

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Sebuah daerah menjadi tempat tumbuh dan berkembangnya makhluk hidup, baik itu manusia, hewan ataupun tumbuhan. Pada dasarnya daerah menjadi tempat untuk makhluk hidup tinggal. Dalam kamus besar bahasa Indonesia daerah memiliki arti “keadaan permukaan bumi yang berkaitan dengan keadaan alam” yang di maksud adalah segala kegiatan atau aktivitas yang terjadi di lingkungan tersebut. Oleh karena itu sebuah daerah bisa menjadi sejarah tersendiri untuk makhluk hidup terutama untuk manusia. Seseorang memilih tinggal di daerah tertentu bisa disebabkan karena urusan pekerjaan ataupun sedang menempuh pendidikan biasanya di sebut perantau. Adapun seseorang memilih menetap bisa di sebabkan kenyamanan daerah atau lingkungan tersebut. Kenyamanan yang di dapatkan oleh seseorang tersebut bisa di pengaruhi oleh keadaan daerahnya atau karena perilaku masyarakatnya yang baik. Daerah dengan msyarakat yang baik bisa menjadikan seseorang menjadi nyaman dengan daerah tersebut, sehingga dapat menghasilkan masyarakat yang peduli pada sesama. Suatu daerah sumber daya yang baik hal ini dapat dipengaruhi oleh sistem pendidikan yang terdapat di daerah itu.

Pendidikan juga bisa mempengaruhi pola pikir seseorang. Pola pikir yang baik akan sangat bermanfaat oleh seseorang karena dengan pola pikir yang baik, seseorang bisa mengembangkan keahliannya dan dapat menghasilkan sebuah karya atau menjadi sumber penghasilan. Selain faktor pendidikan, menghasilkan sumber daya

yang baik bisa di pengaruhi dari lingkungan juga. Lingkungan berpengaruh terhadap etika seseorang. Selain ilmu yang dimiliki, etika juga berpengaruh besar terhadap perkembangan seseorang. Sumber daya yang baik dihasilkan dari pendidikan dan juga etika yang didapatkan. Maka dari sinilah sebuah daerah berlomba untuk memberikan pengetahuan tentang ilmu pembelajaran dan juga memberikan pendidikan moral terhadap seseorang. Salah satu daerah penghasil sumber daya baik adalah Kabupaten Sragen

Sragen adalah sebuah daerah yang terletak di provinsi Jawa Tengah. Sragen sendiri merupakan sebuah wilayah yang berbentuk kabupaten yang mengartikan bahwa daerah ini di pimpin oleh seorang Bupati. Kabupaten Sragen memiliki julukan “Bumi Sukowati” yang artinya tanah kebahagiaan abadi. Secara geografis kabupaten Sragen terletak di perbatasan Jawa Tengah dan Jawa Timur. Jika di lihat dari garis lintangnya kabupaten Sragen terletak di $7^{\circ} 15' LS$ dan $7^{\circ} 30' LS$, $110^{\circ} 45' BT$ DAN $111^{\circ} 10' BT$. Iklim yang terdapat di kabupaten Sragen adalah iklim tropis dengan suhu antara 19° - 31° . Kabupaten Sragen memiliki luas wilayah sekitar 941,55 km² dengan 20 kecamatan, 19 kelurahan dan 196 desa. Kabupaten Sragen berpenduduk sejumlah 890.518 jiwa yang dilalukan pada sensus penduduk tahun 2019.

Kabupaten Sragen memiliki iklim tropis oleh karena itu banyak penduduknya bekerja menjadi seorang petani. Meskipun banyak penduduknya yang bekerja sebagai petani, tidak sedikit dari mereka yang memiliki ilmu yang tinggi. Oleh karena itu Pendidikan adalah hal wajib yang harus didapatkan oleh setiap warga negara baik itu anak – anak maupun orang dewasa, dikarenakan Pendidikan menjadi kunci utama

dalam bersosialisasi dengan lingkungan, dengan begitu masyarakat bisa menjalani hidupnya dengan baik dan sejahtera.

Pendidikan adalah cara menyampaikan sebuah ilmu pengetahuan melalui proses pembelajaran untuk peserta didik agar bisa mengembangkan potensi yang dimilikinya. Kabupaten Sragen memiliki sistem pendidikan yang baik, Terbukti dengan banyaknya sekolah berdiri, hal ini menunjukkan bahwa pendidikan di Kabupaten Sragen baik. Terbukti dengan Jumlah sekolah yang ada di Kabupaten Sragen adalah 870 sekolah. Jumlah itu sudah termasuk Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Akhir atau Sekolah Menengah Kejuruan baik itu swasta maupun negeri. SMK Muhammadiyah 2 Sragen adalah salah satu sekolah yang berada di daerah kabupaten Sragen.

SMK Muhammadiyah 2 Sragen adalah SMK swasta yang berbasis agama Islam. Sekolah ini menjadi salah satu sekolah favorit di kabupaten Sragen dengan akreditasi A. Seiring perkembangan zaman SMK Muhammadiyah 2 Sragen senantiasa berusaha untuk memberikan pendidikan yang bermutu. Memasuki industri kreatif sekolah harus mengikuti apa yang sedang dicari saat ini. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan sosial media. Pada saat ini sosial media bisa menunjang integritas suatu pihak. Maka dari itu sekolah tidak ingin tertinggal. Dalam menyampaikan informasi pihak sekolah sudah menggunakan sosial media yaitu *Instagram* dan *facebook*.

Promosi yang diberikan sekolah agar semakin dikenal berupa pemasangan baliho di sisi jalan, membagikan brosur kepada masyarakat dan melakukan sosialisasi

ke siswa SMP kelas 9 yang akan lulus. Cara promosi seperti yang sudah disebutkan tersebut, promosi melalui sosialisasi ke sekolah dirasa kurang efektif karena untuk saat ini terdapat pandemi yang tidak memperbolehkan melakukan keramaian. Hal tersebut mempengaruhi jumlah siswa yang mendaftar di SMK Muhammadiyah 2 Sragen menjadi sedikit, yang pada 856 siswa pada 2019 menjadi 768 siswa pada 2021. Timbulnya masalah tersebut menjadi perhatian utama dalam melakukan promosi. Tidak banyak sekolah yang menggunakan cara lain dalam mempromosikan sekolah mereka. Dalam hal ini pihak SMK Muhammadiyah 2 Sragen ingin menunjukkan tentang sekolah dan proses belajar mengajar yang mulai menerapkan penggunaan ponsel pintar sebagai medianya.

Dari fenomena yang sudah dipaparkan di sebelumnya, hal utama yang menjadi permasalahan SMK Muhammadiyah 2 Sragen adalah bagaimana cara membuat promosi berupa video yang sesuai audio visual. Dengan video yang dapat menunjukkan tentang sekolah dan kegiatan belajar. Solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan *video company profile*, karena dengan menggunakan *video company profile* dapat memberi informasi tentang sekolah. Manfaat pemilihan *company profile* sebagai media promosi adalah *company profile* dapat mencakup semua informasi yang ingin diperlihatkan. Untuk publikasi *company profile* bisa melalui laman web atau sosial media SMK Muhammadiyah 2 Sragen. Tujuan dari pembuatan *video company profile* adalah untuk mempromosikan sekolah dengan pengaplikasian melalui daring (*online*)

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana konsep perancangan *company profile* SMK Muhammadiyah 2 Sragen sesuai kaidah perspektif audio visual?
2. Bagaimana merancang *company profile* SMK Muhammadiyah 2 Sragen sesuai kaidah perspektif audio visual?

C. Tujuan

1. Membuat konsep perancangan *company profile* SMK Muhammadiyah 2 Sragen sesuai kaidah perspektif audio visual.
2. Merancang konsep perancangan *company profile* SMK Muhammadiyah 2 Sragen sesuai kaidah perspektif audio visual.

D. Manfaat

Adapun manfaat dari perancangan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis
Mengembangkan ide dan kreatifitas dari ilmu yang didapatkan selama kuliah dengan merancang *company profile* SMK Muhammadiyah 2 Sragen dan menerapkan ke dunia kerja.
2. Bagi Akademik
Sebagai referensi dan acuan mahasiswa lain dalam membuat sebuah karya tugas akhir.
3. Bagi SMK Muhammadiyah 2 sragen
Sebagai sarana promosi untuk memperlihatkan apa yang dimiliki SMK Muhammadiyah 2 Sragen kepada dunia luar.

4. Bagi pembaca

Sebagai acuan dalam membuat karya berupa *video company profile* dan sebagai referensi dalam pembuatan karya.

E. Tinjauan Pustaka

Perancangn karya ilmiah ini didasari dari kajian studi kepustakaan, Hal ini dimaksud agar dapat membantu dalam proses perancangn karya, Maka perancangn karya ilmiah ini mengambil beberapa referensi tugas akhir dan juga jurnal agar dapat menyelesaikan pengkaryaan dan menyelesaikan study dengan maksimal..

Dalam jurnal yang berjudul *Videografi: Kamera Dan Teknik Pengambilan Gambar* yang di buat oleh D. Nunnun Bonafix jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Binus. Dalam jurnal tersebut membahas tentang pemilihan kamera dan pengambilan gambar, tentu hal ini dapat membantu menyelesaikan penulian karya ilmiah ini. Penguasaan kamera dan pemilihan *angle* kamera menjadi faktor utama dalam persiapan produksi, hal ini menjadi berpengaruh besar pada hasil video. Sebuah video dapat menjadi menarik apabila segala sesuatu yang dibutuhkan dalam proses pengerjaan bisa terlaksana. Dalam hal ini menjadi poin penting pada hasil akhir karya video. Mengambil dari kalimat D. Nunnun Bonafix di jurnal yang berjudul *Videografi: Kamera Dan Teknik Pengambilan Gambar* Sangat mutlak melakukan persiapan sebelum pengambilan gambar karena akan mempengaruhi *shooting style* dan hasil akhir sebuah film atau video.

<https://www.neliti.com/id/publications/178070/videografi-kamera-dan-teknik-pengambilan-gambar>

Dalam hal ini menunjukkan bahwa perlu persiapan yang matang dalam melakukan pengerjaan sebuah video yang akan dibuat penulis. *Video company profile* sebagai media utama dalam pembuatan tugas akhir ini lebih kompleks karena berisikan audio video lebih menarik. *company profile* yang akan di buat penulis akan lebih komplek dalam pengambilan gambar, agar mendapatkan hasil yang maksimal.

Dalam tugas akhir karya Danny Maulana Haq dengan judul Perancangan Video Company Profile Cv. Kemilau Cake di perlihatkan proses pembuatan karya yang di susun mulai dari pra – produksi sampai pasca produksi dan juga dijelaskan bagaimana tahapan – tahapan dalam pembuatan karya. Pada karya tersebut juga mennunjukkan pendektan kreatif yang akan di gunakan untuk memberikan informasi, membuka citra dan sebagai promosi suatu perusahaan yang berupa Information, Branding, . Image, dan juga Promosi.

<https://www.google.com/amp/s/docplayer.info/amp/90469806-Perancangan-video-company-profile-cv-kemilau-cake.html>

Manfaat dari karya ilmiah tugas akhir milik Danny Maulana Haq yang judul Perancangan Video Company Profile Cv. Kemilau Cake dapat membantu pembuatan proses produksi sehingga karya yang dihasilkan sesuai dengan konsep yang diinginkan dan juga dalam proses perancangan produksi.

Untuk menyampaikan pesan yang terdapat pada sebuah video, perlu di ketahui bahwa pemilihan angle kamera sangat penting dalam penyampaian tersebut. Jurnal yang dibuat oleh Christian Pangihutan Sitorus dan Besti Rohana Simbolon yang berjudul *Penerapan Angle Camera Dalam Videografi Jurnalistik Sebagai Penyampai Berita Di Metro Tv Biro Medan* di jelaskan tentang pentingnya *angle* kamera terhadap pesan yang ingin di sampaikan sehingga citra dari sebuah video akan lebih terkesan.

<https://jurnal.darmaagung.ac.id/index.php/socialopinion/article/view/345>

Hal ini bermanfaat karena dapat memberikan gambaran tentang pemilihan *angle* kamera dan terhindar dari kesalahan yang terdapat saat melakukan proses produksi. Salah satu kesalahan dalam pemilihan angle adalah tidak melakukan observasi tempat terlebih dahulu. Karena hal ini memberikan sedikit ilmu tentang pentingnya observasi di tempat yang akan digunakan sebagai tempat shooting.

Mengutip dari tugas akhir karya Farid Muharram yang berjudul *Perancangan company profile pt. integrasi media nusantara melalui video dengan teknik motion graphics* pembuatan video presentasi. dalam hal tersebut pembuat menjelaskan kelebihan bahwa video presentasi yang mengkombinasikan animasi 2D dan 3D akan lebih menarik dan dapat di tampilkan di manapun. Dalam penulisan karyatersebut menjelaskan proses awal sampai akhir mulai dari latar belakang sampai penutupan

Manfaat yang bisa di ambil dari karya yang berjudul *Perancangan Company Profile Pt. integrasi Media Nusantara Melalui Video Dengan Teknik Motion*

Graphics bahwa company profile tidak hanya berupa buku, website tetapi juga ada video, dan masing – masing memiliki pengertian dan manfaat nya sendiri tersendiri.

<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/2729/1/13420100014-2017->

[Complete.pdf&ved=2ahUKEwiE486Z27j5AhVFwnMBHXzeD4IQFnoECBcQAQ&usg=AOvVaw0PIRV8XVWX17YwAZvQDQ1N](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/2729/1/13420100014-2017-Complete.pdf&ved=2ahUKEwiE486Z27j5AhVFwnMBHXzeD4IQFnoECBcQAQ&usg=AOvVaw0PIRV8XVWX17YwAZvQDQ1N)

dari jurnal dan tugas akhir yang sudah disebutkan, bermanfaat karena terdapat sedikit ilmu yang dapat membantu untuk pembuatan *company profile* yang dengan SMK Muhammadiyah 2 Sragen sebagai objek utamanya, dan diharapkan dapat memenuhi kebutuhan sebagai salah satu promosi sekolah sekaligus dapat menuntaskan nilai tugas akhir.

Tugas akhir Perancangan *company profile* SMK Muhammadiyah 2 Sragen mengambil referensi dari karya tugas akhir yang sudah disebutkan. Tujuan pembuatan karya ini adalah sebagai promosi dan yang menjadi pembeda adalah objek yang diangkat dalam tugas akhir ini adalah sekolah. Dengan menggunakan konsep video *company profile* sebagai sarana promosi.

F. Landasan Teori

1. Perancangan

Menurut John Buch & Gary Grudnitski perancangan dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau

pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

Sedangkan menurut Soetam Rizky (2011 : 140) perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya.

Dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah proses awal dalam menyusun beberapa data untuk menjadikan data tersebut menjadi kesatuan yang utuh.

2. Video

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Video juga bisa dikatakan sebagai hasil dari gabungan gabungan banyaknya gambar yang disusun menjadi gambar yang bergerak.

video merupakan gambar-gambar dalam *frame*, di mana *frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup (Azhar Arsyad 2011 : 49). Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa video merupakan sebuah perpaduan antara gambar dan audio yang menampilkan visual yang dapat dilihat seolah asli atau nyata.

Kata “video” berasal dari bahasa latin yang artinya “saya lihat”. Berdasarkan media yang digunakan, video dibagi menjadi dua macam, yaitu video analog dan video digital, dan masing – masing memiliki fungsi dan kegunaannya tersendiri.

a) Video analog

Video analog adalah video yang media menggunakan sinyal analog. sebelum diproses oleh komputer, video analog harus dikonversikan ke format digital terlebih dahulu. Hasil akhirnya akan berbentuk kaset video

b) Video digital

Video digital merupakan media yang digunakan sekarang. Proses perekamannya menggunakan sensor dan hasil perekamannya dalam bentuk file atau data.

3. *Company profile*

Company profile atau profile perusahaan adalah sebuah gambaran mengenai perusahaan dan bertujuan memberi informasi mengenai perusahaan kepada *audiens* terkait produk yang dimiliki perusahaan. *Company profile* memiliki peran penting dalam bisnis karena dengan *Company profile* dapat menciptakan hubungan yang baik dengan pelanggan, hal ini dapat membantu pertumbuhan bisnis karena pelanggan lebih percaya dengan produk yang perusahaan miliki. *Company profile* memiliki 3 jenis yang beragam yaitu jenis buku, website dan jenis video. Masing masing dari jenis tersebut memiliki fungsinya masing- masing antara lain:

a) *Company profile* jenis cetak atau buku

Company Profile jenis cetak atau buku adalah jenis yang paling umum di temui dan di gunakan, karena medianya yang praktis dan paling mudah di pakai perusahaan umum.

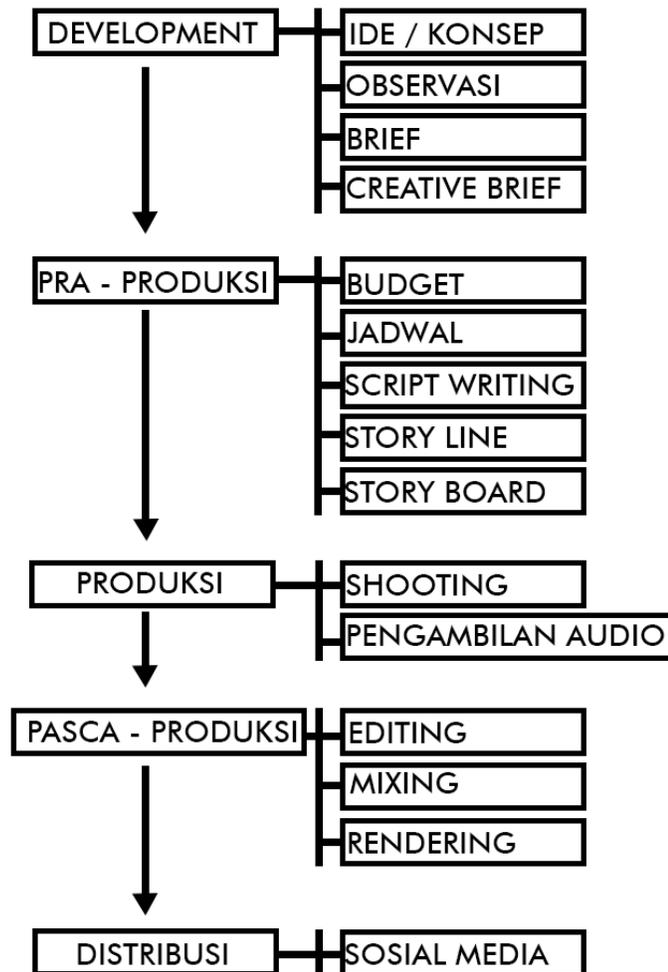
b) *Company profile* jenis website

Company profile jenis website digunakan untuk menjangkau masyarakat di luar wilayah dan dapat diakses melalui situs web selama 24 jam. *Company profile* jenis website memiliki jangkauan yang lebih luas dari *Company profile* jenis lain.

c) *Company profile* jenis video

Company profile jenis video ini lebih kearah multimedia karena memadukan gambar, suara, tulisan, dan grafik yang dikombinasikan dengan suara latar belakang agar lebih menarik.

G. Metode Perancangan



Gambar 1. 1 Perancangan Karya
(Yuda Ramdani Pratanto) 2021

A. DEVELOPMENT

Development adalah proses penciptaan ide dan konsep yang bagaimana dapat memberikan citra baik kepada perusahaan. Melalui perencanaan ide dan konsep yang digunakan untuk membuat citra baik. Dalam development terdapat ide/konsep, observasi, brief, dan creative brief.

- a) Ide / konsep merupakan sebuah pemikiran tentang tindakan apa yang akan digunakan untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Tahapan ini berisikan gambaran – gambaran atau sketsa kasar mengenai apa yang harus dilakukan dan menyesuaikan dengan kondisi lapangan.
- b) Observasi adalah kegiatan yang dilakukan di lapangan bertujuan untuk mendapatkan data atau informasi yang terdapat di lapangan. Observasi juga berguna untuk mengetahui kekurangan dari lokasi yang akan diambil gambar dan menghindari kesalahan pemilihan *angle*.
- c) Brief merupakan sebuah laporan yang berisikan data perusahaan yang akan digunakan untuk menyesuaikan data dengan konsep. Data tersebut bisa didapat melalui wawancara dan juga bertanya pada pihak yang bersangkutan. Data tersebut berupa umur, tingkat ekonomi, dan demografi.
- d) Creative brief adalah sebuah konsep yang sudah didapat melalui diskusi dengan pihak yang bersangkutan, yang kemudian diproses menjadi sebuah konsep yang siap olah menjadi sebuah karya

B. PRA – PRODUKSI

Pra-produksi adalah sebuah tahapan persiapan yang dilakukan pada saat melakukan sebuah kegiatan produksi. Umumnya kegiatan pra-produksi digunakan pada pembuatan film. Tahapan pra produksi berisi sebagai berikut:

- a) Perancangn jadwal sebagai pengingat kapan memulai melakukan proyek keratif.

- b) perancangan budget digunakan untuk menyaring pengeluaran biaya dan sebagai pembatasan anggaran supaya tidak ada anggaran yang keluar secara tangan hampa.
- c) *Script writing* adalah membuat sebuah naskah yang digunakan untuk memberikan informasi yang di dapat. Naskah juga dapat membantu dalam pengambilan gambar.
- d) *Storyline* adalah sebuah gambaran *scene* kejadian dalam bentuk teks
- e) *Storyboard* adalah sebuah *scene* kejadian dalam bentuk gambar. *Storyboard* berisikan gambar- gambar sketsa yang menggambarkan kejadian secara urut.

C. PRODUKSI

produksi adalah proses penciptaan sebuah karya dalam proses produksi ini di perlukan sebuah konsep yang sudah disusun pada pra - produksi sebelumnya. Proses ini melibatkan sejumlah crew atau orang yang membantu dalam proses tersebut. hal ini di maksud untuk mempermudah pengambilan yang memerlukan dua *angle*. Pada dasarnya proses produksi ini terdiri dari dua tahapan yaitu *Shooting* dan pengambilan *audio*. Masing – masing proses tersebut memiliki peranan sendiri yaitu antara lain :

- a) *Shooting* adalah proses pengambilan gambar dengan mengacu pada konsep yang sudah di buat pada pra – produksi. Tahapan ini adalah proses utama dalam sebuah pengkaryaan. Oleh karena itu pada proses

ini perlu di perhatikan dengan teliti agar hasil yang di buat bisa maksimal

- b) Pengambilan *audio* adalah proses merekam suara pada saat wawancara proses ini mengacu kepada informasi yang di ingin disampaikan narasumber tentang apa yang mereka ingin sampaikan

D. PASCA PRODUKSI

Tahapan ini adalah bagian akhir dari proses produksi. Pada bagian ini dilakukanya penyesuaian konsep yang sudah di buat dengan *footage* yang sudah di buat. Penyesuaian konsep tersebut adalah dengan memilih *footage* dan memotong *footage* yang tidak diperlukan

- a) Editing adalah proses penggabungan beberapa video dan menghapus bagian – bagian yang tidap perlu sehingga dapat di nikmati visualnya
- b) Mixing adalah mengolah dan mengoreksi audio sehingga menghasilkan audio yang sesuai
- c) *Rendering* adalah proses penggabungan gambar dan audio dari bebrapa *footage* hingga menjadi sebuah video yang utuh

E. DISTRIBUSI

Distribusi adalah tahapan yang dilakukan untuk mempublikasikan sebuah karya kepada khalayak umum. Secara umum distribusi adalah menyebarkan sebuah karya untuk di pertontonkan. Distribusi dilakukan oleh perusahaan Melalui platfrom yang sudah disepakati antara pihak produsen dan juga client.

F. SISTEMATIKA PENULISAN

Dalam penulisan karya ilmiah ini terdapat beberapa bab yang saling berkaitan satu dengan yang lainnya

Bab I

Berisikan tentang latar belakang, tujuan, manfaat, tinjauan pustaka, landasan teori, metode perancangan, identifikasi data, dan sistematika penulisan

Bab II

Berisikan informasi – informasi lengkap mengenai objek yang dibahas dalam tugas akhir.

Bab III

Berisikan tentang konsep perancangan karya seperti analisa data, USP, ESP, strategi kreatif dan konsep

Bab IV

Dalam bab ini berisikan tentang proses pengerjaan karya yang berupa pra – produksi, produksi dan pasca produksi

Bab V

Terdapat kesimpulan dan saran dari penulis tentang pembuatan karya yang telah dilakukan.