

BAB III

ANALISA DATA DAN KONSEP PERANCANGAN

Berdasarkan data dan informasi tentang SMK Muhammadiyah 2 Sragen yang sudah terkumpul, untuk mendapatkan hasil yang diharapkan kemudian dilakukanlah konsep perancangan. Data dan informasi tersebut akan membantu dalam proses analisa data dan perancangan *company profile* SMK Muhammadiyah 2 Sragen.

A. Analisa Data .

1. Segmentasi

Segmentasi merupakan target dari sebuah perusahaan dengan menggunakan data – data yang sudah terkumpulkan. dapat SMK Muhammadiyah 2 Sragen memiliki target audiencenya yaitu :

a) Demografis

Demografis merupakan sebuah informasi yang menunjukkan data seseorang seperti usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan, agama dan ekonomi. Demografi memungkinkan untuk memilih ide yang digunakan untuk mendapatkan perhatian umum. Demografis dapat digunakan dalam pemilihan konsep yang akan dibuat sesuai dengan target *audient*.

Usia Konsumen	: 14 – 15
Jenis Kelamin	: Laki – laki dan perempuan
Tingkat Pendidikan	: SMP atau Setara
Agama	: Islam
Tingkat Ekonomi	: menengah keatas

b) Geografis

Geografis adalah letak suatu daerah yang mencakup lokasi tempat. Geografis bisa dibagi skala besar ataupun skala kecil. Skala besar seperti nasional dan internasional sedangkan skala kecil seperti provinsi atau daerah. Dalam segmentasi ini daerah yang menjadi target utamanya adalah wilayah sragen dan sekitarnya. Wilayah sragen menjadi cakupan yang utama bagi SMK Muhammadiyah 2 Sragen dikarenakan untuk memberikan siswa kemudahan dalam menempuh perjalanan ke sekolah.

c) Psikografis

Psikografis adalah identitas sikap dan karakteristik konsumen yang berhubungan dengan gaya hidup dan perilaku konsumen. Sifat dari konsumen dapat mempengaruhi nilai dari suatu karya. Dilihat dari usia para siswa cenderung masih susah dalam menentukan pilihan. Sehingga perlunya sebuah pandangan baru atau suatu hal yang menuntun mereka untuk memilih pilihannya. Dengan gaya hidup dan ekonomi yang rata – rata menengah keatas, mempunyai sebuah ponsel pintar sudah dianggap lumrah. Rata – rata memegang ponsel dalam sehari membutuhkan sekitar 8 jam. Sarana media sosial menjadi sasaran utama dalam mencari informasi ataupun hiburan mereka. Untuk mendapatkan perhatian para siswa, informasi yang dipublikasikan melalui sosial media

memiliki faktor penting untuk para siswa dalam melihat dan memilih pendidikan lanjut, akan menjadi nilai tambah atau menjadi keunikan tersendiri contohnya seperti menerapkan pendidikan agama.

d) Behavior

Behavior adalah sebuah tindakan yang dilakukan oleh para konsumen pada lingkungan atau untuk diri sendiri. Dengan tingkat ekonomi rata – rata menengah keatas, para siswa – siswi banyak yang memiliki ponsel pintar sebagai sarana untuk bertukar informasi ataupun mencari hiburan. Para siswa - siswi sudah mahir dalam menggunakan internet untuk mencari informasi yang siswa – siswi inginkan. Termasuk dalam mencari informasi tentang sekolah yang sesuai dengan yang diinginkan siswa – siswi.

Setelah dinyatakan lulus dari jenjang SMP, hal yang selanjutnya akan dilakukan oleh para siswa – siswi adalah mencari SMA atau SMK dengan memperhatikan prestasi yang dimiliki sekolah tersebut. Secara umum siswa – siswi tersebut mencari informasi tentang sekolah menggunakan *google* dan *sosial media* video. Hal ini menjadi keuntungan dalam pembuatan video *company profile* dikarenakan dalam video *company profile* terdapat informasi yang tidak hanya satu gambar akan tetapi terdapat sebuah visual yang menjelaskan tentang masing – masing

objek dalam video teraebut. Oleh karena itu hal tersebut dapat membantu para siswa – siswi dalam mencari sekolah yang mereka favoritkan

2. USP

USP adalah suatu hal yang menjadi pembeda dengan kompetitor yang lain. USP merupakan kependekan dari *Unique Selling Proposition*. USP memiliki peran dalam pemilihan konsumen untuk membedakan suatu produk dengan produk lain. SMK Muhammadiyah 2 Sragen adalah salah satu sekolah yang menjadi unggulan di kota Sragen. Hal ini dikarenakan SMK Muhammadiyah 2 Sragen memiliki beberapa prestasi tingkat kabupaten dan juga nasional seperti peraih mendali emas pada kejuaraan tinju pelajar jawa tengah 2011 dan juara 1 kabupaten LKS pattern making 2014 (Teknik Permeainan). Tidak hanya itu SMK Muhammadiyah 2 Sragen juga memiliki sistem pendidikan yang tidak memfokuskan pendidkkan agama, tetapi lebih banyak kepada pemdidikan umum dan pendidkan praktik. Tentu hal ini menjadi keunikan tersendiri pada SMK Muhammadiyah 2 Sragen.

3. ESP

ESP merupakan kependekan kata dari *Emotional Selling Proposition*. Sebuah pendekatan yang menggunakan psikologis guna untuk memberikan rasa nyaman dalam melakukan kegiatan belajar. SMK Muhammadiyah 2 Sragen mempunyai sistem pendidikam yang baik

meskipun memiliki nama dengan menggunakan unsur agama. Pendidikan yang diberikan tidak terfokus kepada pendidikan agama saja tetapi lebih banyak pada pendidikan umum. di SMK Muhammadiyah 2 Sragen menjadi salah satu sekolah swasta favorit di kabupaten sragen.

4. *Positioning*

Positioning merupakan tindakan dalam merancang suatu produk atau karya dengan citra yang dapat diingat oleh konsumen. Dengan segmentasi – segmentasi yang tertera pada paragraf sebelumnya, pada usia – usia yang disebutkan dalam demografis dan psikografis, mereka akan lebih memperhatikan sesuatu yang beda dan menarik. Dengan gaya hidup dan perilaku mereka, pemilihan konsep video *commercial*. video *commercial* merupakan sebuah jenis video yang mengacu kepada promosi dan juga iklan. Dengan mengacu kepada segmentasi yang berupa remaja yang memiliki kebiasaan ketertarikan kepada sesuatu yang bagus atau keren. Pada video *company profile* ini akan menngunkan *visual* yang menarik dalam pengambilan gambar dan juga memberikan efek- efek berupa *lens flare* agar terlihat menarik

B. Strategi Kreatif

Tujuan dari pembuatan video *company profile* ini guna sebagai sarana promosi dan juga memperkenalkan SMK Muhammadiyah 2 Sragen ke khalayak

umum tentang keunikannya. Sehingga para siswa - siswi dan juga para wali siswa tahu tentang SMK Muhammadiyah 2 Sragen dan juga fasilitas – fasilitas yang dimiliki, serta dapat melihat sedikit proses pembelajaran yang terdapat di SMK Muhammadiyah 2 Sragen. Oleh karena itu perlu dilakukannya strategi kreatif guna mendapatkan hasil sesuai dengan minat para siswa - siswi dan juga memperkenalkan kepada pihak – pihak lain melalui sebuah video *company profile* SMK Muhammadiyah 2 Sragen.

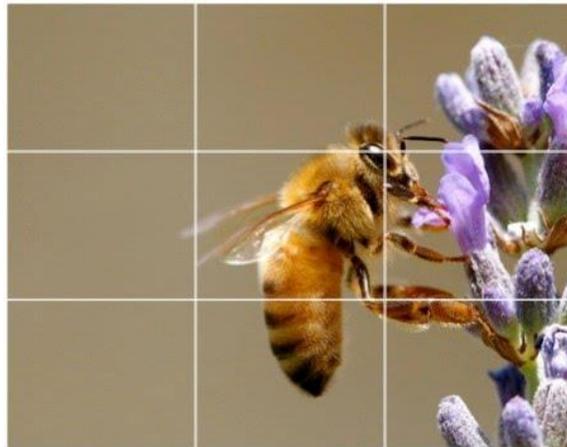
1. Konsep Estetik

Konsep estetik merupakan proses yang dilakukan pada pengeditan guna mendapatkan sebuah hasil yang sesuai ekspektasi konsumen.

a. Layout

Layout merupakan suatu pemformatan yang digunakan untuk menentukan tata letak suatu karya, agar menjadi karya yang tertata dan indah untuk dinikmati *visualnya*. Dalam hal ini layout yang akan digunakan akan mengacu pada layout video pada umumnya yaitu dinamis, yaitu tata letaknya tidak berubah – ubah. Aspek rasio yang akan digunakan adalah 16:9. Pemilihan aspek rasio 16:9 karena ini adalah aspek rasio umum yang sering di gunakan pada untuk pembuatan video, dan juga luar *handphone* dan juga monitor kebanyakan menggunakan rasio tersebut. Komposisi yang akan di gunakan untuk mendukung layout tersebut adalah *rule of thrid* dan *point of view*. Penggunaan *rule of third* memang tidak di haruskan,

akan tetapi untuk mendapatkan hasil yang berbeda penggunaan *rule of third* dibutuhkan. Selain *rule of third*, *headroom* dan *Leading line*. *Headroom* adalah sebuah layout yang memberikan sedikit ruang *space* atau ruang kosong pada bagian sisi atas *frame*. *Leading Line* merupakan teknik komposisi fotografi yang membentuk garis dengan demikian dapat menuntun mata pada satu titik. Penggunaan komposisi fotografi dapat membuat visual menjadi lebih bermakna. Komposisi Fotografi tidak wajib selalu digunakan terlebih jika penggunaannya untuk dokumentasi yang mengejar momen.



Gambar 3 1 Komposisi Rule of Thrid
(sumber : foto.co.id) 2022



Gambar 3 2 komposisi Head room
(sumber : trisebud.com) 2022



Gambar 3 3 Leanding Line
(mldspod.com) 2022

b. **Typografi**

Penggunaan typografi dalam sebuah video dapat mempengaruhi video tersebut, dikarenakan dapat memberikan kesan menarik dalam video. Pada jurnal yang di buat oleh Deddi Duto Hartanto yang berjudul *Pemilihan Tipografi Pada Judul Film*, dijelaskan bahwa tipografi

memberikan efek khusus yang dapat memberikan kesan dramatis dalam film. Pemilihan typografi dalam video dapat mempengaruhi hasil video tersebut, pemilihan tipografi harus berkaitan dengan tema dan target audienn karena dapat menjangkau dan mempengaruhi sisi emosional dari audient tersebut. Tipografi tidak dapat berdiri sendiri harus di ikuti oleh elemen desain lainnya, seperti memodifikasi tipografi sesuai dengan tema yang sedang digunakan. Pada dasarnya tipografi hanya sebagai pelengkap akan tetapi Penempatan tipografi juga harus di perhatikan karena dapat merusak video dan dapat menghalangi objek utama dari video tersebut. Typografi yang akan digunakan pada perancangan *Company profile* SMK Muhammadiyah 2 sragen akan menggunakan font yang santai dan dengan menggambarkan sebuah instansi. Adapun jenis font yang akan digunakan adalah adega serif dan caviar dream.

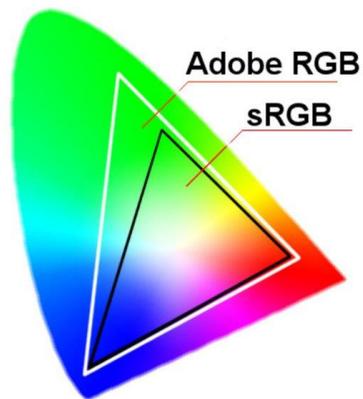
ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmn
opqrstuvwxyz

Gambar 3 4 Font Abage Serif
(sumber : dafont.com) 2022

c. Warna

Pemilihan warna dalam sebuah video dapat mempengaruhi emosi penonton dalam melihat sebuah video tersebut. Dalam video *company profile* SMK Muhammadiyah 2 Sragen ini akan menggunakan warna – warna yang halus dan tidak memberikan kesan kontras yang berlebihan. Penggunaan warna yang mencolok cenderung membuat mata lebih cepat lelah, hal tersebut karena mata lebih terfokus ke satu point. Warna memiliki dua ruang digital yang terbagi menjadi dua jenis ruang digital yaitu AdobeRGB dan sRGB. Masing – masing ruang digital memberikan kesan warna yang berbeda. sRGB merupakan kependekan dari standar RGB yang memiliki cakupan warna lebih sedikit dari AdobeRGB. Sedangkan AdobeRGB merupakan peningkatan dari sRGB dengan cakupan warna lebih luas. Pemilihan warna pada video *company profile* SMK Muhammadiyah 2 Sragen akan menggunakan warna digital sRGB. Pemilihan warna digital sRGB cocok untuk video profil ini karena sRGB merupakan warna yang sering digunakan pada dunia fotografi. sRGB adalah warna yang dibuat pertama kali, sehingga sebagian warna pada monitor dan layar pada ponsel lebih optimal. Warna yang akan digunakan untuk media plan adalah warna yang menjadi ciri khas SMK Muhammadiyah 2 Sragen yaitu hijau dan kuning.



Gambar 3 5 sRGB dan AdobeRGB
(sumber : id.quora.com) 2022

d. Logo

Logo merupakan sebuah simbol yang menandakan sebuah brand atau produk. Dalam video *company profile* SMA Muhammadiyah 2 Sragen akan digunakan logo sekolah yang sesuai dengan aslinya tanpa ada perubahan warna ataupun bentuk. Penggunaan logo ini sebagai *watermark* yang di posisikan di awal video sampai akhir video.



Gambar 3 6 Logo SMK Muhammadiyah 2 Sragen
(Smkmuhammadiyah2sragen.mysch.id) 2022

e. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan sebuah karya yang berupa gambar yang digunakan untuk memberi tampilan menarik. Pada video *company profile* SMA Muhammadiyah 2 Sragen akan menggunakan ilustrasi bumper yang akan di letakan pada *scene* yang penting, seperti pembahasan tentang jurusan.



Gambar 3 7 youtube Universitas Trisakti

f. Sinopsis

Video diawali dengan penampakan bangunan SMK Muhammadiyah 2 Sragen dari atas dan kemudian di lanjutkan dengan konsep yang sudah dibuat dan akan di jelaskan dengan narasi yang berupa *voice over* dalam video tersebut

g. Storyline

Story line adalah sebuah sketsa atau atau gambaran pengambilan yang berupa tulisan. *Story line* digunakan untuk memberi gambaran kasar guna menghindari kesalahan dalam pengambilan gambar.

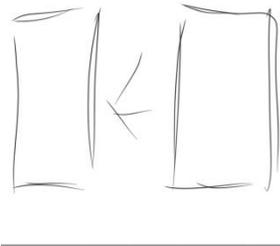
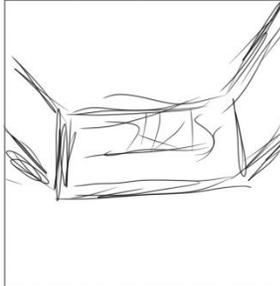
Latar belakang masalah	Menjelaskan harapan dan upaya yang dilakukan kepada siswa untuk mendapatkan ilmu yang bermanfaat
Solusi	Memberikan penjelasan tentang fasilitas- fasilitas yang dapat menunjang siswa dalam belajar
Tujuan	Menjelaskan tentang SMK Muhammadiyah 2 Sragen dan sarana belajar serta pratik
Deskripsi	Penjelsan apa itu SMK Muhammadiyah 2 Sragensecara descriptif dengan melalui <i>voice over</i>

h. Storyboard

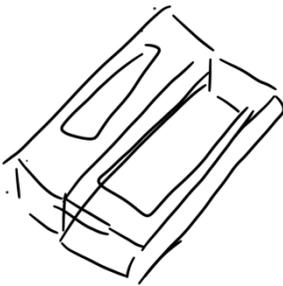
Story Board alah sebuah sketsa kasar tentang penambilan gmabar yang berupa gambar.pada dasarnya *story board* memiliki fungsi seperti

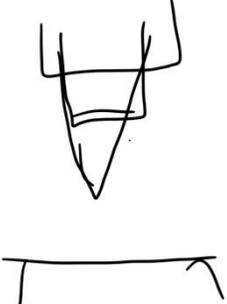
story line yakni untuk membantu dalam proses pengambilan gambar.

Pembaeda dari *story board* dan *story line* adalah pada pembuatannya.

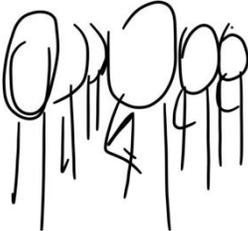
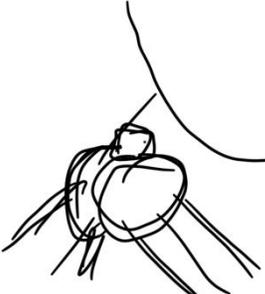
<i>scane - saquence</i>	visual	keterangan
1-10		<p>Deskripsi : Menampilkan beberapa <i>footage</i> secara bergantian sebai intro</p> <p>Durasi : 10 detik</p> <p>Kamera :</p>
2-9		<p>Deskripsi : Menampilkan suasana sekolah</p> <p>Durasi : 10 detik</p> <p>Kamera :</p>
		<p>Deskripsi : Menampilkan suasana kelas</p> <p>Durasi : 00.45 – 01.00</p> <p>Kamera :</p>

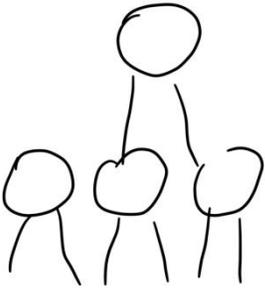
3-8		<p>Deskripsi :</p> <p>menunjukkan praktek siswa titl</p> <p>Durasi : 10</p> <p>Kamera : close up</p>
		
4-9		<p>Deskripsi :</p> <p>menunjukkan praktek siswa TBO</p> <p>Durasi : 10</p> <p>Kamera : medium close up</p>

		
5-8		<p>Deskripsi : menunjukkan praktek siswa tkj</p> <p>Durasi : 12</p> <p>Kamera : close up</p>
		
6-9		<p>Deskripsi : menunjukkan praktek siswa TP</p> <p>Durasi : 12</p> <p>Kamera : big close up</p>

		
7-9		<p>Deskripsi : menunjukkan praktek siswa TKR</p> <p>Durasi : 12 detik</p> <p>Kamera : close up</p>
		

8-6		<p>Deskripsi : menampilkan lingkungan sekolah</p> <p>Durasi : 20 detik</p> <p>Kamera : long shot</p>
		
		
9-7		<p>Deskripsi : menampilkan para engajar/guru</p> <p>Durasi : 20 detik</p> <p>Kamera : close up</p>

		
10-4		<p>Deskripsi : menampilkan kegiatan sholat</p> <p>Durasi : 23 detik</p> <p>Kamera : <i>close up, still</i></p>
11-3		<p>Deskripsi : memperlihatkan siswa prktik</p> <p>Durasi : 16 detik</p> <p>Kamera : <i>extream close up</i></p>

12-3		<p>Deskripsi : guru sedang mengajar</p> <p>Durasi : 13 detik</p> <p>Kamera : <i>long shot</i></p>
13-2		<p>Deskripsi : memperlihatkan benteuk bangunan</p> <p>Durasi : 10 detik</p> <p>Kamera : <i>long shot, bird eye</i></p>
14-4		<p>Deskripsi : memperlihatkan siswa seng memegang komputer</p> <p>Durasi : 10 detik</p> <p>Kamera : <i>close up, still</i></p>

15-3		<p>Deskripsi : abrisan siswa sedang hormat</p> <p>Durasi : 7 detik</p> <p>Kamera : <i>pen left</i></p>
16-5		<p>Deskripsi : memperlihatkan bangunan dari atas</p> <p>Durasi : 5 detik</p> <p>Kamera : <i>dolly, bird eye</i></p>
17-8		<p>Deskripsi : memnunjukan para siswa bebaris</p> <p>Durasi : 7 detik</p> <p>Kamera : <i>pen left</i></p>

19-3		<p>Deskripsi :</p> <p>Sebagai ucapan terimakasih kepada pihak yang bersangkutan</p> <p>Durasi : 10 detik</p> <p>Kamera : -</p>

d. Naskah

<i>Scane</i>	Narasi	Visual	Audio
2	<p>Smk muhamnadiyah 2 sragen merupakan salah satu smk yang berlokasi di kabupaten sragen yang terletak di Jl. Raya Timur Km. 03, Nglorog, Sragen.</p>	<p>Sebuah bangunan dan berganti ke lingkungan sekolah</p>	<p>beyond the line</p>
2	<p>Smk muhammadiyah 2 sragen berdiri pada tanggal 1 januari tahun 1977. melalui</p>	<p>Diawali dengan tulisan SMK MUDA</p>	<p>beyond the line</p>

	Surat Keputusan An. Kantor Wilayan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Jawa Tengah Kepala Bidang Pendidikan Menengah Kejuruan nomor 299/77/TM	SRAGEN <i>cut</i> <i>to</i> dengan bngunan sekolah	
3	Saat ini smk 2 muhammadiyah memiliki 5 bidang program keahlian yakni	Menampilkan sisw baca buku <i>cut to</i> siswa sedang menggunakan komputer	beyond the line
3	TBO (teknik body otomotif), TITL (teknik instalasi tenaga listrik), TKR (teknik kendaraan ringan), TKJ (teknik komputer dan	<i>Lens flare</i> Siswa praktik <i>Lens flare</i> Siswa praktik <i>Lens flare</i> Sisw praktik <i>Lens flare</i> Sisw praktik	creative minds

	<p>jaringan),</p> <p>serta TP (teknik permesinan).</p>	<i>Lens flare</i>	
4	<p>Smk muhamadiyah 2 sragen menjadi salah satu sekolah favorit yang berada di kabupaten sragen.</p>	<p>Lingkungan sekolah tulisan di baju SMK MUDA SRAGEN</p>	<p>creative minds</p>
5	<p>Hal ini Dikarenakan smk muhammadiyah 2 sragen memiliki banyak prestasi dibidang akademik maupun non akademik</p>	<p>Diawli engan lokasi sragen gedung sekolah dari atas foto prestasi</p>	<p>creative minds</p>
6	<p>Visi dari smk muhammadiyah 2 sragen Menghasilkan SDM yang berprofil pelajar pancasila.</p>	<p>Tampilan logo sekolah barisan guru</p>	<p>creative minds</p>

	Berkompeten dan berkarakter baik sehingga bisa mengikuti perkembangan jaman.	yang sedang berbicara	
6	<p>Dan Misi smk muhammadiyah</p> <p>2 sragen</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mendidik dan melatih peserta didik yang bertaqwa kepada tuhan YME dan berbudi luhur 2. Mendidik dan melatih peserta didik dengan hardskill dan softskill sesuai program keahliannya. 3. Mendidik dan melatih peserta didik agar memiliki 	<p>Gedung sekolah dari depan <i>cut to</i> siswa yang sedang upacara <i>Lens flare</i> siswa sholat <i>Lens flare</i> guru yang sedang membimbing siswa praktik <i>cut to</i> guru mengajar dikelas <i>Lens flare</i> guru sedang menerangkan</p>	<p>creative minds dan beyond the line</p>

	<p>jiwa enterpreuner yang handal</p> <p>4. Mewujudkan lingkungan sekolah yang aman, nyaman, bersih dan hijau.</p> <p>5. Mewujudkan sekolah sebagai wadah kreasi, inovasi untuk pengembangan teknologi</p>	<p>dikels</p> <p><i>Lens flare</i></p> <p>gedung</p> <p>sekolah dari atas</p> <p><i>Lens flare</i></p> <p>gedung</p> <p>sekolah dari atas <i>cut to</i></p> <p>siswa praktik</p>	
7	<p>Selain bidang akademik smk muhamadiyah 2 sragen juga memiliki kegiatan ekstrakurikuler antara lain : tahfiz dan tahsin, hw, kokam, ipm, tapak suci, futsal, sepak</p>	<p>Nama sekolah yang ada di dinding <i>cut to</i> gedung sekolah dari atas <i>cut to</i></p>	<p>beyond the line</p>

	bola, bola volly, panahan dan jugaa musik.	siswa upacara <i>cut to</i> nama nma ekstrakulikuler	
8	Dalam upaya meningkatkan kapasitas kompetensi dan skill para siswa, agar setelah lulus bisa terserap di dunia kerja smk muhammadiyah 2 sragen menjalin kerja sama dengan PT nasmoco.	Guru ynag sedang melakukan absensi <i>cut to</i> guru yang sedang mengajr di kelas	beyond the line
	Dengan terus melakukan inovasi dan meningkatkan kualitas pendidik dan memberi fasilitas yang memadai diharap para siswa siswi dapat belajar dengan nyaman dan dapat menguasaj materi dan praktik dengan baik sehingga dapat	Sebuah mesin berputar <i>cut to</i> mesin <i>cut to</i> siswa mengambil buku	beyond the line

	berguna pada dunia kerja.		
--	---------------------------	--	--

2. Konsep teknis

Konsep teknis adalah bagian dari proses yang berhubungan dengan perangkat apa saja yang digunakan dalam proses produksi. Proses produksi pembuatan video *company profile* SMA Muhammadiyah 2 Sragen ini membutuhkan peralatan yang membantu proses pengerjaan selesai. Peralatannya berupa hardware yang digunakan untuk merekam video dan audio dan juga perangkat software dan juga perangkat editing.

a. Perangkat keras

1. Kamera

Kamera merupakan alat yang digunakan untuk mengambil gambar berupa foto atau video. Kamera utama dalam pengambilan gambar yang akan di gunakan pada video *company profile* SMA Muhammadiyah 2 Sragen adalah.

- a) Canon eos 1300d
- b) Canon eos 60d
- c) Sony a6000
- d) Dji mavic mini



Gambar 3 8 Canon eos 1300d
(Headline.co.id)/2022



Gambar 3 9 canon eos 60d
(Headline.co.id)/2022



Gambar 3 10 sony a6000
(Sumber : <https://www.cinematic.id/2018/11/review-kamera-mirrorless-sony-a6000.html>)/2022



Gambar 3 11 dji mavic mini

(Sumber : <https://teknsignal.com/dji-mavic-mini-review-techradar/>) 2022

1. Lensa

Perangkat yang digunakan untuk kamera sebagai jalan masuk gambar. Lensa memiliki beberapa jenis dan masing – masing jenisnya memiliki kegunaan yang berbeda. Kamera dapat bekerja harus terpasang sebuah lensa. Pemilihan lensa untuk pengambilan gambar harus diperhatikan dengan baik karena dapat mempengaruhi hasilnya. Lensa yang digunakan dalam perancangan *Company profile* SMK Muhammadiyah 2 Sragen sebagaiberikut :

- a) Lensa Kit Canon 18 - 55mm
- b) Lensa fix canon 50mm f1.8
- c) Lensa sapu jagat 18 – 200mm
- d) Lensa kit sony E 16 - 50mm



Gambar 3 12 lensa sapu jagat canon 18 – 100
(<http://laptopmalang.com/jual-lensa-sapu-jagad-canon-18-200mm-bekas/>)
2022



Gambar 3 13 lensa fix canon 50mm 1.8f
(<https://iprice.co.id/harga/canon-ef-50mm-f18-ii/>) 2022



Gambar 3 14 lensa kit canon 18 - 50mm
(<https://sewaalatkamera.com/sewa/kit-18-55mm/>) 2022



Gambar 3 15 lensa kit sony 16 - 50mm
<https://www.tokopedia.com/effendishopping/lensa-kit-sony-16-50-oss-murah/2022>

2. *Lighting*

Dalam dunia fotografi dan videografi *lighting* atau pencahayaan memiliki peran penting untuk Hasil yang baik. *Lighting* atau pencahayaan memiliki dua sifat yakni alami dan buatan. *Lighting* atau pencahayaan alami dihadirkan oleh alam. Sedangkan *lighting* atau pencahayaan buatan dihasilkan dari lampu atau led.

3. Komputer

Dalam tahapan produksi selesai akan dilanjutkan ke tahap pasca produksi. Di tahap ini komputer berperan penting sebagai media utama dalam proses pasca produksi. Komputer digunakan untuk melakukan pemilihan *footage* dan penyimpanan *footage*

dan kemudian dilakukannya prosea editing. Komputer yang akan digunakan memiliki spesifikasi sebagai berikut : Processor AMD A8-7600 Radeon R7, Ram 8 GB dan SSD 256 GB.

b. Perangkat lunak

1. Pengolah video

Perangkat lunak pengolah video adalah perangkat untuk memilih, memotong, menggabungkan dan memberi audio untuk menjadi sebuah video utuh. Perangkat lunak pengolah video di dunia ini memiliki jumlah yang banyak dan bermacam – macam, dari yang bisa di gunakan untuk orang awam sampai untuk profesional. Secara garis besar penggunaanya sama yaitu untuk menggabungkan beberapa video menjadi video utuh. Adobe premiere merupakan salah satu perangkat lunak pengolah video. Adobe premiere merupakan perangkat lunak pengolah video yang umum dan paling banyak digunakan. Adobe premiere memiliki banyak fitur yang dapat digubakan untuk membantu proses pengeditan. Adobe juga dapat digunakan dalam mengolah audio. Untuk mengolah audio yang sederhana adobe premiere dapat membantu menyelesaikan



Gambar 3 16 Logo Adobe premiere pro
(Sumber : uplod.wikimedia.com) 2022

2. Pengolah audio

Pengolah audio berfungsi sebagai media untuk menyunting audio yang sudah terekam pada saat produksi dengan menghilangkan *noice* dan juga memberika efek – efek yang diperlukan untuk mendapatkan hasil yang baik.



Gambar 3 17 Logo Adobe Audition
(Sumber : logos.com) 2022

3. Pengolah foto

Adobe photoshop merupakan perangkat lunak pengolah foto. Adobe photoshop memiliki fitur yang lengkap sehingga mempermudah dalam pengolahan foto



Gambar 3 18 Logo Adobe Photoshop
(Sumber : pixabay) 2022

4. Pengolah desain

Corel draw merupakan pengolah desain dengan fitur yang banyak dan mudah untuk mengoperasikannya. Desain sederhana sampai desain yang sulit dapat dikerjakan menggunakan corel draw. Corel draw memiliki *user interface* yang sederhana tidak terlalu ramai sehingga mudah untuk mengingat letak *tools – toolsnya*.



Gambar 3 19 Logo corel draw
(Sumber : png2-cleaning.com) 2022

Media plan

Media plan merupakan sebuah media pendukung untuk membantu memperkuat media utama. Media plan mempunyai peran penting sebagai media pendukung guna memberikan kesan manarik ketika konsumen melihat media utamanya. Pada perancangan *company profile* SMK Muhammadiyah 2 Sragen media plan ini adalah

1. Roll Banner

Banner yang akan digunnakan pada perancangan *company profile* SMK Muhammadiyah 2 Sragen adalah x-benner. X-banner bisa di letakkan pada semua ruangan baik itu indoor maupun outdoor. X- banner juga memiliki ukuran yang tidak terlalu besar sehingga lebih mudah dipindahkan.

2. Poster jurusan

Poster jurusan berisikan tentang penjelasan singkat tentang masing – masing urusan yang berada di sekolah SMK Muhammadiyah 2 Sragen..

3. Gantungan kunci

Gantungan kunci berfungsi sebagai penghias atau sebagai tanda agar tidak mudah hilang. Gantungan kunci sebagai media pendukung akan didesain menggunakan logo SMK Muhammadiyah 2 Sragen hal ini bertujuan supaya para siswa selalu ingat tentang SMK Muhammadiyah 2 Sragen.

4. Poster

Desain poster akan berisikan informasi sederhana yang bertujuan untuk membantu dalam penyebaran informasi secara langsung. Poster akan dipublikasikan secara cetak maupun digital

5. Stiker

Stiker sebagai media tambahan yang berfungsi sebagai sebuah tanda mata. Desain yang digunakan untuk stiker ini adalah logo SMK Muhammadiyah 2 Sragen. Hal ini bertujuan untuk pengingat tentang SMK Muhammadiyah 2 Sragen.

6. Instagram story

Instagram *story* memiliki peran dalam mendapatkan perhatian dari para siswa - siswi. Hal ini dikarenakan siswa – siswi menjadi pengguna sosial instagram yang aktif. Pemilihan instagram Istory sebagai media

plan efektif untuk menunjang media utama. Desain instagram *storysama* seperti desain roll banner.

7. Pin

Pin digunakan sebagai hadiah dari pihak sekolah kepada siswa – siswi yang mengunjungi SMK Muhammadiyah 2 Sragen maupun yang bersekolah di SMK Muhammadiyah 2 Sragen.

8. Mug

Mug bertujuan untuk media yang digunakan kebutuhan sehari – hari, dan juga sebagai kenang – kenangan dari pihak SMK Muhammadiyah 2 Sragen untuk tempat kunjungan industri yang pernah di kunjungi.

9. Banner

Banner digunakan sebagai daya tarik untuk para pengunjung. Karena banner bertujuan menarik perhatian

10. Photobooth

Photobooth digunakan sebagai tempat berfoto untuk pengunjung maupun siswa – siswi yng berada di SMK Muhammadiyah 2 Sragen

