

PERANCANGAN *VIDEO COMPANY PROFILE* KOTA SERANG DENGAN TEKNIK *EDITING* MENGGUNAKAN ADOBE PREMIER PRO CS 5

¹⁾Ahmad Kausar, ²⁾Yusuf Fazri Sutiawan, ³⁾Vidila Rosalina

*Sistem Komputer Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Serang Raya Kota Serang Banten*

kausar@gmail.com¹⁾, adjivfs.91@gmail.com²⁾, vidila.suhendarsah@gmail.com³⁾

Abstrak - Kota Serang adalah wilayah baru hasil perkembangan dari Kabupaten Serang provinsi Banten. Kota Serang juga sebagai Ibukota Provinsi Banten kota ini terdiri dari 6 kecamatan yaitu Kecamatan Serang, Kecamatan Cipocok Jaya, Kecamatan Taktakan, Kecamatan Kasemen Dan Kecamatan Walantaka. Adapun masalah agar masyarakat dapat mengetahui sejarah berdirinya Kota Serang dan informasi yang ada di kota Serang. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat video company profile pada kota serang. Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai media informasi dan promosi. Metode yang digunakan yaitu metode pendataan dengan cara observasi lapangan, wawancara, studi pustaka. Pendekatan masalah yaitu analisa, pengambilan gambar membuat storyboard, capturing, voice over, editing dan rendering. Hasil dari penelitian berupa sebuah video company profile Kota Serang. Untuk membuat video company profile ini peneliti menggunakan software adobe premier pro cs 5 dalam proses editing dan penambahan teks serta animasi. Untuk video company profile Kota Serang dibuat dalam format file mp4.

Kata Kunci : *Video Company Profile*, animasi, *storyboard*, *voice over*

I. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Kota Serang merupakan wilayah baru hasil pemekaran dari Kabupaten Serang Provinsi Banten, Kota Serang diresmikan pada tanggal 2 november 2007. Berdasarkan UU nomor 23 tahun 2007, Kota ini memiliki 6 Kecamatan yaitu: Kecamatan Serang, Kecamatan Cipocok Jaya, Kecamatan Curug, Kecamatan Taktakan, Kecamatan Kasemen dan Kecamatan Walantaka.

Kota Serang merupakan Ibu Kota dari Provinsi Banten dengan luas wilayah Kota ini 266,77 Km² dan jumlah penduduk sekitar 523,384 jiwa. Oleh karena itu informasi seperti ini tidak semua orang di Indonesia khususnya Provinsi Banten mengetahui hal tentang terbentuknya Kota Serang dan potensi pariwisata yang ada dalam wilayah Kota Serang ini. Sangat disayangkan jika ada masyarakat di luar Provinsi Banten yang beranggapan Ibukota dari Provinsi Banten adalah Kota Tangerang, dan Humas Kota Serang masih dalam bentuk manual (dengan menggunakan buku) sebagai media promosi dan publikasi. Hal ini membuat Kota Serang tidak diketahui keberadaannya dan penyebaran buku inipun hanya tersimpan di perpustakaan daerah.

Dengan permasalahan seperti ini penulis memakukan penelitian untuk mempromosikan Kota Serang dengan membuat tugas akhir "Perancangan *Video Company Profile* Kota Serang". *Company profile* adalah alat propaganda untuk melakukan promosi perusahaan atau suatu daerah tertentu yang efektif untuk.

1.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat di idenfikasikan suatu permasalahan sebagai berikut:

1. Di Kota Serang media promosi digunakan untuk mempromosikan daerahnya masih berbentuk manual (menggunakan buku).
2. Dokumentasi dan informasi di Kota Serang masih berbentuk manual (menggunakan buku).

3. Kurangnya media sosialisasi terhadap masyarakat dengan menggunakan teknologi multimedia.

1.2. Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi dan penerapannya. Untuk memfokuskan pembahasan, penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu :

1. Lokasi penelitian untuk *video company profile* adalah di Kota Serang Provinsi Banten.
2. Perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam pembuatan *video company profile* adalah *adobe premier pro cs 5*.
3. Penulis hanya mengambil gambar dan mengedit *video*
4. Format *video company profile* ini dalam bentuk mp4.

1.3. Rumusan Masalah

1. Bagaimana membuat media promosi yang menarik untuk mempromosikan Kota Serang, dengan menggunakan teknologi multimedia?
2. Bagaimana cara mendokumentasikan dan menginformasikan Kota Serang dengan menggunakan teknologi multimedia?
3. Dalam bentuk apakah media sosialisai dan promosi yang harus dibuat?

1.4. Tujuan Penelitian

1. Secara umum tujuan dilaksanakan penelitian ini adalah untuk memenuhi persyaratan kelulusan pada jenjang S1 gelar Sarjana Komputer (S.Kom).
2. Menciptkan media promosi melalui *video company profile* untuk wilayah Kota Serang.
3. Diharapkan *video company profile* ini nantinya bisa menjadi media promosi dan dokumentasi untuk Humas Kota Serang.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang di peroleh bagi penulis adalah :

1. Mampu membuat suatu media promosi atau *Video Company Profile* untuk menangani masalah tertentu.

- Dalam hal ini lebih spesifik mengenai masalah promosi dan mempublikasikan kota Serang.
- Manfaat yang di peroleh bagi Universitas Serang Raya (UNSERA) adalah sebagai tolak ukur kemampuan para mahasiswa.
 - Video company profile* pada nantinya dapat menjadi sebuah dokumentasi, media informasi dan publikasi bagi Kota Serang.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Menurut Irfan (2013:50) "*Video company profile* salah satu media efektif dalam mempropagandakan perusahaan, produk, hingga promosi untuk potensi suatu daerah". Dengan *video company profile* biasanya memaparkan sejarah tentang pendirian perusahaan, produk atau potensi suatu daerah, menurut Munir (2013:8) "menyatakan *company profile* (bisnis) bisa merupakan multimedia linier atau multimedia interaktif yang diperlukan untuk menjelaskan sesuatu akan lebih terperinci dan akurat".

Berdasarkan penelitian terdahulu perkembangan multimedia sangat pesat oleh karenanya peneliti lebih mengembangkan produk secara optimal baik dari aspek *software*, *editing* dan pengaturan tata kerja dalam pengambilan gambar. Menurut Soma (2013:243) "menyatakan dalam *video company profile* dalam penelitian tersebut dihasilkan beberapa aktifitas multimedia antara lain tata suara, video, gambar animasi dan teks".

Dalam membuat sebuah *video company profile* proses pertama yang harus dilakukan adalah membuat *storyboard*, menurut Iwan (2010:275) menerangkan "perancangan *storyboard* akan menjadi acuan dalam pembuatan tampilan pada tahap implementasi", sebelum membuat *storyboard* peneliti melakukan cek lokasi menurut Andi (2012:245) "sebagai dari penelitian lapangan bahkan produser profesional sangat mementingkan cek lokasi dengan sangat hati-hati mendatangi lokasi agar proses pertimbangan yang matang untuk mentukan lokasi *shooting* mana yang tepat. Diharapkan *video company profile* dapat lebih menarik dan bisa memberikan informasi terhadap masyarakat yang menyaksikannya.

2.2. Sejarah Tebentuknya Kota Serang

Humas & protokorel SETDA Kota Serang (2013 : 3 – 8) menyatakan:

Kota Serang adalah wilayah baru hasil pemekaran, Kab Serang Provinsi Banten. Sebagai ibukota provinsi, kehadirannya adalah sebuah konsekuensi logis dari keberadaan Provinsi Banten. Terdiri dari 6 (enam) kecamatan yaitu; Kecamatan Serang, Kecamatan Kasemen, Kecamatan Walantaka, Kecamatan Curug, Kecamatan Cipocok Jaya dan Kecamatan Taktakan, Kota Serang memiliki luas wilayah 266,77 km² dengan jumlah penduduk sekitar 523.384 jiwa dan Batas wilayah. Sebelah Utara yaitu Teluk Bantery Sebelah Timur yaitu Kec. Pontang, Kec. Ciruas dan Kec. Keragilan Kab. Serang, Sebelah Selatan yaitu Kec. Cikeusal, Kec. Petir dan Kec. Baros Kab. Serang, serta Sebelah Barat yaitu Kec. Pabuaran, Kec. Waringin Kurung dan Kec. Kramatwatu Kab. Serang. Dari 6 (enam) kecamatan tersebut terdiri dari 20 Kelurahan dan 46 Desa.

Kota ini diresmikan pada tanggal 2 November 2007 berdasarkan UU Nomor 32 Tahun 2007 tentang

Pembentukan Kota Serang, setelah sebelumnya RUU Kota Serang disahkan pada 17 Juli 2007 kemudian dimasukan dalam lembaran Negara Nomor 98 Tahun 2007 dan tambahan lembaran Negara Nomor 4748, tertanggal 10 Agustus 2007. Sebelumnya, Pemerintah Provinsi (Pemprov) Banten dalam mempercepat terwujudnya Pemerintahan.

Kota Serang telah mempersiapkan empat kelompok kerja (Pokja) yang akan bekerja sebelum ditetapkannya Penjabat Walikota Serang. Keempat pokja tersebut terdiri dari Pokja Personil, Pokja Keuangan Pokja Perlengkapannya dan Pokja Partai Politik. Pembentukan dan susunan personil masing-masing pokja diisi oleh pejabat Pemprov Banten dan Pemkab Serang.

Untuk menjalankan roda pemerintahan sebelum diselenggarakan Pilkada, Asisten Daerah (Asda) I Pemprov Banten Asmudji HW akhirnya terpilih sebagai Penjabat Walikota Serang. Asmudji HW terpilih setelah Depdagri menyaring tiga nama calon yang diajukan Gubernur Banten Ratu Atut Chosiyah. Asmudji dilantik di Jakarta oleh Mendagri pada 02 Nopember 2007. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2007 tentang Pembentukan Kota Serang, pertimbangan pembentukan Kota Serang adalah perlunya peningkatan penyelenggaraan pemerintahan, pelaksanaan pembangunan dan pelayanan publik guna terwujudnya kesejahteraan masyarakat.

Pada 5 Desember 2008 melalui pemilihan kepala daerah langsung/ dilantiklah Walikota dan Wakil Walikota Serang definitif. Sejak saat itu hingga 5 (lima) tahun ke depan Kota Serang akan dipimpin oleh duet kepemimpinan H. Bunyamin dan Tb. Haerul Jaman. Buku ini adalah potret sebagian kecil perjalanan Kota Serang selama Tahun 2008 sampai dengan 2010, yang diharapkan dapat jadi representasi keberadaan dan kinerja Pemerintah Kota Serang serta seberapa banyak Pemerintah Kota Serang berkontribusi bagi kemaslahatan masyarakat Kota Serang. Semoga apa yang selalu kita cita-citakan yaitu masyarakat Kota Serang yang lebih baik dan lebih berkualitas dapat segera terwujud, tentunya dengan partisipasi seluruh elemen masyarakat.

2.3. Pengertian Multimedia

Multimedia adalah dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa *Latin* yaitu nouns yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media berasal dari bahasa *Latin*, yaitu medium yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk dan menghantarkan, menyampaikan atau membawa sesuatu.

Berdasarkan itu multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format *file*) yang berupa teks, gambar (*vektor* atau *bitmap*), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi), digunakan untuk menyimpan atau menghatar pesan kepada publik.

2.3.1. Audio

Munir (2013:18) menyatakan "Audio didefinisikan sebagai macam-macam bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi dan sebagainya yang bisa untuk suara latar." Audio juga untuk menyampaikan pesan duka, sedih, senang, ketakutan dan sebagainya, disesuaikan situasi dan kondisi. Audio dalam multimedia dapat berbentuk narasi, lagu, dan *sound effect*, narasi bisanya

ditampilkan berbarengan dengan teks atau foto untuk memperjelas informasi yang disampaikan.

Jenis-jenis format audio sebagai berikut :

- Type file = .aiff (*audio interchang file format*)
- Type file = .au dan .snd
- Type file = .ra atau .rm (*real audio*)
- Type file = .mp3 (*MPEG audio Layer 3*)
- Type file = .mov (*Quicktime Movie*)
- Type file = .swa (*shockware Audio*)
- Type file = .asf (*Advance Streaming Format*)

2.3.2. Video

Istilah video berasal dari bahasa latin yaitu dari kata *vidi* atau *visum* yang artinya melihat atau mempunyai daya penglihatan. Dalam kamus bahasa indonesia adalah teknologi pengiriman sinyal elektronik dari suatu gambar bergerak. Video adalah teknologi perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik video menyediakan sumber daya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia.

Video merupakan gambar yang bergerak. Jika objek pada animasi adalah buatan, maka objek pada video adalah nyata.

Video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau uraian gambar-gambar dan memberikan ilusi, gambaran serta fantasi pada gambar yang bergerak. Video juga bisa dikatakan sebagai gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berturutan dalam waktu dengan kecepatan tertentu. Gambar-gambar yang disebut dengan *frame rate*, dengan satuan fps (*frame per second*). Karena dimainkan dalam kecepatan yang tinggi maka tercipta ilusi gerak yang halus, semakain besar nilai *frame rate* maka akan semakin halus pergerakan yang ditampilkan. Biasanya menggunakan film *seluloid*, sinyal elektronik atau media digital.

Standar video merupakan aturan yang berlaku pada sebuah flie video dianatrannya NTSC, PAL, SECAM dan yang HDTV.

NTSC (*Nastional Televisiton Standards committe*) dikembangkan pada tahun 1950 yang mendefinisikan standar video yang dibuat dengan layar lebar 525 gambar garis scan horizontal setiap 1/30 detik dengan elektron yang bergerak cepat. Standar video NTSC digunakan pada negara-negara seperti Amerika Serikat, Jepang, Kanada, Greenland, Mexico, Kuba, Philipina, Puerto Rico dan pada negara – negara Ameriaka di bagian selatan.

Resolusi NTSC

NTSC	= 640 X 480
NTSC DV	= 720 X 480
NTSC WideScreen	= 720 X 480
NTSC D1	= 720 X 486
NTSC Square Pix	= 720 X 540
Feame Rate	= 30 fps (<i>Freme per second</i>)

PAL (*Pahse Alternat Line*) merupakan standar yang digunakan di eropa barat dan negara-negara lainnya seperti Asutralia, Afrika Selatan, China, dan lainnya.

Ini merupakan metode terintergrasi penambahan senyal televisi yang mengandung 625 garis pada sebuah *frame rate* (25 *frame rate per second*) garis genap dan ganjil digabungkan, masing-masing membutuhkan 1/50 detik untuk menggambarkan (50Hz).

Resolusi PAL

PAL D1/DV	: 720 X 576
-----------	-------------

PAL DV1/DV *Square Pix* : 768 X 576

PAL DV1/DV *WideScreen* : 720 X 576

Fame Rate : 25 fps (*Frame Per Second*)

SECAM (*Sequential Colour And Memory System*) merupakan standar video yang digunakan di Perancis, Eropa Timur negara- negara pecahan soviet seperti Rusia dan beberapa negara lain. Sistem ini memiliki lebar layar 625 garis 50 Hz, namun berbeda dari sistem warna NTSC dan PAL dalam hal teknologi dan metode penyiaran.

HDTV (*High Definistion TV*) merupakan standar baru dalam teknologi televisi yang menyediakan gambar yang lebih tajam jika dibandingkan dengan NTSC, PAL dan SCAM. Kualitas gambar serupa layar lebar dengan film 35mm dengan suara berkualitas *compact disc* (CD). HDTV menampilkan gambar yang terperinci/detail dan jernih, HDTV lebih lebar lebih tinggi aspek rasionya yaitu 16:9, sedangkan televisi standar aspek resionya hanya 4:3. Munir (2013:294) menyatakan: “Resolusi HDTV Mencapai 1080 garis aktif (total 1125), Sedangkan televisi standar mempunyai resolusi hanya 486 garis aktif (total 525) HDTV dapat digunakan dalam 1.125 baris. *Frame Rate* 29,9 fps (*frame per second*).

2.3.3. Grafik

Grafik merupakan komponen penting dalam multimedia. Grafik berarti juga gambar (*image, picture, atau drawing*). Munir (2013:18) menyatakan “Gambar merupakan sarana yang tepat untuk menyajikan informasi, apalagi pengguna sarana yang tepat untuk menyajikan informasi apalagi pengguna sangat berorientasi pada gambar yang berbentuk *visual (visual oriented)*.” Grafik dapat menghantarkan informasi dalam bentuk teks, gambar, brosur-brosur dan lain-lain. Dalam sebuah video tidak bisa ditinggalkan karena melengkapai dalam tampilan video.

2.3.4. Teks

Teks adalah suatu kombinasi huruf yang membentuk satu kata atau kalimat yang menjelaskan suatu maksud atau materi pembelajaran yang dapat dipahami oleh orang yang membacanya. Teks tidak bisa dipisahkan dalam penggunaan komputer.

Menurut Munir (2013:17) “Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia. Multimedia menyajikan informasi kepada pengguna dengan cepat, karena tidak diperlukan membaca secara rinci dan teliti. Teks dapat membentuk kata atau narasi dalam multimedia yang disajikan bahasa. Kebutuhan teks bergantung kepada penggunaan aplikasi multimedia. Teks digunakan untuk menjelaskan gambar. Penggunaan teks pada multimedia perlu memperhatikan penggunaan jenis huruf, ukuran, dan *style* hurufnya (*warna, bold, italic*).

2.3.5. Animasi

Animasi adalah tampilan yang menggabungkan anatara media teks grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan.

Animasi sebagai satu teknologi yang dapat menjadikan hidup, dapat bergerak, beraksi dan berkata. Dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar. Animasi digunakan untuk menjelaskan dan mensimulasikan sesuatu yang sulit dilakukan dengan video.

Manfaat dan keuntungan animasi dalam multimedia diantaranya :

1. Menunjukkan objek dengan ide (misalnya efek gravitasi pada suatu objek).
2. Menjelaskan konsep yang sulit (misalnya penyerapan makanan ke dalam aliran darah atau bagaimana elektron bergerak untuk menghasilkan arus listrik).
3. Menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkret (misalnya menjelaskan tegangan arus bolak balik dengan bantuan animasi grafik sinus yang bergerak).
4. Menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural (misalnya cara melukis suatu segitiga sama sisi dengan bantuan jangka).

Ada beberapa macam animasi, yaitu animasi sel, animasi frame, animasi *sprite*, animasi lintasan, animasi *spline*, animasi vektor, animasi karakter, animasi *computation*, *morphing*, animasi digital, dan animasi *clay*.

1. Animasi Sel (*Cell Animation*, kata “*cell*” berasal dari kata “*celluloid*”, yang merupakan bahasa dasar atau material yang digunakan untuk membuat film gambar bergerak).
2. Animasi Frame (*Frame Animation*) Animasi frame merupakan bentuk animasi yang paling sederhana. Animasi ini menampilkan rangkaian gambar yang berurutan atau bergantian ditunjukkan secara cepat.
3. Animasi Sprite (*Sprite Animation*) Yaitu objek yang diletakan dan dianimasikan pada bagian puncak grafik dengan latar belakang diam.
4. Animasi Lintasan (*Path Animation*) Animasi lintasan adalah animasi dari objek yang bergerak sepanjang garis kurva yang ditentukan sebagai lintasan. Misalnya membuat animasi kereta api yang bergerak pada lintasan rel.
5. Animasi Spline Spline adalah representasi matematis dari kurva. Bila objek bergerak, biasanya tidak mengikuti garis lurus, tetapi mengikuti garis lintasan yang berbentuk kurva, kurva ini didapatkan dari representasi perhitungan matematis.
6. Animasi Vektor (*Vektor Animation*) Animasi vektor mirip dengan animasi *sprite*, perbedaannya hanya terletak pada gambar yang digunakan dalam objek *sprite*-nya.
7. Animasi Karakter (*Character Animation*) Animasi karakter seperti film kartun berbasis 3 dimensi, oleh karena itu ada juga yang menyebutnya sebagai animasi 3D.
8. *Computational Animation* Menggerakkan satu kata dilayar monitor dengan cara membuat rangkaian frame yang menunjukkan jalanya kata di layar, yang tiap framanya mewakili satu moment dalam satu waktu selama kata itu bergerak.
9. *Morphing* *Morphing* adalah mengubah satu bentuk menjadi bentuk lain dengan menampilkan serangkaian frame yang menciptakan gerakan halus begitu bentuk pertama merubah dirinya menjadi bentuk lain.
10. Animasi Clay Animasi ini sering disebut juga *animasi doll* (boneka). Animasi ini dibuat menggunakan boneka-boneka tanah liat atau material lain yang digerakan perlahan-lahan, kemudian setiap gerakan boneka-boneka tersebut difoto secara berurutan.
11. Animasi Digital Animasi digital adalah penggabungan teknik animasi *cell* (*Hand Drawn*) yang dibantu dengan komputer. Gambar yang sudah dibuat dengan

tangan kemudian dipindai, diwarnai, diberi animasi, dan diberi efek dari komputer, sehingga animasi yang didapatkan lebih hidup tetapi tetap tidak meninggalkan identitasnya sebagai animasi 2 dimensi. Contoh animasi ini adalah film Tom & Jerry.

2.4. Camcorder (Kamera Perekam)

Camcorder (kamera perekam) dirancang mempunyai alat rekam berbentuk media *hard disk* (bukan pitamagnetis, *tapeless recorder*) yang mempunyai kapasitas penyimpanan terbesar, yaitu mencapai 80 *gigabyte* atau setara dengan 20 jam untuk *high quality* video. Sementara untuk video kualitas rendah ini dapat menyimpan sampai 61 jam.

Ada pun *camcorder* dengan media *memory card* mempunyai kapasitas penyimpanan maksimum sesuai dengan kapasitas *memory card* yang terpasang (dipilih atau digunakan). Kapasitas *memory card* saat ini ialah 32 *gigabyte* atau setara dengan 7 jam dengan video kualitas tinggi. *Memory card* ini digunakan untuk materi yang diperlukan kecepatan untuk siap tayang. Di samping itu menggunakan *memory card* lebih mudah mentransfer data dari kamera ke dalam komputer. Nilai kapasitas *memory card* yang tersedia 4 GB, 8GB, 16GB 32GB 64GB dan sekarang ini bahkan ada *memory card* hinga 128GB.

2.5. Angel Kamera

Prinsip pengambilan gambar pada kamera adalah pastikan kamera seolah-olah mata penoton untuk melihat sesuatu adegan di lokasi peristiwa. Sebab itu yang harus dilakukan sebelum merekam objek pastikan dalam keadaan :

1. Fokus (gambar harus tidak blur)
2. *Irish* (terang tampak ilmiah)
3. *Shot size* (Ukuran gambar)
4. Komposisi gambar.
5. Setabil tidak goyang
6. Gerakan kamera jika diperlukan
7. *Continuity* (keseimbangan gambar)
8. Motivasi atau alasan yang kuat

2.6 . Bird Eye View

Ukuran pengambilan gambar selalu dikaitkan dengan ukuran tubuh manusia, namun penerapan ukuran ini juga berlaku pada benda lain, tinggal menyesuaikan ukurannya saja.

2.7. Pergerakan Kamera (Camera Movement)

Pergerakan kamera yang berveriatif sangat dibutuhkan setiap pengambilan gambar sehingga menghasilkan kualitas program memuaskan kreatornya. Semakin banyak pergerakan kamera sesuai dengan ketentuan yang lazim akan memperkaya gambar dan kemudahan penyusunan alur cerita.

2.8. Perancangan

Perancangan merupakan pengembangan sistem dari sistem yang sudah ada atau sistem yang baru, dimana masalah-masalah yang terjadi pada sistem lama diharapkan sudah teratasi pada sistem yang baru. Tahap perancangan sistem mempunyai dua tujuan utama, yaitu:

1. Untuk memenuhi kebutuhan kepada pemakai sistem
2. Untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancangan desain yang lengkap kepada ahli-ahli teknis lainnya yang terlibat.

2.9. Membuat Storyboard

Storyboard merupakan gambaran *scene* bentuk visul perancangan, *audio*, durasi keterangan dan narasi untuk

suara akan dibuat pada perancangan *storyboard*. Hasil dari perancangan *storyboard* akan menjadi acuan dalam pembuatan tampilan pada tahap implementasi.

Storyboard pada *scene* awal adalah halaman pembukan selanjutnya adalah *scene* untuk menu utama atau *scene* dari seluruh topik yang akan disampaikan dalam keseluruhan film. Format apapun yang dipilih untuk *storyboard*, informasi berikut harus dicantumkan:

1. Sketsa atau gambaran layar, halaman atau *frame*.
2. Warna, penempatan dan ukuran grafik, jika perlu.
3. Teks asli, jika ditampilkan pada halaman atau layar.
4. Warna, ukuran dan tipe *font* jika ada teks.
5. Narasi jika ada.
6. Animasi jika ada.
7. *Video*, jika ada.
8. *Audio*, jika ada.
9. Interaksi dengan penonton, jika ada.
10. Dan hal-hal yang perlu diketahui oleh staf produksi.

Daftar cek *Storyboard* :

1. Harus ada *Storyboard* untuk tiap halaman, layar atau *frame*
2. Tiap *Storyboard* harus dinomori
3. Setiap detail yang berhubungan (warna, grafik, suara, tulisan, visual dicantumkan).
4. Setiap teks atau narasi dimasukan dan diperiksa sesuai dengan nomor *Storyboard* yang berhubungan.
5. Setiap anggota produksi harus mempunyai salinan atau akses yang mudah ke *Storyboard*.

III. ANALISIS MASALAH

Masalah yang dihadapi ketika perancangan *video company profile* Kota Serang yaitu antara lain;

1. Sulit mengambil gambar dikarenakan perijinan dari lokasi tertentu yang tidak ingin dipublikasikan
2. Alat yang digunakan dalam perancangan *video company profile* Kota Serang ini menggunakan alat seadanya dan juga kurang cocok untuk standar televisi
3. Proses editing yang terlalu memakan waktu
4. Proses pengisian suara (*VO*) hanya menggunakan *Handphone*

3.1. Analisa S W O T

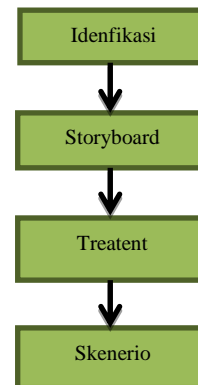
Analisa SWOT pada *video company profile* kota serang adalah mengidentifikasi faktor internal dan eksternal (komponen SWOT) yang di peroleh dengan menggunakan metode observasi, dilakukan dengan cara mengamati secara langsung aktifitas dikawasan atau di wilayah Kota Serang tersebut dengan peraktek ini serta metode wawancara dan penyebaran kuisisioner dangan yang berisi pertanyaan-pertanyaan kunci untuk mengetahui kondisi sosial masyarakat, persepsi masyarakat tentang Kota Serang dan aktifitasnya.

Identifikasi fakor internal dan eksternal yang dirumuskan dalam menganalisa *company profile* Kota Serang sebagai berikut;

1. Kekuatan (*Strengthes*)
 - a. Kota Serang memiliki sumber daya manusia yang menjulang
 - b. Kota Serang memiliki sejarah pengalan kerajaan Banten
 - c. Kota Serang adalah ibukota Provinsi Banten
 - d. Kota Serang memiliki keindahan alam

- e. Kota Serang Kota yang perekonomian yang strategis
2. Kelemahan (*Weaknesses*)
 - a. Kurangnya pemeritah dalam penataan ruang sehingga Kota Serang seperti kota yang semerawut
 - b. Kurangnya media promosi yang mempublikasikan potensi dari Kota Serang
 3. Peluang (*Opportunities*)
 - a. Kota Serang kota setrategis dalam perekonomian
 - b. Memiliki potensi pariwisata
 - c. Sarana dan prasarana di Kota Serang yang menunjang
 4. Ancaman (*threats*)
 - a. Tidak adanya perhatian dari pemerintah terkait menjadi Kota Serang yang tidak Teratur dalam pembangunan
 - b. Pembangunan Kota Serang sebagai Ibukota Provinsi Banten kurang pesat terlalu lambat

3.2. Model Perancangan Pembuatan *video company profile*



Gambar 1 Model Perancangan Pembuatan Video Company Profile

IV. TAHAP IMPLEMENTASI

4.1. Tahap Pra Produksi

Pada tahap ini dilakukan persiapan awal dengan menggunakan metode analisa masalah. Aplikasi belum dibuat tapi persiapan apa saja yang dibutuhkan sudah direncanakan. Dalam persiapan penelitian terlebih dahulu mendefiniksikan masalah dengan memahami apakah masalah yang ada dapat diselesaikan dengan aplikasi multimedia.

4.1.1. Observasi

Mendatangi secara langsung Pusat Pemerintahan Kota Serang dialamat Jl. Mayor Syafei No.3 kota Serang-Banten. Untuk meminta informasi tentang Kota Serang dan sejarah terbentuknya Kota ini serta meminta izin untuk malakukan pengambilan gambar di seputar wilayah pemerintahan Kota Serang.

4.1.2. Studi Pustaka

Mempelajari dan mencari teori-teori dari buku agar dapat dijadikan sebagai landasan dasar penulisan ini. Studi diatur agar dapat dijadikan sebagai perbandingan dan bahan pelengkap lainnya yang berkaitan dengan mulitmedia. Cara pengeditan dan cara pengambilan gambar yang benar, serta mengunjungi (*browsing*) situs-situs internet yang berhubungan dengan *project* pembutaan *video company profile* yang akan dibuat

sebagai referensi tambahan yang tidak dapat ditemukan di buku-buku yang dipelajari.

4.2. Pembahasan

Dalam pembuatan *video company profile* dimana tahapan atau langkah dimana dimulainya ide, perancangan dan persiapan dalam konsep pembuatan *video company profile* dimulai dari ide yang di tuangkan secara sistematis lalu diikuti dengan pembuatan sinopsis, *script writting* dan *storyboard*. Dalam pembuatan *video* ini penulis tidak membuat *script writting* dan tidak mengisi suara. Penulis hanya membuat *storyboard*, mengambil gambar dan mengedit video.

4.2.1. Tahap produksi

1. *Shooting* Dalam *shooting* dilakukan prosos pengambilan gambar dengan menggunakan teknik-teknik sederhana. Seperti *zoom in*, *zoom out*, *pan lift*, *pan right*, *tilt up*, *tilt down*, pengaturan fokus dan lainnya. Proses *recording* video ini dilkakukan sebagian besar berdasarkan *storyboard*.
2. *Capturing* Salah satu cara untuk mengumpulkan bahan-bahan dalam suatu proyek *editing video*. Hasil *shooting* yang masih berupa data dalam *memory card* dan di *transfer* lalu di simpan dalam *hardisk*.
3. *Editing* Proses ini menyusun hasil *shooting* (pengambilan gambar) sesuai dengan *storyboard*.
4. *Audio* Percampuran antara gambar dan suara atau proses pengaturan suara yaitu musik menghasilkan image yang diinginkan untuk memenuhi kebutuhan cerita.
5. *Finishing* Proses terakhir dalam pembuatan *editing video*

4.2.2. Konsep

Judul : *Video Company Profile* Kota Serang

Tujuan : Membuat suatu media informasi dan media promosi dengan Menggunakan video.

Obyek : Di seputara wilayah pemerintahan kota serang

Gambar : Menggunakan *Camera video*

Audio : Menggunakan *voice over* yang direkam menggunakan *handphone*

Video : menggunakan file mp4. Yang dibuat sendiri

Animasi : animasi berupa text, diagram batang dan tabel

Dengan *Format* png yang dibuat sendiri dengan menggunakan *software Adobe Premier Pro Cs 5*

4.2.3. Perancangan

Pada tahap ini penulis melakukan perancangan yang diajukan guna menjangkau *audience* dangan pendistribusian efektif serta efisien. Perancangan *storyboard*, perancangan *editing video* dan pembuatan animasi.

4.2.4. Perancangan Storyboard

Storyboard adalah serangkaian sketsa dibuat dalam bentuk persegi panjang yang menggambarkan suatu uraian (alur cerita) elemen-elemen yang diuraikan untuk aplikasi multimedia. *Storyboard* menggabungkan alat bantu narasi dan visul pada selebar kertas sehingga naskah dan visual menjadi terkoordinasi, dalam kata lain *storyboard* dapat diartikan sebagai alat perancangan yang menggambarkan urutan kejadian berupa kumpulan gambar dalam sketsa sederhana.

4.2.5. Perancangan Editing Video

Proses *editing* dimana semua data yang video, audio, gambar dan animasi diolah menggunakan *software adobe premiere cs 5*. Yang akan menghasilkan video dengan format mp4.

4.4. Hasil Dari Lisning Program

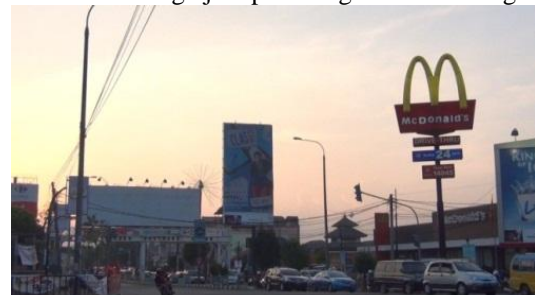
Hasil tamplan sesuai dengan *storybroad opening* seperti gambar di bawah ini :



Gambar 2 *Timelap* pergerakan matahari pagi



Gambar 3 Tugu jam penacangan Kota Serang



Gambar 4 Perempatan Ciceri Kota Serang



Gambar 5 Keramaian Lalu Lintas di Perempatan ciceri Kota Serang



Gambar 6 Pendopo Alun-alun Barat Kota Serang



Gambar 7 Patung Tugu Pejuang



Gambar 8 Suasana Kepadatan Lulu Lintas Di Royal Kota Serang



Gambar 9 Suasana Masyarakat Menunggu Kereta Api Di Dalam Stasiun Kota Serang



Gambar 10 Perayaan Maulid Nabi Muhammad Tahun 2014



Gambar 11 Tugu Selamat Datang di Di Kota Serang



Gambar 12 Judul *Video Company Profile* Kota Serang



Gambar 13 Peta Kota Serang Melalui *Google Maps*

4.5. Kelebihan dan kekurangan

4.5.1. Kelebihan

Peneliti dapat menyimpulkan kelebihan dari *video company profile* Kota Serang yang telah dibuat, yaitu diantaranya;

1. Dapat memberikan informasi kepada setiap yang melihat *video* ini
2. Gambar *video* ini terlihat elegan dan peraktis
3. Dapat kobinasikan antara *video* teks, suara gambar
4. Interaktif dan edukatif

4.3.2. Kekurangan

Dalam penelitian, ditemukan suatu kekurangan yang ditemui oleh peneliti dilapangan diantaranya yaitu;

1. Terbatasnya hasil *video*, karena beberapa tempat yang akan di ambil videonya tidak diizinkan karena mengandung unsur prevensi
2. Penuh dengan biaya teknis
3. Tampilan teks terkesan kaku
4. Pemberian informasi kurang lengkap

V. KESIMPULAN

Berdasarkan analisa setelah selesainya pembuatan *video company profile* Kota Serang dengan *teknik editing* menggunakan *adobe premiere cs 5* dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil aplikasi yang dibuat menyajikan *video company profile* Kota sebagai alat publikasi dan informasi kepada masyarakat dalam bentuk *audio visual*.
2. *Video company profile* ini bersisi keterangan sejarah berdirinya Kota Serang dan fasilitas yang ada di Kota Serang dengan lengkap.
3. *Video company profile* Kota Serang juga bisa di jadikan media peromosi. wisata atau infestasi bagi masyarakat yang ingin berkunjung ke Kota Serang.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adin taufika, 2013. *Pembutan Video Compay Profile Berbasis Multimedia Di Hotel Taman Sari Karang Anyar Kabupaten Karang Anyar*, Jurnal FTI UNSA Vol 2 no 1 maret 2013
- [2] Andi, 2010, *Kupas tuntas editing video* dengan *adobe premier pro cs 5*. Madiun ; Andi
- [3] Eva arifin.2010, *Broadcasting To Be Broadcaster*. Yogyakarta ; Reraha Ilmu

- [4] Hidajanto Djamel & Andi Faruddin, 2011, *Dasar-dasar peniaran, sejarah, organisasi, opersonal dan regurer*, Jakarta ; kencana
- [5] Humas dan Protokol SETDA Kota Serang, 2013, *Sejarah Kota Serang, Serang* : Humas dan Protokol SETDA Kota Serang
- [6] Iwan Bunata, 2010, *Multimedia digital dasar teori + pengembangan*, Yokjakarta ; andi
- [7] Muhammad Irfan ,2013, *Pembuatan Video compay Profile Pada Belukar Macrh Dikelurahan Jayengan Kecamatan Serangan Kota Sulakarta*, Jurnal FTI UNSA vol 12 no1 Maret 2013
- [8] Munir, 2013, *Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan*, Bandung ; Alfabeta
- [9] Ratna Arica Rina 2013, *Pembutan Video Compay Profile Berbasis Multimedia Flash PD BPR Daerah Karang Anyar* : Jurnal FTI UNSA 2013 vol 10 no 3 agustus 2013
- [10] Soma Dwi Saftianto 2013, *Pembuatan Video Compay profile pada sekolah menengah atas Muammadia 1 Karang Anyar* : Jurnal FTI UNSA 2013 vol 2 no 1 maret 2013
- [11] Sugiono, 2011, *metode penelitian kualitatif, kuantitatif dan R&D*, Bandung ; Alfabeta