



Kabupaten Karangayar. Tujuan penelitian dalam pekerjaan penelitian ini adalah untuk menghasilkan video company profile kepada hotel taman sari kabupaten karangayar yang bermaksud guna menyajikan dan yang juga mempublikasikan hotel tersebut secara cepat dan yang juga akurat. Dalam karya penelitian ini telah juga bermaksud menjelaskan mengenai perancangan pembuatan video company profile Hotel Taman Sari berbasis multimedia telah juga dikombinasikan antara audio, video, gambar, teks, dan yang juga animasi.

Pekerjaan penelitian juga dilakukan oleh Irfan (2015), mengenai Pembuatan Profil Perusahaan Video di Perdu Semak di Desa Jayengan, Kabupaten Serengan, Kota Surakarta. Tujuan dari penelitian dalam karya penelitian ini adalah untuk menghasilkan video profil perusahaan di toko barang dagangan yang juga berguna untuk memperkenalkan toko barang dagangan kepada masyarakat luas. Dalam karya penelitian ini, juga dijelaskan tentang desain pembuatan video profil perusahaan di semak dagangan di Kecamatan Jayengan, Kota multimedia Serengan yang berbasis di Surakarta, yang juga dikombinasikan dari audio, video, gambar dan juga teks.

Karya penelitian oleh Rahinda (2015), tentang Pembuatan Iklan Video di Duta Hotel Yogyakarta. Tujuan penelitian dari karya penelitian ini adalah untuk menghasilkan video iklan sebagai media promosi. dalam karya penelitian ini juga dijelaskan tentang desain pembuatan video iklan berbasis multimedia yang juga dikombinasikan dari audio, video, animasi, gambar dan juga teks.

Karya penelitian oleh Febriana (2015), tentang Pembuatan Iklan Video di Hotel Kartika. Tujuan penelitian dari penelitian ini adalah sebagai media berbasis promosi multimedia. dalam karya penelitian ini, peneliti menggunakan 3 tahap dalam

merancang video yaitu praproduksi, produksi dan juga pascaproduksi yang juga terkait satu dan juga yang lain sehingga prosesnya bias berjalan mulus tanpa hambatan dan teruji maksimal .

## **2.2 Landasan Teori**

### **2.2.1 Multimedia**

Multimedia bisa diartikan sebagai kumpulan teks, seni, suara, animasi, dan juga video yang juga dikirim dari komputer, dan atau sarana elektronik lainnya. Jika pengguna bisa mengontrol apa yang dilakukan dan kapan elemen tersebut juga diperlihatkan, itu disebut Multimedia Interaktif (Vaughan, 2015).

### **2.2.2 Elemen Multimedia**

Menurut Senn di dalam (Atmadji, 2015) multimedia juga terbagi di dalam beberapa elemen yaitu : Teks yang artinya Bentuk data-data multimedia yang juga paling gampang disimpan dan yang juga dikendalikan yaitu

#### **a. Teks**

Teks akan membentuk kata, huruf dan atau narasi didalam multimedia yang juga menawarkan bahasa..

#### **b. Audio**

Audio disebut juga sebagai jenis suara dalam bentuk digital contoh suara musik, narasi dan lain sebagainya yang juga dapat didengar untuk keperluan kebisingan latar belakang, menyampaikan pesan kesedihan, kesedihan, antusiasme dan macam-macam kondisi sesuai dengan situasi dan kondisi.

Penggunaan audio dalam multimedia dalam multimedia adalah dalam bentuk narasi, lagu dan efek suara.

**c. Gambar**

Gambar adalah penyampaian informasi dalam bentuk visual. Elemen gambar digunakan untuk menggambarkan sesuatu dengan jelas. Gambar digunakan dalam presentasi multimedia dan / atau presentasi karena mereka menarik lebih banyak perhatian dan juga dapat mengurangi kebosanan daripada teks.

**d. Video**

Video pada dasarnya adalah alat dan / atau media yang juga dapat menampilkan simulasi objek yang juga nyata. Video juga merupakan sarana untuk menyampaikan informasi yang juga lebih menarik, langsung dan juga efektif. Video dalam multimedia digunakan untuk menggambarkan suatu kegiatan dan atau tindakan. Video menyediakan sumber daya yang juga kaya dan hidup untuk aplikasi multimedia.

**e. Animasi**

Animasi adalah tampilan yang juga menggabungkan teks media, grafik dan juga suara dalam aktivitas gerakan. dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layer. Animasi digunakan untuk menjelaskan apa itu mensimulasikan sesuatu yang juga susah dilakukan dengan video.

### 2.2.3 Sinematografi

Sinematografi merupakan satu bidang teknik yang juga membahas tentang apa itu ilmu tangkapan gambar dan yang juga kumpulan beberapa gambar tersebut hingga menjadi rangkaian gambar yang juga dapat menyampaikan apa itu gagasan (Purnawati, 2016).

Adapula menurut (Wibowo, 2013) sinematografi termasuk ilmu terapan bisa diartikan bidang ilmu yang juga membahas mengenai ilmu tangkapan gambar dan yang juga menggabung-gabungkan gambar tersebut hingga akan jadi kumpulan gambar yang juga dapat mencerminkan ide-ide (dengan mengkarang cerita). yang artinya mempunyai tujuan penelitian untuk memperlihatkan dan atau menjelaskan obyek tertentu secara mendetail, dengan mengupayakan wujud visual film yang juga tidak terkesan monoton. Didalam proses mengembangkan dan yang juga menghasilkan sebuah film yang mencerminkan lebih dari satu proses seperti pemilihan dan yang juga persettingan kamera, pengambilan gambar, pengeditan dan yang juga penunjukkan.

Adapun lebih dari satu teknik yang juga bisa digunakan di didalam pengambilan gambar. Diantaranya merupakan dibawah ini:

#### a. Teknik Head and Shoulders

Bisa diartikan teknik yang juga dimana objek ini jadi ditarik untuk dapat ikut merasakan apa yang juga dilihat dari sisi sebelah kepala dan yang juga pundak dan atau bahu.

**b. Long Shot**

Bisa diartikan teknik suatu ilmu bidikan kamera jauh, pandangan penuh jelas dari sebuah adegan yang juga dapat memberikan kesan efek luas.

**c. Frog Eye**

Bisa diartikan satu cara pengambilan gambar diambil sejajar dengan permukaan tempat objek berdiri, seolah-olah memperlihatkan objek menjadi sangat besar.

**d. Eye Level**

Bisa diartikan satu cara dimana kamera ditempatkan sejajar dengan mata objek. Pengambilan gambar dari sudut eye level hendak menunjukkan bahwa kedudukan subyek dengan objek sejajar.

**e. Low Angle**

Bisa diartikan teknik shoot gambar dengan posisi kamera lebih rendah dari subjek mata.

**f. Panning**

Bisa diartikan teknik membidik dari satu sisi ke sisi yang juga lain diakhiri bidikan statis. Teknik ini akan menghasilkan kesan lebih hidup terhadap objek yang juga bergerak.

**g. Still Camera**

Bisa diartikan sebuah cara pengambilan gambar menggunakan posisi kamera diam tidak akan bergerak, hingga menghasilkan kedataran suasana adegan yang juga mengalir.

## 2.2.4 Storyboard

Storyboard bisa diartikan salah satu visualisasi ide-ide daripada aplikasi yang sedang dibangun, hingga bisa memberikan gambaran dari aplikasi yang juga akan dihasilkan. Storyboard ini juga dikatakan visual script tujuannya dijadikan outline dari sebuah proyek, ditampilkan shot by shot yang juga biasanya dengan istilah scene (David Prasetyo, 2015)

Adapun beberapa manfaat storyboard. Diantaranya merupakan sebagai berikut :

1. Sebagai media yang juga memberikan penjelasan secara lebih lengkap apa sajakah yang juga digunakan pada setiap alur di di dalam flowchart Tahap Analisis Sistem (*system analysis*). Tahap analisis sistem adalah tahap penelitian atas sistem yang telah ada dengan tujuan untuk merancang sistem yang baru atau diperbarui.
2. Sebagai pedoman bagi programmer dan yang juga animator di dalam merelisasikan rencana program pembelajaran ke di dalam bentuk bahasa program dan yang juga animasi.
3. Sebagai pedoman bagi pengisi suara dan yang juga teknisi rekaman di dalam merekam suara untuk membutuhkan naskah.
4. Sebagai dokumen tertulis apa bila ada pihak yang juga menginginkan data tertulis dan atau naskah dari program yang juga sudah dibuat, data yang juga dimaksud merupakan storyboard.

5. Sebagai bahan di dalam pembuatan manual book. Setiap program yang juga telah dibuat sebaiknya disertai dengan manual book yang juga berfungsi sebagai buku petunjuk.
6. Storyboard juga diperlukan apabila program yang juga kita rancang dibuat hak paten.
7. Bagi staf pembuata multimedia, storyboard adalah satu pedoman daripada aliran pekerjaan yang juga harus selalu dilakukan.

## **2.3 Aplikasi yang juga digunakan di dalam merancang Video**

### **2.3.1 Adobe Photoshop CS6**

Mengedit logo restoran mickey mouse 66, vlogo diedit dengan cara cutting, penambahan efek, warna, size sesuai logo yang dipakai.

### **2.2.5 Adobe Premiere Pro**

Mengedit video restoran mickey mouse 66, video diedit dengan cara cutting, penambahan efek, penyetelan kecepatan dan yang juga penggunaan audio yang juga sesuai dengan konteks documenter.