

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang menarik [1]. Salah satu contoh media video adalah video Company Profile, Video Company Profile merupakan sebuah media elektronik untuk menyampaikan informasi yang efektif dalam memperkenalkan suatu Perusahaan. Melalui media visual inilah maka semua informasi dapat dengan mudah dicerna oleh semua kalangan masyarakat terutama member PT. Natural Nusantara [2].

Company Profile adalah sebuah aset suatu lembaga atau perusahaan yang biasa digunakan sebagai tanda pengenal dalam melakukan komunikasi dan kerjasama dalam lingkup perusahaan[3]. Mulai dari menjelaskan gambaran umum tentang perusahaan yang bertujuan untuk memberi tahu kepada audience terkait produk ataupun jasa yang ditawarkan sehingga company profile ini dapat memberikan informasi tentang keberadaan PT. Natural Nusantara disertai dengan berbagai jenis informasi yang jelas.

PT. Natural Nusantara merupakan perusahaan yang bergerak di bidang distribusi produk agrokompleks berbasis organik, kesehatan, kosmetik dan kecantikan, perawatan tubuh, dan home care berbasis herbal alami, serta inovasi teknologi. Dengan adanya perkembangan dan inovasi baru, PT. Natural Nusantara membutuhkan pembaharuan video company profile yang harapannya customer dapat mengetahui informasi terbaru serta meningkatkan kepercayaan customer dalam menggunakan produk-produk dari PT. Natural Nusantara.

## 1.2 Profil



Gambar 1. 1 Logo PT Natural Nusantara

([www.naturalnusantara.co.id](http://www.naturalnusantara.co.id))

PT. Natural Nusantara adalah perusahaan yang beralamat di Jalan Ringroad Barat nomor 72 Salakan, Trihanggo, Gamping Sleman Yogyakarta. Dengan memiliki kantor pelayanan daerah yang berada di wilayah kantor pusat di Jogja, Medan, Lampung, Tasik, Brebes, Sidoarjo, dan Jember. Perusahaan tersebut bergerak di bidang perdagangan dan memiliki produk-produk yang terbuat dari bahan alami dan merupakan hasil karya dari negeri sendiri. Terutama untuk bidang agrokomples (pertanian, peternakan, perikanan) maupun produk kecantikan.

Dalam buku profil PT. Natural Nusantara, berawal dari aktivitas budidaya di tahun 1985 dan mencermati kondisi lingkungan hidup, maka orientasi berkembang ke bidang penelitian dan pengembangan khususnya perbaikan lingkungan hidup atau ekosistem sub sektor pertanian. Hasil-hasil yang didapat dari kegiatan penelitian dan pengembangan pada awalnya berwujud produk pupuk organik cair dan hormon atau zat pengatur tumbuh organik juga beberapa teknik budidaya banyak dimanfaatkan untuk keperluan internal selain juga kepada lingkungan dan belum disebarluaskan.

Semenjak tahun 1996 mulai disebarluaskan atas permintaan banyak pihak dengan mengingat hasil-hasil positif di lapangan selama digunakan dan keprihatinan mendalam mencermati kondisi agrokomples di Indonesia. 1 Oktober 2002 ditetapkan untuk dikembangkan lebih intensif disertai pola

pembinaan SDM (Pola Pikir, Mental, Motivasi, Skill dan Modal) menggunakan brand Perusahaan PT. Natural Nusantara (PT. NASA) Group.

Natural mengandung arti mengutamakan teknologi yang alami dan ramah lingkungan. Nusantara mengandung arti mengutamakan hasil karya anak bangsa. Teknologi yang telah berhasil dikembangkan di bidang agromkompleks meliputi :

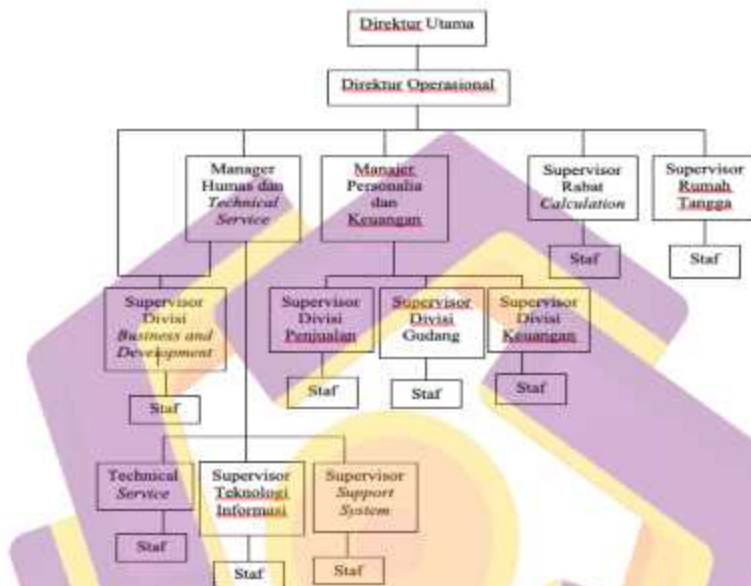
1. Pertanian: Pupuk Organik (Cair, Padat, Granule, Serbuk), Pembenh Tanah Organik, Hormon Tanaman (ZPT Organik), Pengendali Hama Penyakit Alami dan Benih Unggul.
2. Peternakan: Suplemen Nutrisi Ternak dan Unggas.
3. Perikanan : Suplemen Nutrisi Ikan/udang dan Pembenh lingkungan kolam atau tambak.
4. Lingkungan hidup : Reklamasi lahan rusak dan pengolah limbah
5. Pengembangan lebih lanjut (bekerjasama dengan pihak lain yang sevisi) juga menghasilkan produk-produk alami untuk pengendalian hama penyakit tanaman diantaranya yang berbasis jamur adalah GLIO (pengendali penyakit layu), BVR (pengendali wereng, walang sangit, dll). Berbasis virus adalah VITURA dan VIREXI (pengendali ulat grayak) dan berbasis ekstrak tumbuhan berkhasiat untuk pengendali hama adalah PESTONA dan PENTANA (pengendali alami insect) dan METILAT (pengendali alami lalat buah).

### 1.2.1 Visi dan Misi



Gambar 1. 2 Visi dan Misi

## 1.2.2 Struktur Organisasi



Gambar 1.3 Struktur Organisasi

## 1.2.3 Unit Pelaksanaan Kerja

Divisi *Support System* (SS) adalah sebuah divisi di PT. Natural Nusantara yang berperan dalam mengembangkan inovasi yang ada di perusahaan dan senantiasa memastikan bahwa *system* yang diterapkan mampu mendukung dan menunjang kinerja perusahaan.

Pelaksanaan kerja pada program magang di PT Natural Nusantara penulis di tempatkan pada bagian divisi *Support System* (SS) yang memiliki tugas untuk membuat sarana promosi perusahaan seperti, iklan, poster, brosur, leaflet, dan video mengenai profil perusahaan.

Pembuatan video company profile pada PT Natural Nusantara dikerjakan oleh penulis dan dibantu oleh staff dibagian divisi *support system* (SS).



Penanggung jawab dalam pembuatan video profil ini adalah ketua *supervisor* divisi *Support System* (SS).

### 1.3 Landasan Teori

#### 1.3.1 Company Profile

Company Profile merupakan salah satu sarana dalam menyampaikan informasi mengenai suatu perusahaan, serta dikemas dengan bentuk verbal maupun visual yang menyampaikan tentang sejarah, apa yang dikerjakan saat ini, tujuan-tujuan yang akan dicapai dimasa yang akan datang, dan meningkatkan daya beli konsumen terhadap perusahaan[4].

Video profil atau istilah lainnya company profil merupakan solusi kreatif dan inovatif untuk berbagai kebutuhan, terutama untuk kebutuhan mempromosikan[3].

Company profile adalah sebuah aset suatu lembaga atau perusahaan yang dapat digunakan untuk meningkatkan suatu image atau citra dari perusahaan untuk menjalinerja sama dengan relasi perusahaan, lembaga dan instansi yang terkait lainnya [4].

#### 1.3.2 Multimedia

Multimedia adalah penggunaan teknologi komputer untuk mengolah dan menyajikan serta menggabungkan type file teks, suara, gambar, animasi, audio dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Multimedia sering digunakan dalam dunia informatika. Selain dunia informatika, multimedia juga diadopsi oleh dunia permainan (*game*), dan juga untuk membangun website[5].

Multimedia juga dimanfaatkan di dalam dunia pendidikan dan dunia bisnis. Di dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media atau alat bantu pengajaran dan pembelajaran, baik dalam kelas maupun secara sendiri-sendiri atau otodidak. Di dunia usaha dan bisnis, multimedia digunakan sebagai media promosi seperti publikasi profil perusahaan, profil produk,

bahkan sebagai media jual beli, informasi dan pelatihan dalam sistem e-commerce[5].

#### a. Jenis - jenis Multimedia

Jenis-jenis multimedia terdiri dari: Multimedia Interaktif, Multimedia Hiperaktif, Multimedia Linear, Multimedia Presentasi Pembelajaran, Multimedia pembelajaran mandiri, Multimedia Kits, Hypermedia, Media Interaktif, Virtual Realitas. Penjelasananya adalah sebagai berikut [5]:

##### 1. Multimedia Hiperaktif

Multimedia jenis ini mempunyai struktur dengan elemen elemen terkait yang dapat diarahkan oleh pengguna melalui tautan (link) dengan elemen elemen multimedia yang ada. Isitilah Richmedia juga dipakai untuk menyebut Multimedia Hiperaktif. Contoh: world wide web, web site, mobile banking, Game online, dan lain-lain.

##### 2. Multimedia Interaktif

Pengguna/user dapat mengontrol secara penuh mengenai apa dan kapan elemen multimedia akan ditampilkan atau dikirimkan. Contoh: Game, CD interaktif, aplikasi program, dan virtual reality.

##### 3. Multimedia Linear / Squential

Multimedia Linear adalah jenis multimedia yang berjalan lurus. Multimedia jenis ini bisa dilihat pada semua jenis film, tutorial dan video. Multimedia Interaktif adalah jenis multimedia interaksi, artinya ada interaksi antara media dengan pengguna media melalui bantuan komputer, mouse, keyboard dan sebagainya. Multimedia linear berlangsung tanpa kontrol navigasi dari pengguna. Penyajian multimedia linear harus berurutan atau sekuensial dari awal sampai akhir. Contoh: Movie/film, e-book, musik, siaran TV.

### 1.3.3 Sinematografi

Sinematografi adalah kata serapan dari bahasa Inggris *cinematography* yang berasal dari bahasa Latin *kinema* gambar'. Sinematografi sebagai ilmu terapan merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabung-gabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide (dapat mengemban cerita)[6].

Sinematografi memiliki objek yang sama dengan fotografi yakni menangkap pantulan cahaya yang mengenai benda. Karena objeknya sama maka peralatannya pun mirip. Perbedaannya, peralatan fotografi menangkap gambar tunggal, sedangkan Sinematografi menangkap rangkaian gambar[6].

Penyampaian ide pada fotografi memanfaatkan gambar tunggal, sedangkan pada sinematografi memanfaatkan rangkaian gambar. Jadi sinematografi adalah gabungan antara fotografi dengan teknik perangkaian gambar atau dalam sinematografi disebut montase (*montage*)[7]

### 1.3.4 Video

Video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Secara empiris kata video berasal dari sebuah singkatan yang dalam bahasa Inggris yaitu visual dan audio. Kata "Vi" adalah singkatan dari visual yang berarti gambar, kemudian pada kata *deo* adalah singkatan dari audio yang berarti suara. Sedangkan dilihat dari asal katanya, video berasal dari bahasa Latin, *video-vididum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan) dapat melihat[8].

Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Media video merupakan salah satu jenis media audiovisual. Media audiovisual adalah media yang mengandalkan indra pendengaran dan indra penglihatan. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam

pembelajaran menyimak. Media ini dapat menambah minat siswa dalam belajar karena siswa dapat menyimak sekaligus melihat gambar[8].

Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Video juga bisa dikatakan sebagai gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam suatu waktu dengan kecepatan tertentu. Gambar-gambar yang digabung tersebut dinamakan frame dan kecepatan pembacaan gambar disebut dengan frame rate, dengan satu fps[9].

#### a. Codec

Codec atau Compression-Decompression adalah proses kompresi dengan perhitungan secara algoritma untuk menyimpan format video pada komputer. Proses codec dibutuhkan karena computer tidak akan sanggup menyimpan bandwidth format video secara utuh, sehingga perlu dilakukan proses kompresi. Dengan adanya codec kita bisa menyaksikan file video melalui komputer[10]. Berikut ini akan dibahas berbagai macam codec yang sering digunakan[10].

1. MPEG-1 merupakan standar pertama yang dirilis sekitar tahun 1993. Format MPEG-1 ini diharapkan bisa menyajikan kualitas audio dan video yang baik. Bit rate yang digunakan antara 1- 1,5 Mbps (Megabits per second). Menghasilkan kualitas gambar 352x288, suara 44100 KHz 16 bit dengan bitrate 1150 Kbit/detik. MPEG1 menjadi standar umum VCD (Video Compact Disc).
2. MPEG-2 menggunakan metode dengan bitrate yang bervariasi. MPEG-2 akan menyesuaikan kompresi jika terjadi perubahan gambar atau gambar tersebut sulit dikompresi. MPEG-2 berjalan pada bit rate 4 Mbps sampai 9,80 Mbps serta resolusi yang dihasilkan adalah 720 x 576. Jenis MPEG-2 yang dapat ditemui dengan mudah adalah DVD (Digital Versatile Disc). Untuk video analog setara dengan SVHS. Saat ini, orang lebih memilih format DVD dibandingkan VCD, karena format DVD memiliki kualitas gambar yang jernih dan kualitas audio surround yang lebih baik.



DVD mampu menyajikan titik-titik pixel color yang lebih halus dan rapat dibandingkan VCD.

3. MPEG-4 Biasanya dipakai pada video streaming. Ukuran dan kualitasnya kecil sehingga bisa ditonton langsung melalui internet. Streaming merupakan istilah, di mana sebuah file video dapat secara langsung dimainkan tanpa terlebih dahulu didownload. Penggunaan streaming secara nyata adalah adanya siaran radio secara online melalui internet, seperti stasiun radio.
4. Mov merupakan format yang dapat dimainkan dengan menggunakan QuickTime Player. Dahulu format ini digunakan pada sistem operasi operasi Apple Macintosh. Namun, saat ini sudah dapat digunakan pada sistem Linux dan Windows.
5. AVI (Audio Video Interleave) merupakan salah satu format video digital yang relatif cukup lama. Format ini diciptakan oleh Microsoft dan diperkenalkan pertama kali pada Windows.

#### **b. Format Video**

Ada dua macam format video yang dibagi berdasarkan media dan perangkat yang digunakan yaitu [11] :

1. Video Analog adalah jenis video yang dijadikan standar dalam industri pertelevisian. Ada tiga macam standar penyiaran video analog yang paling banyak digunakan di dunia yaitu NTSC, PAL dan SECAM.
2. Video Digital adalah jenis video yang dijadikan standar dalam industri computer. Video jenis ini banyak diproduksi untuk platform display digital seperti Web, CD-ROOM dan HDTV DVD.

### **1.3.5 Teknik Liveshoot**

Liveshoot dapat diartikan sebagai Teknik pengambilan gambar bergerak secara langsung. Live shoot juga dapat dikatakan sebagai video shooting di

mana dalam pengerjaannya diperlukan editing untuk menyempurnakan hasil shooting[12].

### 1.3.6 Teknik Pengambilan Gambar

#### a. *Frog Eye*

Teknik shooting ini mengambil gambar dengan posisi kamera disejajarkan dengan bagian alas/bawah objek dan posisinya lebih rendah dari dasar objek. Hasilnya gambar yang diambil menjadi sangat besar. Subjek pengambil gambar menjadi serasa mengecil dan objek gambar memiliki kesan agung, angkuh maupun kokoh.



Gambar 1. 4 Frog Eye

#### b. *Low Angle*

Merupakan pengambilan gambar dengan sudut arah bawah objek yang memberikan kesan objek membesar dan sering dipakai untuk membandingkan sebuah objek dengan objek lain dari segi ukuran.



Gambar 1. 5 Low Angle

c. *Eye Level*

Teknik ini mengambil posisi sejajar dengan objek maka gambar yang direkam menunjukkan tangkapan pandangan mata orang yang berdiri sejajar dengan objek. Ketinggian dan besarnya objek jadi sama dengan subjek dan disebut juga teknik normal shoot[13].



Gambar 1. 6 Eye Level

d. *High Angle*

Teknik pengambilan gambar *High Angle* mengambil posisi di atas objek. Hasilnya objek shooting menjadi lebih kecil. Hasil gambarnya menjadi dramatis dan terkesan kerdil, ini juga merupakan kebalikan dari teknik *Low Angle*.



Gambar 1.7 High Angle

e. *Bird Eye*

Teknik *Bird Eye* (mata burung) merupakan teknik shooting dengan memposisikan juru kamera di atas ketinggian dalam merekam objek. Hasilnya gambar yang tampak akan menunjukkan lingkungan sekitar lebih luas. Benda-benda lainnya di sekitar objek juga kelihatan dalam ukuran kecil.





Gambar 1. 8 Bird Eye

f. *Slanted*

Teknik shooting ini mengambil sudut yang tidak frontal dari depan ataupun dari samping objek. Tapi mengambil sudut 45° terhadap sebuah objek. Hasilnya objek lain akan masuk dalam rekaman kamera.



Gambar 1. 9 Slanted

g. *Over Shoulder*

Teknik shooting ini mengambil gambar dari arah belakang bahu objek. Akibatnya objek hanya menampilkan bagian bahu atau kepalanya

saja. Biasanya teknik ini dipakai untuk menunjukkan bahwa objek sedang melihat sesuatu ataupun sedang berbincang-bincang[11].



Gambar 1. 10 Over Shoulder

### 1.3.7 Pergerakan Kamera (*Camera Movement*)

Pergerakan kamera juga sangat diperlukan untuk menampilkan video lebih hidup dan tidak bosan saat ditayangkan. Ada beberapa teknik pergerakan kamera, diantaranya :

#### a. *Panning*

Pan adalah pengambilan gambar ke kanan dan ke kiri dengan menggunakan tripod sebagai penyangga kamera. Pan right adalah kamera bergerak memutar ke kanan dan pan left kamera bergerak memutar ke kiri[14].



Gambar 1. 11 Panning

b. *Tilting*

*Tilting* adalah gerakan kamera secara vertical, mendongak dari bawah ke atas atau sebaliknya. *Tilt up* adalah kamera mendongak ke atas dan *tilt down* adalah kamera mendongak ke bawah.



Gambar 1. 12 Tilt Up



Gambar 1. 13 Tilt Down

c. *Track (dolly)*

*Dolly* atau *track* adalah gerakan di atas tripod atau *dolly* mendekati atau menjauhi subyek. *Track in* adalah kamera mendekati subjek dan *track out* adalah kamera menjauhi subjek[15].



Gambar 1. 14 Track

d. *Pedestal*

*Pedestal* adalah gerakan kamera di atas *pedestal* yang bisa dinaik turunkan. *Pedestal up* adalah kamera dinaikkan dan *Pedestal down* adalah kamera diturunkan. Dengan menggunakan teknik *pedestal up/down* bisa menghasilkan perubahan perspektif visual dari adegan.





Gambar 1. 15 Pedestal

e. *Crab*

Gerakan kamera secara lateral atau menyamping, berjalan sejajar dengan subyek yang sedang berjalan. *Crab left* adalah kamera bergerak ke kiri dan *crab right* adalah kamera bergerak ke kanan.



Gambar 1. 16 Crab

f. *Arc*

*Arc* adalah gerakan kamera memutar mengitari obyek dari kiri ke kanan atau sebaliknya.

### 1.3.8 Storyboard

Storyboard adalah sketsa gambar berbentuk thumbnail yang berurutan sesuai jalan cerita. Melalui storyboard seluruh yang melakukan produksi dalam video tersebut dapat melihat alur cerita dalam bentuk gambar [16]. Storyboard berfungsi sebagai ungkapan kreatif dalam menyampaikan pesan dan gagasan secara visual. Dapat ditambahkan arah gerakan pada storyboard guna memandu gerakan berikutnya. Selain itu juga dapat ditambahkan informasi lain berupa huruf warna, dan tata letak sehingga pesan dan gagasan dapat diterima [16].

