

MEDIA BERBENTUK VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI PENUNJANG INFORMASI DAN PROMOSI

Slamet Hidayat, Joko Suwarno

Abstrak

Pengaruh derasnya informasi multimedia sangat dirasakan oleh semua perusahaan, baik yang bergerak dibidang layanan jasa maupun produksi barang. CV. Mukti Manunggal, yang berlokasi di Jl. Singotero 6A Kec. Candisari Semarang yang bergerak dibidang percetakan, merupakan salah satu perusahaan yang merasakan dampak dari derasnya informasi multimedia. CV. Mukti Manunggal harus bisa memanfaatkan informasi multimedia dengan baik sebagai upaya untuk mempertahankan kualitas produk yang dihasilkan agar mampu bersaing untuk merebut kepercayaan dan kepuasan konsumen.

Kata Kunci: video , profil

1. Pendahuluan

Seiring derasnya arus globalisasi yang ditandai dengan semakin majunya teknologi informatika yang didukung pula dengan berbagai perangkat keras(hardware) maupun lunak (software), sangat mempengaruhi terhadap kecepatan maupun kualitas informasi yang akan diterima oleh pengguna jasa informasi. Oleh karena itu, penyedia jasa informasi khususnya informasi multimedia, dalam menyajikan data - data dituntut bisa menyajikan secara cepat, tepat dan akurat sebagai upaya mempromosikan produk – produk yang akan di jual ke konsumen.

Pengaruh derasnya informasi multimedia sangat dirasakan oleh semua perusahaan, baik yang bergerak dibidang layanan jasa maupun produksi barang. CV. Mukti Manunggal, yang berlokasi di Jl. Singotero 6A Kec. Candisari Semarang yang bergerak dibidang percetakan, merupakan salah satu perusahaan yang merasakan dampak dari derasnya informasi multimedia. CV. Mukti Manunggal harus bisa memanfaatkan informasi multimedia dengan baik sebagai upaya untuk mempertahankan kualitas produk yang dihasilkan agar mampu bersaing untuk merebut kepercayaan dan kepuasan konsumen.

Pemanfaatan Video Profil pada CV. Mukti Manunggal adalah sebagai sarana promosi atau memperkenalkan perusahaan dan produk pada masyarakat. Adapun caranya adalah dengan mendefinisikan promosi itu sendiri melalui media video profil untuk mengkomunikasikan informasi tentang suatu produk (ide, barang, jasa). Promosi ini untuk mencapai berbagai macam tujuan, antara lain untuk mencapai penjualan seketika, pengenalan merk, pengingat produk, pemberitahuan harga dan lain sebagainya.

Dengan menggunakan Video Profil suatu perusahaan dapat menceritakan sebuah komunitas yang lebih bersifat kenangan dan dokumentasi internal bagi penggunanya, serta dapat menampilkan biodata multimedia anggota komunitas, foto-foto, dan video klip singkat dokumentasi

komunitas tersebut. Dengan format VCD dan DVD maka Video Profil juga dapat memperkenalkan profil suatu perusahaan, fasilitas produksi perusahaan, organisasi, dan kegiatan tampak lebih komunikatif dan menarik perhatian dari Masyarakat.

Selama ini, CV. Mukti Manunggal dalam mempromosikan produknya menggunakan media promosi berupa brosur dan iklan melalui koran, langkah tersebut sebenarnya juga efektif untuk menarik konsumen, akan tetapi dalam hal tampilan masih kurang menarik, berbeda jika menggunakan Video Profil, orang akan lebih tertarik untuk melihat karena disajikan dalam bentuk Video, audio visual, sehingga dapat diharapkan orang yang menyaksikan dapat menjadi konsumennya. Oleh karena itu, untuk membuat video profil yang bagus dan menarik, diperlukan editing profesional, yang kreatif dan informatif, Sehingga penyatuan semua elemen ini akan menghasilkan editing yang bagus.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk membuat Laporan Skripsi dengan judul “PEMBUATAN VIDEO PROFIL SEBAGAI MEDIA PROMOSI PERUSAHAAN PERCETAKAN CV. MUKTI MANUNGGAL SEMARANG”.

Landasan Teori

1. Pengertian Video Profil

Video Profil adalah salah satu media paling efektif dalam mempropagandakan perusahaan, produk hingga propaganda untuk potensi daerah. Dengan komunikasi melalui audio dan visual tentunya penyampaian propaganda/promosi akan semakin efektif.

Selain dikemas dalam format linier (dioperasikan melalui media player seperti VCD/DVD) kami juga dapat memproduksi dalam format CD Interaktif (dioperasikan melalui komputer).

2. Pengertian Company Profile

Company profile adalah Memperkenalkan kepada public, meliputi berita terbaru bagi yang ingin menambahkan berita-berita yang lengkap, meliputi promosi penawaran dan penjelasan produk ataupun jasa yang ingin anda tawarkan.

3. Pengertian Media

Media adalah saluran atau jalan yang dilalui oleh isi pernyataan komunikator kepada komunikan. Atau jalan yang dilalui feedback komunikan kepada komunikator yang digunakan oleh pengirim pesan. Pesan dapat berupa kata-kata atau tulisan, tiruan gambaran atau perantara lain yang dapat digunakan untuk mengirim melalui berbagai channel yang berbeda seperti telepon, televise, fax, photocopier, hand signal, E-mail, sandi morse, semaphore, SMS dan sebagainya.

4. Pengertian Desain Grafis

Desain grafis adalah Apikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri yang biasa disebut juga seni komersial.

5. Pengertian Percetakan

Percetakan adalah sebuah proses industri untuk memproduksi massal tulisan dan gambar, terutama dengan tinta di atas kertas menggunakan sebuah mesin cetak.

6. Pengertian Teori promosi

Promosi adalah penggunaan media bayaran oleh seorang penjual untuk menkomunikasikan informasi persuasif tentang produk (ide, barang, jasa) ataupun organisasi yang merupakan alat promosi yang kuat. Promosi mempunyai berbagai macam bentuk (Nasional, regional, lokal; industri, eceran; produk, merek, lembaga; dan sebagainya). (M. Suyanto, 2016).

Metodologi

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah SDLC (System Development Lyfe Cycle). System Development Lyfe Cycle (SDLC) merupakan salah satu metodologi terawal yang digunakan oleh organisasi dalam pembangunan sistem.

Tahapan SDLC adalah sebagai berikut :

1. Perencanaan, yaitu menyiapkan langkah-langkah yang diperlukan dalam penelitian.
 - a. Mendefinisikan materi yang perlu dibahas dalam media pembelajaran berdasarkan skala prioritas. *Digital Imaging* sebagai tren teknik editing fotografi mutakhir belum begitu banyak dibahas di STEKOM Semarang.
 - b. Menyiapkan ketersediaan materi untuk menjadikannya suatu media pembelajaran, meliputi buku, artikel, kamera dan komputer.
 - c. Mengembangkan rencana pembuatan media pembelajaran, meliputi semua detail agar materi dapat disampaikan secara menarik.
 - d. Mengatur alur kerja pembuatan berdasarkan efisiensi waktu .
2. Analisis, yaitu melakukan pengamatan terhadap masalah.
 - a. *Problem detection*
Mengamati beberapa mata kuliah yang berhubungan dengan editing foto, apakah sudah membahas *Digital Imaging* secara mendalam.
 - b. *Initial Investigation*
Memilih salah satu mata kuliah yang berhubungan dengan *Digital Imaging*, yaitu Desain Grafis untuk mengamati materi yang diberikan dalam satu trimester.
 - c. *Requirement Analysis (determination of ideal media)*
Melalui kuesioner penulis merangkum pendapat mahasiswa tentang materi editing foto, dan materi ideal yang harus ditambahkan.
 - d. *Generation of media alternatives*
Menggali keunggulan media pembelajaran yang tidak dimiliki oleh mata kuliah yang ada saat ini dalam menampilkan materi secara lebih menarik dan mudah diikuti.
3. Perancangan, yaitu membuat rencana desain yang sesuai dengan masalah yang diteliti.
 - a. Perancangan isi, meliputi penseleksian materi berupa buku, artikel dan foto yang dapat mewakili pembelajaran *Digital Imaging* dari tingkat dasar sampai lanjut.
 - b. Perancangan tampilan, meliputi tata letak, warna, grafik, dan huruf untuk menciptakan kesan visual yang menarik dan lugas.

- c. Perancangan navigasi, meliputi pemetaan arus informasi yang berguna mempermudah pengguna untuk memperoleh materi yang dibutuhkan.
4. Penerapan, yaitu melakukan tindakan nyata dari rancangan yang telah dibuat sebelumnya.
Tahap-tahap dalam penerapan :
 - a. Melakukan kegiatan spesifikasi rancangan media pembelajaran ke dalam suatu bentuk jadi.
 - b. Mengimplementasikan media pembelajaran.
 - c. Menjamin bahwa media pembelajaran yang telah dibuat dapat berjalan secara optimal.
5. Penggunaan, yaitu implementasi hasil penelitian oleh sasaran penelitian dalam hal ini mahasiswa STEKOM.
Tahap-tahap dalam penggunaan :
 - a. *Testing*
Mengaplikasikan media pembelajaran oleh pengguna dalam suatu uji coba agar dapat mengetahui adanya kekurangan yang perlu diperbaiki.
 - b. *Release*
Media pembelajaran yang telah disempurnakan siap digunakan oleh mahasiswa STEKOM.

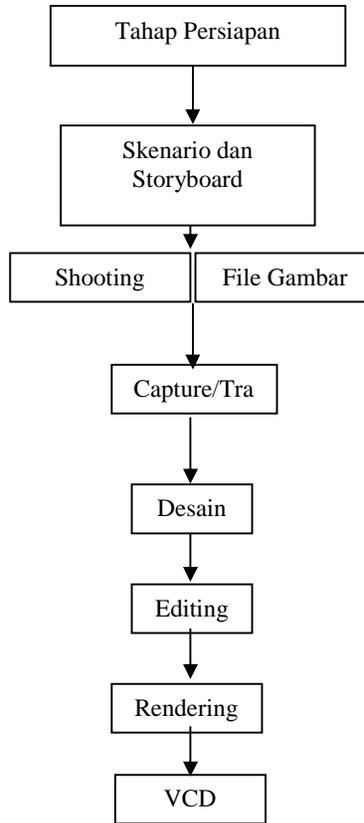
Bahan Penelitian

Berikut ini adalah kebutuhan sistem standar yang harus dipenuhi untuk menginstalasi adobe premiere pro dalam komputer:

- a) Intel pentium III 800 MHz atau yang lebih tinggi
- b) Microsoft Windows XP Profesional atau Windows XP Edition
- c) Software Sony ACID Music Studio 5.0(ACID PRO 5)
- d) RAM 256 MB
- e) Ruang kosong Hardisk 500MB untuk instalasi
- f) Display adapter dengan 256 warna
- g) Hardisk dengan kapasitas yang benar.(Arianto, 2015)

Desain Penelitian

Adapun perencanaan pembuatan Video Profil ini, digambarkan dalam bentuk *flow chart* seperti berikut:



Gambar 1 Flow Chart Perencanaan Video Profil

Perancangan

Desain *lay-out* ini merupakan tampilan Video Profil dalam bentuk sketsa kasar (*Storyboarding*) yang dapat digambarkan sebagai berikut :

a. Storyboard



Snene1: Letak geografi kota semarang berada dalam koridor Pembangunan Jawa Tengah dan merupakan simpul empat pintu gerbang. Awal *Shoot* 00.00 Sampai dengan menit 01.45, (*Long Shoot*)



Snene2: Dalam perkembangan pertumbuhan Jawa Tengah, semarangsangat berperan, terutama dengan adanya pelabuhan, Menit 01.45 sampai dengan 02.00, kamera berada disebelah kiri kapal.(*Full Frame*)



Snene3: Jaringan transportasi udara yang merupakan potensi bagi simpul transport Regional Jawa Tengahdan kota transit Regional Jawa Tengah. Menit 02.00 sampai dengan 02.07, (kamera *close Up*)



Snene 4 : Kota Semarang sebagai ibukota propinsi Jawa Tengah Merupakan pusat pertumbuhan ekonomi, menit ke 02.08 sampai dengan 02.55. Posisi shoot dua orang yang satu naik sepeda motor dan yang satu mengambil gambar mengelilingi lampangan S.lima.



Snene 5 :Tugu muda adalah sejarah jaman dahulu yang berada wilayah kota semarang.
Menit ke 02.55 sampai dengan 04.40
Kamera Zoom-Out



Snene 6 :Seorang karyawan yang sedangmelihat hasil akhir produksi percetakan dengan gaya membaca atau mengontol pekerjaan,dan barang-barang yang siap kirim, menit 04.45 sampai dengan 05.12 kamera samping model.



Snene 7 : Gedung Perusahaan CV. Mukti Manunggal yang beralamat jalan Singotoro 6A Semarang, Kec Candisari, Menit 05.12 sampai dengan 06.15 kamera Zoom - Out



Snene 8 : karyawan sedang melakukan proses awal sebelum melakukan tahapan percetakan,
Menit 06.0016 sampai dengan 07.00, kamera disamping dan menggunakan lampu taman 300Wt



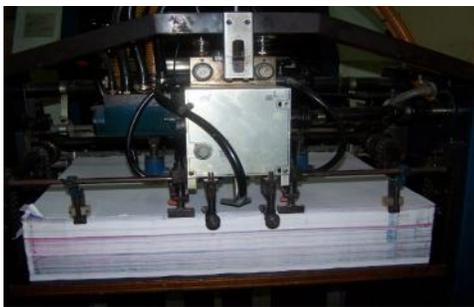
Snene 9 :Proses pengeliman yang dilakukan pada karyawan, proses ini adalah sesudah buku-buku dan yang lainya ditumpuk atau ditata dengan rapi sebaik mungkin. Menit 07.01 sampai dengan 08.00, kamera mengelilingi samping model untuk pengambilan gambar(buku yang sudah jadi)



Scene 10 :Proses pengerjaan percetakan lebih mengutamakan dari sisi pengerjaan menggunakan system digital, dari proses desain, editing dll. Menit 08.00 sampai dengan 09.35, model dengan aktifitas mengoperasikan computer



Scene 11 :Hasil produksi yang dihasilkan oleh CV. Mukti Manunggal yang telah diterapkan majalah dinding, Menit 09.35 sampai dengan 10.00, shoot dari arah kanan kekiri



Scene 12 : Alat mesin untuk melakukan aktifitas proses percetakan, Menit 10.00 sampai dengan 11.00.dan diakhiri gedung perusahaan sampai menit akhir 12.00 dan sekian.

Gambar 2 Storybord Video Profil

Hasil dan Pembahasan

Foto penyerahan ini, pada tanggal 01 desember 2008, tempat penyerahan di kantor CV. Mukti Manunggal yang beralamat Singotoro 6A, kecamatan Candisari semarang, pada jam kerja yaitu kurang lebihnya jam 10.00, dan disaksikan oleh Staf-staf dan karyawan.



Gambar 3 Penyerahan Video Profil Perusahaan

Untuk penggunaan video profil perusahaan, akan diperlihatkan sebagai berikut :



Gambar 4 Penggunaan Video Profil Perusahaan.

5. Kesimpulan

Dari uraian yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa Video profil adalah sebagai media promosi tambahan, manakala sebelumnya CV Mukti manunggal menggunakan media yaitu berupa brosur, iklan melalui koran, kartu nama dll

Dari pembahasan yang telah dikemukakan diatas, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa :

1. Kurangnya promosi yang dilakukan oleh perusahaan CV. Mukti Manunggal selama masih menggunakan media promosi berupa brosur, iklan melalui koran, kartu nama dll, untuk itu perusahaan menambahkan media promosi berupa video profil.
2. Dengan adanya Brosur dan Kartu Nama sebagai media promosi dan ditambah media promosi berupa video profil sehingga dapat menjangkau segmen pasar sampai ke pelosok daerah.
3. Untuk mampu menjadi tenaga profesional di bidang multimedia video dibutuhkan kemampuan dan kreativitas. Bila pada tingkat pelaksana (setingkat juru) ditekankan pentingnya ketrampilan dan kepekaan pada unsur teknik dan pengetahuan dasar multimedia.
4. Dalam pembuatan video profil, penulis hanya menggunakan software- software tertentu yaitu adobe after effect dan adobe premiere tetapi penulis menggunakan fasilitas-fasilitas yang ada pada software untuk menghasilkan video yang lebih menarik.

Daftar Pustaka

Agus Prijono Hendra, (2018) Video Editing dengan Pinnacle Studio 9 Wahana Komputert, Semarang.

Arianto, (2015),”Aplikasi Adobe Premiere Pro” Jakarta.

Andi, (2016),” Aplikasi Adobe After Effect 6.5,” yogyakarta.

Bawantara Agung, (2015) “ Panduan Membuat Video” PT Kawan Pustaka, Jakarta Selatan.

Drew, Michael, (2017). Advertising.[http://www. wordnet. Princeton .Edu/perl/webw.php.htm](http://www.wordnet.Princeton.Edu/perl/webw.php.htm).

Didik Wijaya 2018 “*Premiere Magic*” PT. Antero Karya Gemilang, Bogor.

Gora Winastawan S, (2016) redaksi@belajarsendiri.com

[http://www.prowebpro.com /articles/konsep content Video profile.php.htm](http://www.prowebpro.com/articles/konsep_content_Video_profile.php.htm)

Indonesia Komunitas Digital Video, (2016) “seri langkah-langkah Praktis Mengolah Video dengan Adobe Premiere Pro” Percetakan Negeri.

Kustadi suhandang, (2015), “ Perikanan Manajemen, Kiat dan Strategi”, William F. Arens. (2017)

M. Widadgo Bayu. Gora Winastawan S, (2017) “ Membuat Film Endye” CV. Andi Offset, Yogyakarta.

M. Suyanto, (2016), “ Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan”. Yogyakarta.

Naratama, (2016) “ Menjadi Sutradara Televisi dengan *Single* dan *Multi Camera*” PT. Gramedia, Jakarta.

Nur Indrianto dan Bambang Supom, (2019:147). Jenis dan sumber data.

Wikipedia,(2017); Desain Grafis. (<http://www.wikipedia.org/wiki/desaingrafis>)

Wayne, C.T, Joe, H.M, Kenneth, E.C, Jhon, W.N (2018). *Pengantar Teknik dan Sistem Industri*. Guna Widya dan Pearson Education Asia, Indonesia.