

Pembuatan Video Profil Sekolah Menengah Pertama Negeri Dua Sambungmacan Sragen Menggunakan Komputer Multimedia

Ciptaningrum Prihantini, Gesang Kristianto Nugroho

Universitas Surakarta

arumciptaningrum@gmail.com

ABSTRACT - Junior High School 2 Sambungmacan Sragen is one of the public schools in Sragen. Submission of information about SMP N 2 Sragen Sambungmacan still modest namely by distributing pamphlets, as well as for the community or among students who need school information must come directly to the school, resulting in the delivery of information is less effective and efficient. Based on the development of information and computerization is rapidly increasing and to different sides of life, then in the end push Junior High School (SMP) Negeri 2 Sragen Sambungmacan to follow these developments in order to increase the quality of its education system. Therefore, the author will make a video profile that will provide information, school profiles, vision, mission, and other things necessary in SMP N 2 Sambungmacan Sragen.

This study aims to create a video profile Sambungmacan SMP Negeri 2 Sragen so that it can provide the information needed by the school management, teachers, pupils and the wider community. The expected benefits of this research is that it can provide convenience in the delivery of information about SMP N 2 Sragen Sambungmacan to students, teachers, community and other interested parties.

Methods of activities conducted by collecting data either by observation, library research methods and then performed the design of the program. The method of this activity is an attempt to obtain the settlement of the problem of making a video profile Sambungmacan SMP Negeri 2 Sragen

Results of this study are expected to produce a video profile Sambungmacan SMP Negeri 2 Sragen featuring: school profiles, facilities, extracurricular activities, and the latest info. Video profiles can be used as a means of information in SMP N 2 Sambungmacan Sragen.

Keywords: Video profile, Multimedia

ABSTRAK – Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Sambungmacan Sragen adalah salah satu sekolah negeri di Kabupaten Sragen. Penyampaian informasi tentang SMP N 2 Sambungmacan Sragen masih sederhana yakni dengan menyebarkan pamflet, serta bagi masyarakat atau kalangan siswa yang membutuhkan informasi sekolah harus datang langsung ke sekolah, sehingga menyebabkan penyampaian informasi kurang efektif dan efisien. Berlandaskan pada perkembangan dunia informasi dan komputerisasi yang semakin pesat dan ke berbagai sisi kehidupan, maka pada akhirnya mendorong Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Sambungmacan Sragen untuk mengikuti perkembangan tersebut demi meningkatkan mutu dan kualitas sistem pendidikannya. Oleh karena itu penulis akan membuat video profil yang akan menyediakan informasi-informasi, profil sekolah, visi-misi, dan hal-hal lain yang diperlukan di SMP N 2 Sambungmacan Sragen.

Penelitian ini bertujuan untuk membuat video profil SMP Negeri 2 Sambungmacan Sragen sehingga dapat menyediakan informasi-informasi yang dibutuhkan oleh pengelola sekolah, guru, murid dan masyarakat luas. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat memberi kemudahan dalam penyampaian informasi tentang SMP N 2 Sambungmacan Sragen kepada siswa, guru, masyarakat maupun pihak yang berkepentingan lainnya.

Metode kegiatan yang dilakukan dengan mengumpulkan data baik dengan metode observasi, metode studi pustaka dan selanjutnya dilakukan perancangan program. Metode kegiatan ini merupakan usaha untuk mendapatkan penyelesaian dari permasalahan pembuatan video profil SMP Negeri 2 Sambungmacan Sragen

Hasil penelitian ini diharapkan akan menghasilkan video profil SMP Negeri 2 Sambungmacan Sragen yang menampilkan: profil sekolah, fasilitas, kegiatan ekstrakurikuler, dan info terkini. Video profil ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana informasi di SMP N 2 Sambungmacan Sragen.

Kata kunci : Video profil, Multimedia

1.1 LATAR BELAKANG

Sekolah adalah sebuah lembaga yang dirancang untuk pengajaran ilmu pengetahuan kepada siswa. Dalam perkembangannya setiap lembaga pendidikan dipastikan memerlukan media untuk mempromosikan keunggulan-keunggulannya. Ini berkaitan dengan upaya lembaga tersebut untuk menarik minat peserta didik sebanyak-banyaknya. Cara yang dapat digunakan salah satunya dengan menggunakan media Video Profil. Sebuah alat informasi visual multimedia

yang berisi tentang profil instansi, visi-misi, kelebihan dan prestasi-prestasi serta beberapa hal yang berkaitan dengan lembaga tersebut. Dan Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Sambungmacan, Sragen, merupakan salah satu sekolah yang memerlukan media ini.

Dari latar belakang tersebut penulis ingin membuat *video profile* Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Sambungmacan Sragen. Yang ingin penulis tekankan di sini bahwa dalam pembuatan video profil hal yang sangat

perlu diperhatikan terletak pada proses *editing*. Karena proses *editing* sangat mempengaruhi hasil yang akan dicapai.

1.2 RUMUSAN MASALAH

1. Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Sambungmacan Sragen belum mempunyai video profil yang berbentuk multimedia.
2. Bagaimana proses pembuatan profil berbasis multimedia yang baik sebagai sarana publikasi.

1.3 BATASAN MASALAH

Pembuatan video profil yang berisi informasi mengenai profil Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Sambungmacan Sragen. Seperti profil akademik, fasilitas, kegiatan belajar mengajar dan kegiatan siswa serta ekstrakurikuler.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Menghasilkan video profil Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Sambungmacan Sragen yang berbentuk multimedia.

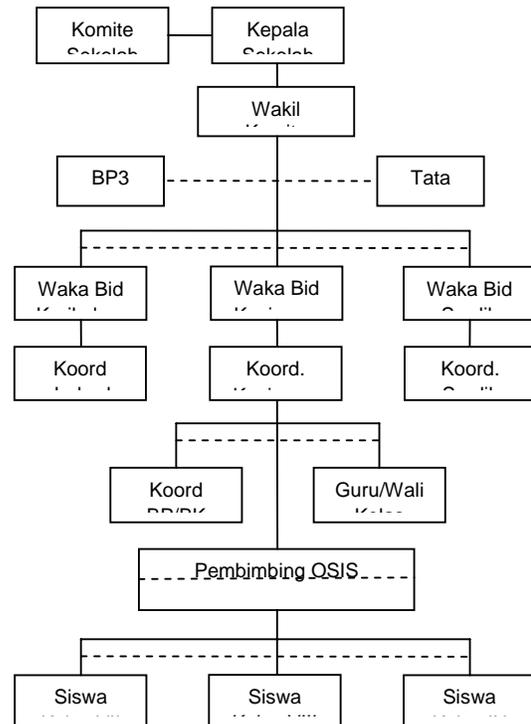
1.5 MANFAAT PENELITIAN

1. Sekolah Menengah Pertama Negeri Dua Sambungmacan Sragen memiliki dokumentasi yang berbentuk *Video*.
2. Untuk memberikan informasi kepada masyarakat sekolah khususnya dan masyarakat luas pada umumnya.

2.1 Gambaran umum SMP N 2 Sambungmacan

SMP Negeri 2 Sambungmacan berlokasi di desa Plumbon kecamatan Sambungmacan, kabupaten Sragen berdiri sejak 1998. Bersamaan dengan itu juga berdiri empat unit gedung baru (UGB) di kabupaten Sragen yaitu dikecamatan Mondokan, kecamatan Sumberlawang dan kecamatan Kalijambe. Pertama kali berdiri sudah menerima siswa sejumlah 120 anak (3 kelas). Karena gedung masih dalam proses pengerjaan maka siswa-siswi itu ditampung di SMP Negeri 2 Sambungmacan. Guru-guru yang mengampu/mengajar sebagian besar guru-guru SMP N 2 Sambungmacan, bahkan Kepala Sekolah pun juga dirangkap oleh Kepala SMP Negeri 2 Sambungmacan. Pada akhir tahun 1998 gedung sekolah jadi dan siswa-siswi pindah ke lokasi baru. Dari tahun ke tahun satu persatu guru yang definitif Calon Pegawai Negeri Sipil (CPNS) maupun Pegawai Negeri Sipil (PNS) mulai berdatangan.

a. Struktur Organisasi Sekolah



Gambar 1.1 SMP N 2 Sambungmacan Sragen

b. Keadaan Guru dan Karyawan

Guru-guru di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Sambungmacan berjumlah 29 orang, terdiri dari 17 Pegawai Negeri Sipil (PNS) dan 12 Guru Tidak Tetap. Sebagian besar, baik itu PNS maupun GTT berpendidikan S1. Sedang untuk karyawan (staf TU) berjumlah 7 orang yang terdiri dari 1 orang PNS dan 2 orang tenaga tidak tetap, serta 4 orang penjaga. Kondisi tenaga baik itu Kepala Sekolah, Guru maupun karyawan sangat kondusif dan kompak. Segala permasalahan dipecahkan secara bersama-sama.

c. Prestasi Siswa

Pada tahun 2004 pernah menjuarai bola voli dalam turnamen SMA Muhammadiyah Cup yang dilaksanakan setahun sekali. Senam juga pernah meraih juara kedua se kabupaten Sragen. Disamping bidang olahraga juga dibidang akademik, terutama Nilai Ujian Nasional dari tahun ke tahun semakin meningkat.

d. Visi dan Misi

Visi SMP N 2 Sambungmacan Sragen adalah "Cerdas dan Terampil, Santun dalam Perilaku". Misi SMP Negeri 2 Sambungmacan :

1. Melaksanakan Pembelajaran dan bimbingan secara efektif, sehingga setiap

siswa berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimiliki.

2. Menumbuhkan semangat keunggulan secara intensif kepada seluruh warga sekolah.
3. Mendorong dan membantu siswa untuk mengenali potensi dirinya melalui kegiatan ekstrakurikuler sehingga dapat berkembang secara optimal.
4. Menerapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga sekolah, sehingga menimbulkan kesadaran yang lebih disiplin, dan tanggungjawab terhadap tugas dan kewajibannya.
5. Menumbuhkembangkan penghayatan terhadap ajaran agama yang dianut dan juga etika moral sehingga menjadi sumber kearifan dan kesatuan dalam budaya serta bertindak.
6. Menumbuhkan minat baca anak melalui perpustakaan.
7. Meningkatkan penerapan IPTEK melalui pemanfaatan Laboratorium.
8. Meningkatkan pendidikan ketrampilan (kecakapan hidup) khususnya di bidang tata busana
9. Meningkatkan pendidikan keagamaan untuk meningkatkan imtaq, membentuk pribadi yang disiplin.

e. Kurikulum

Kurikulum yang digunakan di SMP N 2 Sambungmacan adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)

2.2. LANDASAN TEORI

A. Multimedia

a. Pengertian Multimedia

Multi-banyak, Media-sarana berkomunikasi untuk melewati informasi. Suatu sistem yang terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak dan alat – alat lain seperti televisi, monitor video dan sistem piringan optik atau sistem stereo yang dimaksudkan untuk menghasilkan penyajian audio visual yang utuh. (Chrisna Atmadji, M. Arief Soeleman, 2010).

b. Kelebihan Multimedia

Dari berbagai media informasi, multimedia memiliki suatu kelebihan tersendiri yang tidak dapat digantikan oleh penyajian media informasi lainnya. Kelebihan dari multimedia adalah menarik indra dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan.

c. Komponen Multimedia

Menurut James A. Senn, multimedia terbagi dalam beberapa element-element multimedia, antara lain : Teks, Image (grafik), Bunyi (audio), Video, Animasi, Virtual Reality

d. Software Multimedia

Viewing, Capturing, Editing , Authoring

B. Perangkat Keras

Sistem perangkat keras adalah instalasi perangkat atau sistem komputer secara umum yang merupakan rangkaian elektronis yang disusun sedemikian rupa, sehingga dapat mengolah data dan menghasilkan informasi. Adapun kebutuhan perangkat keras yang digunakan untuk mengolah data-data multimedia dengan baik adalah sebagai berikut Komputer dengan prosesor tidak kurang dari 486DX

1. Monitor super VGA
2. Kartu VGA tidak kurang dari 1 MB
3. RAM minimal 128 MB
4. Ruang harddisk minimal 20 GB
5. Kartu suara 16 bit digunakan untuk perekaman dan pemrosesan berkas suara. Fungsi kartu ini adalah untuk mengubah suara analog menjadi suara digital dan sebaliknya.
6. Sepasang speaker aktif digunakan untuk mendengarkan suara digital yang telah dikonversi menjadi suara analog oleh kartu suara.
7. Mikrofon elektrik digunakan untuk mengubah gelombang suara analog menjadi getaran listrik suara digital.
8. Kamera video digunakan untuk merekam objek gambar video.
9. Untuk memasukkan gambar bergerak atau data video kedalam komputer menjadi video digital digunakan sebuah kartu penangkap gambar video (*video capture*).

C. Pengertian Video, Story Board, Naskah (Script)

a. Video

Perkembangan data video yang cepat menyebabkan kebutuhan akan efisiensi dan ketepatan konten/isi dan system retrieve meningkat. Untuk itu, berbagai rencana analisa isi video yang terdiri dari satu kombinasi dari gambar, audio, dan teks sebagai informasi pada video telah banyak dilakukan dengan tujuan untuk menguraikan, mengurutkan, atau memisahkan sejumlah data yang besar. (Soffiana Agustin, 2004).

b. Story Board

Story Board adalah ilustrasi adegan dalam sebuah cerita yang dituangkan dalam gambar tangan atau komputer, dilengkapi dengan penjelasan-penjelasan yang berupa tulisan, waktu kejadian, *background* yang dipakai dan durasi.

c. Naskah (Script)

Dalam pembuatan video, naskah sangat diperlukan untuk mempermudah dan mempercepat pembuatan video. Naskah dibuat sebelum proses pengambilan gambar dan pengeditan gambar. Naskah dalam bahasa latin *manuscript* berisi spesifikasi suatu penyajian dalam setiap medium. *Script* terdiri dari rincian naskah siap produksi yang berisi sudut pengambilan secara rinci dan spesifik serta bagian-bagian kegiatan.

D. Media Penyimpanan

1. Harddisk
2. CD (*Compact Disk*)
3. Flashdisk

E. Perangkat Lunak yang Dipakai

a. Sony Vegas 7.0

Sony Vegas 7.0 adalah video editing paket perangkat lunak untuk sistem non-linear editing (LNE) aslinya diterbitkan oleh Sonic Foundry, kini dimiliki dan dijalankan oleh Sony Creative Software. Awalnya dikembangkan sebagai editor audio, akhirnya berkembang menjadi sebuah LNE untuk video dan audio. (http://en.wikipedia.org/wiki/Sony_Vegas)



Gambar 2.1 Tampilan Sony Vegas 7

b. Corel Draw X3

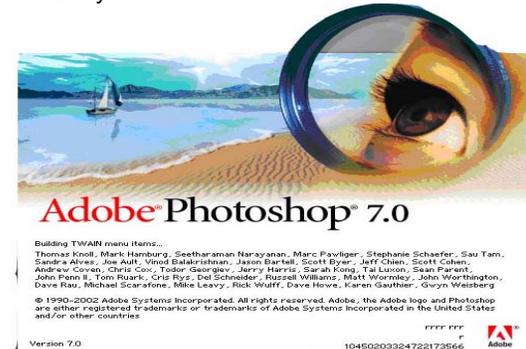
CorelDraw X3 adalah aplikasi grafis yang sangat populer di kalangan desainer untuk menyelesaikan pekerjaan yang berhubungan dengan suatu desain. Program ini dirancang untuk memenuhi permintaan para profesional grafis. CorelDraw X3 banyak memberikan kemudahan kepada pemakainya dengan menawarkan beberapa fasilitas baru yang tidak terdapat dalam generasi CorelDraw versi sebelumnya. (A. Taufik Hidayatullah, 2007.



Gambar 2.2 Tampilan Corel Draw X3

c. Adobe Photoshop 7.0

Adobe Photoshop 7.0 adalah suatu program aplikasi yang bisa menunjang bagi para pemakai untuk mewujudkan bentuk desain dengan membuat dan memanipulasi gambar dan juga menyimpan banyak rahasia dan trik yang sering tidak diketahui oleh pemakai umumnya.



Gambar 2.3 Tampilan Adope Photoshop 7.0

3.1. ANALISIS DAN PERANCANGAN VIDEO PROFIL

3.1 Analisis

Tiga jenis analisis yang digunakan penulis, yaitu:

a. Analisis Sistem

Masalah : Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Sambungmacan Sragen belum mempunyai profil sekolah yang berbentuk multimedia.

Pemecahan : Membuat video profil Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Sambungmacan Sragen menggunakan komputer multimedia.

Merancang konsep:

Setelah menyimpulkan suatu masalah dapat dibuat rancangan pemecahan masalah yang terjadi dengan membuat sinopsis.

Sinopsis :

Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Sambungmacan Sragen adalah sekolah yang selalu melaksanakan proses belajar mengajar dengan baik. Disamping proses belajar mengajar di dalam kelas, siswa-siswi SMP N 2 Sambungmacan juga melakukan proses praktikum di Laboratorium, selain itu juga tetap melaksanakan ekstrakurikuler sebagai pendukung proses belajar mengajar. Dari hasil proses belajar mengajar itu siswa-siswi SMP N 2 Sambungmacan Sragen banyak menghasilkan prestasi yang memuaskan.

b. Analisis Kebutuhan SMP N 2 Sambungmacan Sragen

1. Kuisisioner
2. Diagram hasil Kuisisioner

c. Analisis Spesifikasi *Hardware* dan *Software* Pendukung
 Adapun analisis spesifikasi *hardware* dan *software* pendukung yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

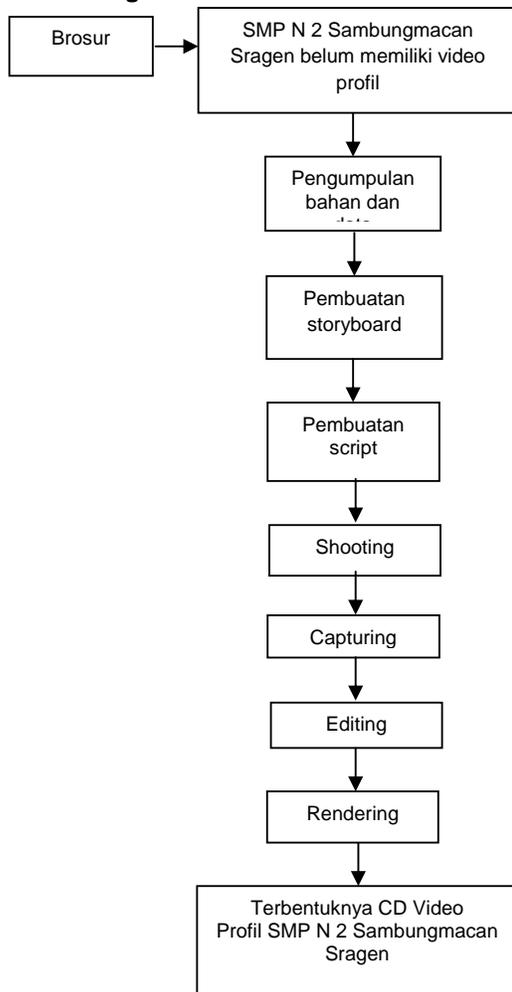
Hardware

1. Prosesor Pentium IV 2,26 GHz
2. RAM 256 MB
3. VGA Card 128 MB
4. Harddisk 100 GHz
5. Monitor 14 Inchi
6. Speaker aktif
7. Mikrofon

Software

1. Sony Vegas 7 untuk pengeditan video dan perekaman suara
2. Corel Drow X3 untuk membuat gambar.
3. Adobe Photoshop, sebagai pengolah gambar dua dimensi.
4. Nerro Start Smart, untuk pembakaran (*burning*) video profil ke dalam keping CD/DVD.

3.2. Kerangka Pemikiran



Gambar 3.1 Kerangka Pemikiran

3.3. Pembuatan Script

CRIP

Categori : News Profile
 Format : News
 Title : Profil Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Sambungmacan Sragen
 Durasi : 8'

Tabel 3.1 *Perlengkapan production*

PRODUCTION NO	:	1	CAMERA	:	Sony
TAPE	:		RECORDING DATE	:	12 Juli 2011 s/d 19 Juli 2011
CASSETTE	:	Mini DV, DV			

Tabel 3.2 *Script video profil*

No	Video	Audio	Durasi
1.	Opening: menghitung mundur 5-1 Video: Menampilkan foto-foto papan nama Sekolah menengah Pertama Negeri 2 Sambungmacan Sragen yang terletak d depan sekolah dn beberapa foto gura dan kepala sekolah.	Backsound: "Instrument"	36"
2.	Menampilkan halaman sekolah yang berada di tengah-tengah kompleks SMP N 2 Sambungmacan Sragen saat upacara bendera, berolahraga, dan saat belajar mengajar.	Back Sound: instrument "Gethuk" Narasi Selamat datang di SMP N 2 Sambungmacan Sragen. SMP N 2 Sambungmacan Sragen merupakan salah satu sekolah yang berada di kecamatan sambungmacan dan terakreditasi B. Berlokasi di desa Plumbon, kecamatan Sambungmacan kabupaten Sragen. SMP N 2 Sambungmacan termasuk sekolah pinggiran, namun tidak kalah dengan sekolah yang	64"

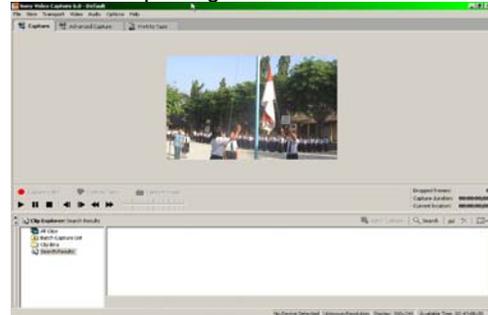
		berlokasi di perkotaan.	
3.	Menampilkan Ruang-ruang SMP N 2 Sambungmacan Sragen mulai dari ruang guru, ruang kepala sekolah dan ruang kelas sampai laboratorium IPA dan Komputer.	Backsound: instrument "Gethuk" Guna menunjang proses KBM dan meningkatkan prestasi siswa, SMP N 2 Sambungmacan Sragen juga dilengkapi fasilitas yang memadai seperti Ruang Kelas, Ruang Perpustakaan dengan TV dan LCD, Ruang Laboratorium Komputer, Laboratorium IPA, Ruang Ketrampilan, Lapangan Basket, Kantor Guru, Mushola, Kantin, Koperasi, UKS dan Toilet.	60"
4.	Video Sambutan Kepala Sekolah.	Assalamu'alai kum wr. Wb Menjelaskan tentang sejarah sekolah Wassalamu'al aikum wr. Wb	70"
5.	Menampilkan Proses kegiatan belajar mengajar.	Backsound: "Tanah Airku"	60"
6.	Menampilkan piala hasil prestasi siswa dan foto kegiatan sosial SMP N 2 Sambungmacan Sragen. Dan kegiatan ekstrakurikuler dan pramuka	Backsound: instrument Disamping prestasi akademik yang terus meningkat, kami juga mempunyai keunggulan dalam bidang olah raga, khususnya bola voli. SMP N 2 Sambungmacan Sragen juga menyediakan kegiatan ekstra kurikuler, diantaranya	62"

		Pramuk, bolavoli, basket, dan pencak silat.	
--	--	---	--

3.4. Pembuatan Video Provil

Tahap-tahap pembuatan video Provil SMP N 2 Sambungmacan adalah :

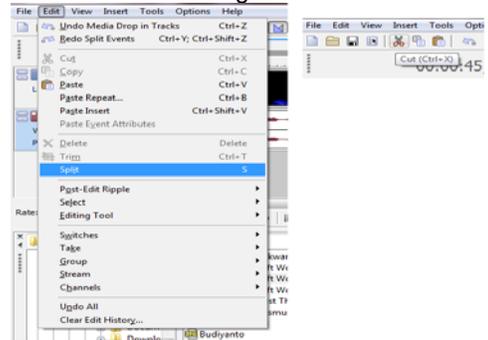
- a. **Capture** yaitu proses pemasukan bahan mentah video. Dengan Sony Vegas 7.0 klik file pilih capture video lalu pilih lokasi penyimpanan file hasil capturing.



Gambar 3.2 Tampilan Capture

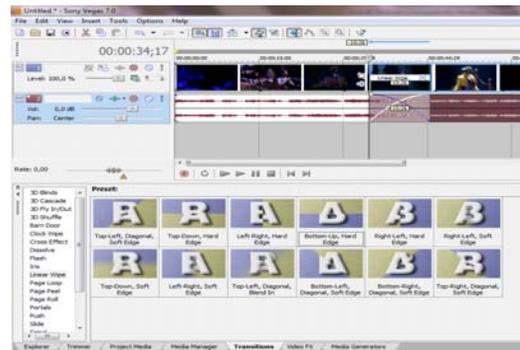
- b. **Pengeditan Video** yaitu proses pengeditan dari mulai pemotongan video, efek transisi sampai pemberian text.

• Pemotongan video

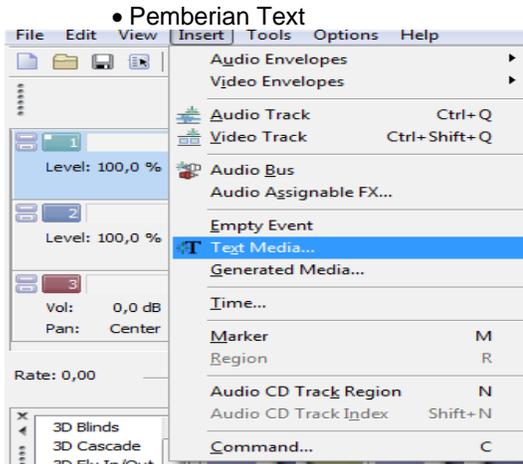


Gambar 3.3 Tampilan Pemotongan Video

• Transisi

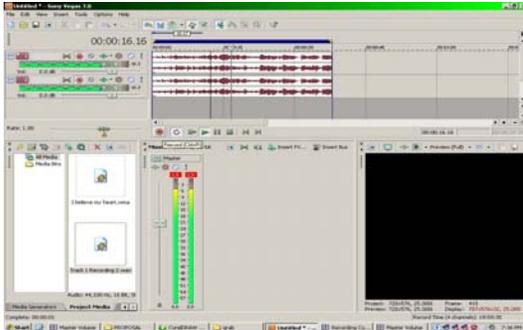


Gambar 3.4 Tampilan Transisi



Gambar 3.5 Tampilan Pemberian Text

c. **Pengeditan Audio** yaitu proses pemberian suara pada video dengan cara insert pilih audio track kemudian klik tombol record. Lalu simpan file dan klik OK.



Gambar 3.6 Tampilan Pengeditan Audio

d. **Render** yaitu proses proses pengubahan format file atau *Render*. Sebelum proses *Render* dilakukan, terlebih dahulu menyimpan ke dalam media penyimpanan melalui menu FILE ->SAVE atau SAVE AS...yang diikuti pembukaan folder penyimpanan, dan default file project Sony Vegas 7 adalah VEG.



Gambar 3.7 Tampilan Render Video

3.5. Anggaran Biaya

Tabel 3.4 Tabel Anggaran Biaya

No	Jenis	@ Rp.	Jumlah Rp.
1	Kaset	30.000	30.000
2	Kameramen (7 Hari)	50.000	350.000
3	Editing (7 Hari)	60.000	420.000
4	CD blank		10.000
5	Transportasi		300.000
Jumlah			1.110.000

3.6. Anggota Crew

1. Produser : Imanuel S
2. Skenario : Ciptaningrum P
3. Sutradara : Ciptaningrum P
4. Kameramen : Trisnanto, Yahya
5. Dubber, Narator : Ciptaningrum P
6. Editor : Ciptaningrum P, Epik ARS

3.7. Jadwal Shooting

Tabel 3.6 Tabel Jadwal Shooting

No	Waktu	Kegiatan
1.	06.00	Berangkat
3.	06.15-06.50	Persiapan pengambilan gambar
4.	06.50-12.00	Pengambilan gambar
5.	12.00-	Pulang

3.8. Perancangan Perangkat Keras yang Digunakan

Perangkat Keras yang perlu dipersiapkan:

1. Prosesor Pentium IV 2,26 GHz
2. RAM 256 MB
3. VGA Card 128 MB
4. Harddisk 100 GB
5. Monitor 14 Inci
6. Speaker aktif
7. Mikrofon

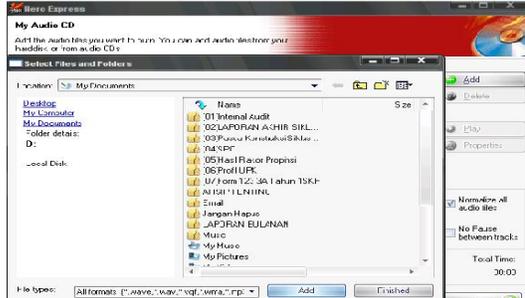
4. IMPLEMENTASI VIDEO PROFIL

4.1. Media Penyimpanan

Sebagai media penyimpanan video menggunakan Compact Disk (CD). Langkah-langkah untuk membakar CD tersebut adalah :

1. Membuka Program Nero dengan *Start>Program>Nero>Nero OEM>Nero Express*.
2. Memilih *icon Video* atau *Picture*
3. Memilih *icon Make Video CD*

4. Lalu memasukkan CD kosong kedalam CD RW atau DVD RW
5. Dan menekan tombol *Add* untuk mengambil *file movie* atau AVI sehingga muncul kotak dialog *Select File and Folders*.



Gambar 4.1 Tampilan Select File and Folders

6. Memilih *file movie* atau AVI, lalu menekan tombol *Add*
7. Menekan tombol *Finish* untuk mengakhiri
8. Lalu menekan tombol *Next*
9. Pada lembar *VCD Menu*, menekan tombol *Next*
10. Menekan *dropdown Current Recorder* dan memilih *CD Room*
11. Dan mengisi nama CD tersebut sesuai keinginan pada *Disc Name*
12. Lalu menekan tombol *Burn*
13. Dan menekan tombol *Close*

4.2. Media yang Digunakan

1. Televisi dan *Video Compact Disc (VCD) Player*



Gambar 4.2 Televisi



Gambar 4.3 Kabel RC



Gambar 4.4 VCD Player

2. Komputer



Gambar 4.5 Tampilan Windows Media Player



Gambar 4.6 Tampilan Jet Audio



Gambar 4.7 Tampilan Power DVD

4.3. Kesimpulan Diagram Uji Coba

1. Tampilan

Dari polling uji coba tampilan Video Profil SMP N 2 Sambungmakan Sragen, dapat disimpulkan bahwa tampilan ini sudah baik dengan mendominasi dari polling yang telah dilakukan yaitu sebesar 50 %.

2. Manfaat

Dari hasil polling uji coba manfaat pada Video Profil SMP N 2 Sambungmakan Sragen, dapat disimpulkan bahwa untuk segi manfaat cukup Layak yaitu sebesar 52 %.

3. Kreatifitas

Dari hasil polling uji coba tentang kreatifitas pembuatan Video Profil SMP N 2 Sambungmakan Sragen ini, dapat disimpulkan bahwa kreatifitas sudah cukup kreatif dengan presentasi 57 % dari polling yang ada.

4. Isi atau Muatan

Dari hasil polling uji coba Isi pada Video Profil SMP N 2 Sambungmacan Sragen, dapat disimpulkan bahwa cukup menggambarkan dengan presentasi 64 %.

5. Kualitas

Dari hasil polling uji coba kualitas Video Profil SMP N 2 Sambungmacan Sragen ini, dapat disimpulkan bahwa kualitas video profil ini bagus 64 %.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. KESIMPULAN

1. Profil SMP Negeri 2 Sambungmacan Sragen yang berbentuk multimedia dapat digunakan sebagai media promosi dan media informasi yang menarik.
2. Dalam memproduksi sebuah video profil, diperlukan sebuah perancangan yang meliputi pembuatan storyboard, desain karakter, skenario, script agar proses produksi video tersebut dapat berjalan dengan lancar.
3. Video Profil yang dibuat diimplementasikan dalam bentuk VCD (*Video Compact Disk*).

5.2. SARAN

1. Karena adanya perkembangan setiap waktunya di SMP Negeri 2 Sambungmacan Sragen, maka perlu dibuat video profil yang baru seiring dengan perkembangan SMP Negeri 2 Sambungmacan Sragen.
2. Dalam pembuatan video profil dalam hal pengeditan harus diperhatikan keserasian antara gambar, suara, backsound serta narasi sehingga keindahan akan terwujud.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] **Bambang Eka Purnama (2013)**, *Konsep Dasar Multimedia*, Graha Ilmu, Yogyakarta
- [2] **Budi Santosa, Bambang Eka Purnama**, *Perancangan Studio Mini Berbasis Multimedia Universitas Surakarta*, Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed 10 Vol 8 No 1 - Februari 2011, ISSN 1979 – 9330
- [3] **Yunanto Happi Urbani, Bambang Eka Purnama**, *Produksi Film Indie Komersial “Aku Cinta Indonesia – Generation” Berbasis Multimedia*, IJCSS) 14 - Indonesian Jurnal on Computer Science Speed - FTI UNSA Vol 9 No 3 – Desember 2012 - *ijcss.unsa.ac.id*, ISSN 1979 – 9330
- [4] **Sri Maryati, Bambang Eka Purnama**, *Pembuatan Video Profil Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Polokarto Kabupaten Sukoharjo Dengan Menggunakan Multimedia*, IJCSS) 15 - Indonesian Jurnal on Computer Science Speed - FTI UNSA Vol 10 No 1 – Februari 2013 - *ijcss.unsa.ac.id*, ISSN 1979 – 9330
- [5] **Enang Rokajat Asura**. *Panduan Praktis menulis Skenario dari iklan Sampai Sinetron*, Andi, Yogyakarta, 2005
- [6] **M.Suyanto**. *Multimedia untuk meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Andi, Yogyakarta, 2003
- [7] **Jupriyanto, Erlina Idolla Ganis**, *Pengenalan Adat Tradisional Indonesia Berbasis Multimedia Pada Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) Ngadirejan*, IJCSS) 15 - Indonesian Jurnal on Computer Science Speed - FTI UNSA Vol 10 No 1 – Februari 2013 - *ijcss.unsa.ac.id*, ISSN 1979 – 9330