasikan melalui Youtube, dan *social media* lainnya sehingga pemasaran dari SMA Mandiri Balaraja lebih luas.

Penelitian yang berjudul “Promosi dan Informasi Media Audio Visual Berbentuk Video Profile pada SMK PGRI 11 Ciledug Kota Tangerang” (Hamzah, Soma, & Rahmawati, 2017) memproduksi video yang digunakan untuk menginformasikan dan memperluas gapaian pemasaran yang sudah ada. Observasi, wawancara dan studi pustaka merupakan metode penelitian yang digunakan. Penelitian ini juga menerapkan tahapan proses konsep produksi media

Marco Juliano. Perancangan dan Implementasi Video Company Profile pada Premier Language Course.
UIB Repository©2019

yaitu *preproduction*, *production* dan *postproduction*. Implementasi video berisi informasi sekolah sehingga calon pendaftar dapat melihat sekolah.

Tabel 1 Tinjauan Pustaka

Peneliti	Tahun	Kesimpulan Penelitian
Santoso	2014	Pembuatan media audio visual dilakukan di lokasi *Smart Preschool* Kepunton Solo dengan pembuatan *storyboard* atau *script*, pengambilan gambar, *recording*, *capturing*, serta pada tahap *editing* dimana semuanya disesuaikan dengan *script*.
Anugerah & Hendrawan, n.d.	2017	Video *profile* memiliki tujuan untuk memperkenalkan produk. Pembuatan video profil ini menggunakan tahapan produksi yang dimulai dari tahap *preproduction*,tahap *production*, dan tahap *postproduction*.
Hidayat, Wandanaya; Anita B	2017	Video profile dibuat dengan tujuan mempromosikan. Proyek ini dirancang menggunakan Adobe Premier dan Adobe Photoshop.
Wulandari, Rachmat, & Nugraha	2018	Video *company profile* bertujuan untuk menginformasikan perusahaan. Adobe Premier CS3, Corel Video Studio X5 dan Adobe Photoshop CS3 adalah software yang digunakan. Video diimplementasikan di Facebook.
Hamzah, Soma, & Rahmawati	2017	Observasi, wawancara, dan studi pustaka adalah metode pengumpulan data yang digunakan. Tahapan konsep produksi media yaitu *preproduction*, *production*, dan *postproduction*.

Berlandaskan penelitian-penelitian yang telah disebutkan sebelumnya, penulis telah memutuskan untuk merancang video *company profile* untuk lembaga pendidikan seperti yang sudah dibuat oleh Santoso (2014) dengan judul "Pembuatan Video Profil *Smart Preschool* Kepunton Solo". Perancangan video *company profile* akan menggunakan metode-metode yang telah digunakan (Hamzah et al., 2017), dengan judul "Promosi dan Informasi Media Audio Visual Berbentuk Video Profile pada SMK PGRI 11 Ciledug Kota Tangerang" yaitu

UIB Repository©2019

wawancara,observasi, dan studi pustaka. Penulis akan menggunakan tahapan perancangan produksi seperti yang dipraktikkan oleh Anugerah et al. (2018), dengan judul "Perancangan Video Promosi Sekolah Musik Indonesia di Kota Surabaya". Penulis akan melakukan penyuntingan dalam perancangan video, seperti (Wulandari et al., 2018b) dengan judul "Promosi dan Informasi pada Media Video Profile SMA Mandiri Balaraja" Saluran implementasi yang akan digunakan oleh penulis akan sama seperti pada penelitian (Hidayat, Wandanaya; Anita B, 2017).

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Multimedia

Multimedia merupakan cara memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan *tools* yang memungkinkan *user* berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi(Wulandari et al., 2018b). Dalam dunia bisnis, multimedia dapat diaplikasikan dalam bentuk *company profile*, *product profile*, bahkan dapat juga digunakan sebagai sarana pelatihan dalam sistem *e-learning* (Sunarya, Nurasiah, & Agustian, 2017).

Aminah (2018), mengelompokkan multimedia menjadi beberapa jenis yaitu:

1. Multimedia *interactive*

   Multimedia *interactive* merupakan jenis multimedia dimana *user* mempunyai kendali akan elemen-elemen multimedia. Contoh: *interactive CD*, game, aplikasi program.

2. Multimedia *hyperactive*

UIB Repository©2019

Multimedia *hyperactive* memiliki elemen-elemen terstruktur yang terkait. *User* juga dapat mengarahkan multimedia jenis ini melalui konektivitas dengan berbagai elemen multimedia lainnya yang sudah ada. Contoh: situs web, *m-banking, www (world wide web), online game*.

3. Multimedia *liniear*

   Jenis multimedia ini merupakan multimedia dimana *user* tidak dapat memberikan *feedback* dan hanya bisa menyaksikan informasi yang ditampilkan.

   Contoh: film, video.

Multimedia dapat dibagi dalam beberapa elemen (Purwanto & Hanief, 2016), yaitu:

1. Teks

   Ialah gabungan dari huruf-huruf yang membuat suatu kata atau kalimat untuk memaparkan implikasi tertentu atau materi untuk belajar yang dapat dipahami oleh pembaca (Kausar, Sutiawan, & Rosalina, 2015).

2. Gambar

   Gambar ialah elemen multimedia yang sering muncul sebagai *backdrop* sebuah teks agar dapat membuat teks terlihat lebih menarik. (Dharma, 2017).

3. Audio

   Audio merupakan suara yang muncul akibar getaran suatu benda (kekuatannya minimal 20kali/detik) dan dapat ditangkap oleh telinga manusia (Wulandari et al., 2018b).

4. Video

Marco Juliano. Perancangan dan Implementasi Video Company Profile pada Premier Language Course.
UIB Repository©2019

Video merupakan penggabungan dari gambar-gambar yang disusun dengan baik dengan kecepatan tertentu dan menghasilkan gambar bergerak dengan dimensi yang berbeda (Sunarya et al., 2017). Menurut (Hupsari & Urbani, 2014), video dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:

a) Video analog

Video yang dibuat dengan sinyal magnetic, memiliki format VHS dan *Betamax*.

b) Video digital

Video yang sudah berbentuk digital, memiliki format MP4, *Quicktime*, AVI.

5. Animasi

Merupakan elemen multimedia yang dapat membuat suatu gambar atau tulisan menjadi lebih menarik dengan menampilkan potongan-potongan gambar yang berganti-ganti dengan cepat.Selain itu, animasi juga dapat digunakan untuk *slide* presentasi agar terlihar lebih menarik.

Penggunaan multimedia memiliki beberapa manfaat yaitu:

1. Kedokteran dan kesehatan

Dalam bidang kesehatan multimedia dapat dimanfaatkan untuk memonitor kesehatan pasien.Selain itu, multimedia juga dapat diaplikasikan dalam penggambaran gelombang detak jantung, untuk melihat objek mikroskopis seperti virus dan bakteria, penggunaan *X-ray* dan dapat juga digunakan untuk mengelola stok obat. Untuk meminimalisir resiko kesalahan saat operai maka dapat dilakukan simulasi (Saputri, 2017).

Marco Juliano. Perancangan dan Implementasi Video Company Profile pada Premier Language Course.
UIB Repository©2019

2. Pendidikan

   Digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi. Karena mengunakana multimedia tampilan menjadi lebih menarik, sehingga murid-murid dapat lebih mudah menangkap materi yang disampaikan (Andinny & Lestari, 2016).

3. Bisnis

   Dalam dunia bisnis, multimedia dapat digunakan untuk pembuatan iklan agar masyarakat lebih tertarik untuk membeli suatu produk (Sunarya, Apryllia, & Isnaini, 2016). Multimedia juga digunakan untuk keperluan presentasi dalam dunia kerja.

4. Seni dan hiburan

   Multimedia paling sering digunakan dalam *industry* hiburan, seperti untuk memberikan *special effects* gambar dan suara dalam animasi dan film. Berbagai macam *apps* dan game juga menggunakan multimedia (Tarigan, Tambunan, & Telnoni, 2016). Multimedia juga dapat digunakan dalam dunia berita untuk menginformasikan sesuatu atau untuk menggambarkan sebuah kejadian.

5. Transportasi dan komunikasi

   Radar pesawat menggunakan multimedia untuk navigasi. Menentukan koordinat dan arah gerak kapal pada sistem navigasi kapal. GPS (*Global Positioning System*) dapat digunakan untuk mengetahui kondisi jalan dan posisi.

Marco Juliano. Perancangan dan Implementasi Video Company Profile pada Premier Language Course.
UIB Repository©2019

2.2.2 Sinematografi

1. Sinematografi berasal dari bahasa Yunani yaitu *kinema* yang memiliki arti gerakan dan kata *graphein* yang memiliki arti merekam (Septarina & Alfianus, 2017). Sinematografi sebagai ilmu terapan ialah bidang ilmu yang membahas tentang teknik penangkapan gambar dan penggabungan gambar agar dapat dijadikan rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide (dapat mengemban cerita) (Maahury, Deddy, & Sembel, 2015). Menurut (Purnawati, 2016), terdapat beberapa teknik pengambilan gambar, yaitu:

   a) *Head and shoulder*

   Pada pengambilan gambar inipenonton akan ikut merasakan karena kamera akan berada di sisi sebelah kepala dan pundak (bahu) tokoh. Obyek utama tampak menghadap kamera dengan latar depan bahu lawan main.

   b) *Long shot*

   Teknik pengambilan gambar dimana kamera terbidik jauh, sehingga dapat memberikan kesan luas.

   c) Frog eye

   Mengambil gambar pada sudut yang sangat rendah.

   d) *Eye level*

   Mengambil gambar dengan membuat kamera sejajar dengan mata subyek.

   e) *Low angle*

Marco Juliano. Perancangan dan Implementasi Video Company Profile pada Premier Language Course.
UIB Repository©2019

Pada teknik pengambilan gambar ini letak kamera lebih rendah dari mata subyek.

f) *Still camera*

Mengambil gambar dengan tidak menggerakkan kamera sehingga menghasilkan kedataran suasana adegan yang mengalir.

g) *Panning*

Mengambil gambar dengan menggerakan kamera secara horizontal (posisi kamera tetap di tempat) dari kiri ke kanan atau sebaliknya.

h) *Tracking*

Mengambil gambar dengan mengikuti gerakkan objek. Pada teknik moving shot tracking, kamera akan ikut bergerak sehingga penonton ikut merasakan pergerakan adegan.

Dalam pembuatan video terdapat komposisi yang harus diperhatikan agar penonton tertarik. Menurut penelitian yang dilakukan (Panjaitan, Prayanto, & Yudani, 2014)ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam komposisi, yaitu:

a) *Rule of third*

Sering disebut sebagai pembagian tiga bidang, teori ini berasal dari Yunani.

b) Perspektif

Perspektif berhubungan dengan *Angle* kamera dan pengaturan kamera. Agar gambar lebih berdimensi, dinamis

Marco Juliano. Perancangan dan Implementasi Video Company Profile pada Premier Language Course.
UIB Repository©2019

dan memiliki *depth* maka dibutuhkan pemahaman perspektif.

c) Menata warna

Hal yang sangat penting karena berkaitan langsung dengan visual disebut juga dengan konsep pewarnaan. Penonton dapat lebih menikmati video atau film jika penataan warna terukur dan baik.

d) Komposisi garis

Merupakan perpaduan yang serasi antar dua garis atau lebih yang terjadi dalam satu bingkai atau frame gambar.

e) Mengatur gerak (*blocking*)

Selain tokoh dalam cerita, kamera juga dapat melakukan pergerakan, keduanya juga dapat dipadukan. Berikut merupakan beberapa pergerakan kamera menurut Panjaitan et al. (2014):

1) *Panning*

Merupakan pergerakan kamera dimana posisi kamera tetap di tempat, namun lensa bergerak dari kiri ke kanan atau sebaliknya.

2) *Tilting*

Pergerakan kamera dimana posisi kamera tetap di tempat, namun lensa akan bergerak dari atas ke bawah atau sebaliknya.

3) *Zoom ini dan zoom out*

Marco Juliano. Perancangan dan Implementasi Video Company Profile pada Premier Language Course.
UIB Repository©2019

Permainan lensa dengan posisi kamera diam, yang menyebabkan gerakan maju atau mundur.

4) *Tracking*

Gerak kamera yang mengikuti objek yang bergerak, seperti orang berlari.

5) *Crane*

Pergerakan kamera menggunakan roda *crane* untuk mendapatkan gambar dari tempat yang tidak dapat dijangkauoleh manusia biasa.

Menurut (Riyanto, Setiawan, & Rivaldi, 2017), pembuatan sebuah video akan melalui beberapa tahapan produksi yaitu:

1. Pra produksi

   Pada tahap ini peneliti mempersiapkan dan memahami perihal perancangan video *company profile* dengan memanfaatkan *storyboard* .*Storyboard* merupakan sketsa gambar yang diurutkan sesuai dengan naskah yang telah dibuat oleh penulis.

2. Produksi

   Merupakan tahap implementasi naskah dan *storyboard* yang telah disusun kedalam media yang dikembangkan (Kurniawan, Kuswandi, & Husna, 2018). Tahap produksi ini harus mengikuti *storyboard* yang sebelumnya dirancang pada tahap pra produksi.

3. Pasca produksi

   Tahap pasca produksi ini merupakan tahap penyuntingan, baik video maupun audio (Utomo, Purnama, & Urbani, 2015). Tahap iniberisi

Marco Juliano. Perancangan dan Implementasi Video Company Profile pada Premier Language Course.
UIB Repository©2019

offline editing yaitu merancang serangkaian alur konsep agar tersusun rapi dan enak dipandang (Rifai, Astriyani, & Indria, 2018).

2.2.3 *Company profile*

Company profile merupakan bagian penting yang akan membangun citra sebuah perusahaan di mata relasi dan direksi perusahaan (Rifai et al., 2018). *Company profile* merupakan suatu media promosi dan komunikasi bagi perusahaan untuk memperkenalkan perusahaan atau produk (Budiman, Muhammad, & Dedy, 2016). *Audio visual* atau media cetak merupakan macam-macam media yang dapat digunakan (Budiman et al., 2016). Video *company profile* diharapkan dapat membantu kebutuhan promosi dengan cara yang inovatif dan kreatif (Permana Jiwa Aan et al., 2017).

2.2.4 Media Sosial

Media sosial ialah sarana efektif dan efisien untuk menyampaikan informasi kepada pihak lain. Media sosial merupakan media dengan dinamika sosial yang sangat tinggi dan memungkinkan *open communication* kepada berbagai pihak dengan beragam latar belakang dan kepentingan (Vibriza, Rahadi, Marwan, & Ahyad, 2017). Media sosial ialah *platform* dimana para *users* dapat dengan mudah berpartisipasi, *share* dan menciptakan karya dalam bentuk *online* (Cahyono, 2016). Selain bermanfaat bagi toko *online*, pedagang eceran, restoran, perusahaan *tour and travel*, dan *e-commerce*, media sosial juga dapat menjadi alat yang efektif untuk *branding* (Febrilia, Nasution, & Handarini, 2017).

Marco Juliano. Perancangan dan Implementasi Video Company Profile pada Premier Language Course.
UIB Repository©2019

2.3 Tools yang Digunakan

2.3.1 Cyberlink PowerDirector 11

Seperti rilis sebelumnya, program ini menyediakan semua yang Anda butuhkan untuk membuat video profesional, lengkap dengan soundtrack, transisi, efek khusus dan banyak lagi, sebelum mengekspor proyek Anda ke file, membagikannya secara online (YouTube, Facebook, DailyMotion, Vimeo), atau membakar ke disk, lengkapi dengan menu kustom anda sendiri.

Jika Anda telah mencoba PowerDirector sebelumnya maka Anda harus menemukan rilis ini jauh lebih cepat, karena program sekarang mengoptimalkan dirinya dengan baik untuk *graphics card* yang anda gunakan. Sementara dukungan multi GPGPU baru berarti program dapat, katakanlah, menggunakan prosesor GPU dalam kartu grafis terintegrasi dan tambahan untuk menghasilkan kinerja yang lebih banyak lagi (CyberLink mengutip peningkatan kecepatan 38% seperti biasa).

2.3.2 Adobe Photoshop

Ialah *software* yang dapat digunakan untuk menyunting gambar. Adobe Photoshop juga dapat digunakan untuk membuat dan memanipulasi gambar. Adobe Photoshop dapat digunakan untuk mengolah citra, atau memberikan efek tertentu pada gambar (Wulandari et al., 2018b).

Marco Juliano. Perancangan dan Implementasi Video Company Profile pada Premier Language Course.
UIB Repository©2019

Marco Juliano. Perancangan dan Implementasi Video Company Profile pada Premier Language Course.
UIB Repository©2019