Pembuatan Video Company Profile Agrowisata Sondokoro Tasikmadu, Karanganyar

Erlin Andriana Lupitasari
andrea.phyta@gmail.com

ABSTRACT: Multimedia also be able to produce something more interesting, one of the multimedia used is for visualization company profile to the public. Multimedia is the right media information to makes the delivery of information in a audio or video. A lot of public more interested in seeing the video than read brochures or newspaper. Via the video, the public easier to understand know more about the company profile Agrowisata Sondokoro Tasikmadu, Karanganyar. The purpose of this research is to promote Agrowisata Sondokoro Tasikmadu, Karanganyar Tasikmadu, Karanganyar to more known by the public.
Hoped from this research is for the author to gain knowledge about the process of making a good and interest company profile , for Agrowisata Sondokoro Tasikmadu, Karanganyar is promotional tool for the public the university is compose an additional research report.
This research use data collection methods include observation, interviews, literature, method of approach: analysis, design, shooting and capturing, editing, implementation and testing is done to get the maximum video capable the attention of the public.
Key Word : Video Company Profile Agrowisata Sondokoro Tasikmadu, Karanganyar

ABSTRAKSI: Multimedia juga mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih menarik, salah satu penerapan multimedia adalah untuk visualisasi company profile kepada masyarakat luas. Multimedia merupakan media informasi yang tepat untuk mempermudah penyampaian informasi dalam bentuk audio ataupun video. Banyak masyarakat luas lebih tertarik melihat tayangan video dibandingkan dengan membaca brosur-brosur atau surat kabar. Lewat tayangan video, masyarakat lebih mudah memahami dan mengenal lebih jauh tentang company profile agrowisata Sondokoro tersebut.
Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempromosikan Agrowisata Sondokoro Tasikmadu, Karanganyar agar lebih dikenal oleh masyarakat luas.
Diharapkan dari penelitian ini adalah bagi penulis dapat memperoleh pengetahuan tentang proses pembuatan company profile yang baik dan menarik, bagi Agrowisata Sondokoro sendiri merupakan sarana promosi untuk masyarakat dan bagi universitas merupakan suatu tambahan yang akan menyusun laporan penelitian. Penelitian ini menggunakan metode pendataan yang meliputi observasi, wawancara, kepustakaan, metode pendekatan : analisis, perancangan, pengambilan gambar dan capturing, pengeditan, implementasi serta uji coba dilakukan secara maksimal supaya mendapatkan hasil video yang mampu menarik perhatian masyarakat.
Kata kunci : Video Company Profile Agrowisata Sondokoro Tasikmadu, Karanganyar

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi pada era ini yang berupa multimedia telah memberikan kemudahan dalam penyampaian informasi melalui bentuk audio maupun visual. Multimedia juga mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih menarik. Salah satu penerapan multimedia adalah untuk visualisasi company profile. Agrowisata Sondokoro Tasikmadu, Karanganyar adalah salah satu tempat wisata di bawah naungan Kepariwisataan Kabupaten Karanganyar yang belum memiliki fasilitas profil untuk memberikan informasi kepada masyarakat luas.

Dengan adanya media informasi yang berbentuk brosur, spanduk dan radio di rasa informasi tersebut kurang efektif dan efisien, maka dari itu penulis membuat dan menghasilkan video profil Agrowisata Sondokoro, agar penyampaian informasi mengenai Agrowisata Sondokoro tersebut lebih menarik, efektif dan efisien kepada masyarakat luas khususnya di bidang pariwisata.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah bentuk media informasi yang akan memudahkan Agrowisata Sondokoro Tasikmadu, Karanganyar untuk lebih dikenal dan diketahui oleh masyarakat luas ?
2. Bagaimana cara Agrowisata Sondokoro Tasikmadu, Karanganyar memiliki media penyampaian informasi kepada masyarakat dalam bentuk video profil ?

1.3. Batasan Masalah

1. Pembuatan company profile berbentuk video yang dilaksanakan di Agrowisata Sondokoro Tasikmadu, Karanganyar.
2. Menggunakan komputer multimedia, yang terdiri dari tahap perekaman, tahap penggabungan, tahap keluaran serta digunakan VCD sebagai media pemutaran

video pofil Agrowisata Sondokoro Tasikmadu, Karanganyar.
3. Software yang digunakan yaitu : Cool edit pro 2.0, SONY Vegas, NERO.

1.4. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan company profile di Agrowisata Sondokoro Tasikmadu, Karanganyar yang dapat digunakan sebagai media informasi serta dapat membeikan penjelasan kepada masyarakat tentang keberadaan Agrowisata Sondokoro Tasikmadu, Karanganyar.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Sebagai media promosi tentang Agrowisata Sondokoro kepada masyarakat pada umumnya.
2. Menambah serta meningkatkan sarana dan prasarana informasi di Agrowisata Sondokoro.
3. Dengan dibuatnya video company profile agrowisata Sondokoro Tasikmadu, Karanganyar tersebut diharap akan lebih membantu mempromosikan Agrowisata Sondokoro Tasikmadu, Karanganyar.

2.1 Pengertian Multimedia

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara gambar, animasi dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi dan berkomunikasi. Multimedia banyak digunakan dalam dunia hiburna. Multimedia dimanfaatkan juga dalam dunia bisnis, multimedia digunaka sebagai media profi produk perusahaan profil produk, bahkan sebagai media pelatihan dalam sistem e-learning. (Chandra, 1996)

1.2 Unsur-unsur Multimedia

1. ***Teks.*** Teks adalah kombinasi huruf yang membentuk satu perkataan yang menerangkan suatu topik dan topik ini dikenal dengan informasi berteks.
2. ***Citra atau image.*** Citra atau *image* juga mendukung pemahaman seseorang terhadap suatu informasi. Citra bersifat statis, jadi informasi yang akan disampaikan kepada pemirsa akan lebih mudah dipahami.
3. ***Gerakan atau animasi.*** Animasi adalah gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar yang ditampilkan secara bergantian.
4. ***Suara.*** Suara dalam arti subjektif digunakan untuk melukiskan kesadaran seseorang bila ujung syaraf pendengarannya mendapat rangsangan. Dan dalam arti objektif digunakan sehubungan dengan timbulnya gelombang kompresi dalam udara yang dapat merangsang syaraf pendengaran.
5. ***Video.*** Video adalah media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar dan memberikan ilusi, gambaran serta fantasi kepada gambar yang bergerak. (Agnew dan Kelterman, 1996)

2.3 Pengertian Video

Video adalah suatu rangkaian dari file klip animasi, file audio dan file gambar yang dibuat animasi yang kemudian diedit, disunting dan diberi efek *(Wahana Komputer, 2007).*

Pengertian video profil dapat diartikan menjadi dua bagian yaitu video dan profil, dikutip menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia oleh Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, Video merupakan bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi atau rekaman gambar hidup; atau progam televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi. *(kamus Besar Bahasa Indonesia)*.

Sedangkan pengertian Video menurut Prof. Dr. H. Jusuf Syarif Badudu Zain, Video adalah rekaman dan penayangan kembali rekaman itu dengan pita melalui layar televisi . *(Prof. Dr. H. Jusuf Syarif Badudu Zain).*

Kemudian dikutip oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, maka: Profil merupakan grafik atau ikhtisar yang memberikan fakta tentang hal-hal yang khusus.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian dari Video Profil adalah “Rekaman Gambar mengenai grafik atau ikhtisar yang memberikan fakta tentang hal-hal yang khusus untuk menunjukan identitas atau ciri dari hal-hal khusus yang ditayangkan kembali melalui layar televisi. Dalam hal ini, yang dimaksudkan penulis tentang hal-hal khusus Agrowisata Sondokoro Taskmadu, Karanganyar.

2.4 Storyboard

Pengertian *Storyboard* adalah sejumlah sketsa yang menggambarkan aksi didalam film, atau bagian khusus yang disusun teratur pada papan buletin dan dilengkapi dengan dialog yang sesuai waktunya atau deskripsi adegan. *Storyboard* digunakan untuk mempermudahkan dan memperlancar pengambilan gambar. *(Heru Effendy, 2002)*

2.5 Tinjauan Pustaka

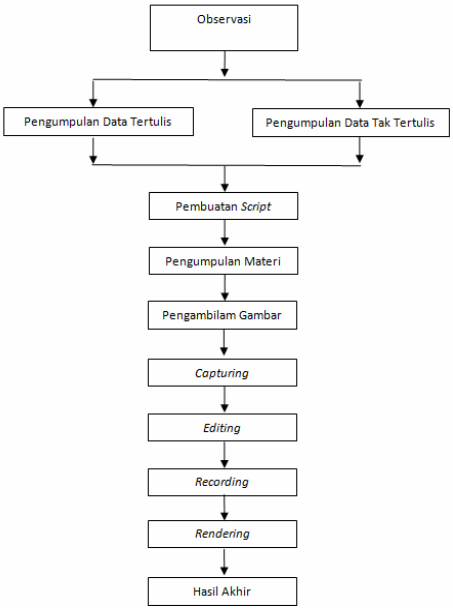
Peneliti terdahulu yang berjudul “Video Profil Sapta Tirta Pablengan Matesih Kabupaten Karanganyar” oleh Gesang Kristianto N, S.Kom menghasilkan sebuah penelitian Video Profile,

dimana dalam penelitian tersebut dihasilkan beberapa aktifitas multimedia antara lain tata suara, video, gambar, animasi, dan teks. Berdasarkan penelitian terdahulu perkembangan teknologi multimedia semakin berkembang pesat, dimana peneliti ingin lebih mengembangkan produk inovasi multimedia secara optimal baik dari aspek Software, pengoperasian, hardware, pengolahan atau editing, pengaturan tata kerja dalam pengambilan gambar atau video.

Menurut penelitian dari Dias Hidayati yang berjudul Pembuatan Video Profil Istana Mangkunegaran Surakarta Berbasis Multimedia, Fakultas Teknologi Informatika Universitas Surakarta. Tujuan dari penelitian tersebut adalah menghasilkan video profil dan memperkenalkan obyek yang diteliti kepada masyarakat luas. Software yang digunakan adalah Adobe Premiere Pro dan Cool edit Pro 2.

Diharapkan dengan penelitian yang akan penulis laksanakan dapat mendukung penelitian terdahulu atau mengembangkan penelitian terdahulu.

3.1 Kerangka Pemikiran



Gambar 3.1 Kerangka Pemikiran

3.2 Perancangan

Pembuatan sistem multimedia perlu melalui tahap-tahap perancangan sistem multimedia, yaitu :

Hal yang perlu diperhatikan adalah menganalisa suatu masalah yang akan dibahas dengan lengkap dan jelas, kemudian mencari solusi yng tepat sehingga bisa memecahkan masalah yang ada.

Masalah : Di Agrowisata Sondokoro Tasikmadu, Karanganyar belum mempunyai video profil yang lebih lengkap sebagai media informasi dan promosi.

Solusi : Membuat video profil Agrowisata Sondokoro Tasikmdu, Karanganyar.

Perancangan produk *multimedia* meliputi tahap-tahap sebagai berikut :

3.2.1 Merancang Konsep

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

Sinopsis

Agrowisata Sondokoro terletak di desa Ngijo, Kecamatan Tasikmadu, Kabupaten Karanganyar. Agrowisata Sondokoro merupakan tempat wisata di Kabupaten Karanganyar yang didirikan sebagai salah satu alternatif pilihan tempat wisata dan rekreasi keluarga bagi masyarakat.

3.2.2 Merancang Video

Multimedia merupakan media yang komplit karena mengandung unsur penglihatan, suara, *animasi* yang dikombinasikan sehingga menghasilkan karya yang menarik. Unsur *video* diharapkan dapat menyampaikan pesan dan ide guna menarik perhatian penonton. Beberapa unsur *visual* harus bisa dikombinasikan sehingga penonton merasa nyaman ketika melihatnya.

3.2.3 Merancang Audio

Unsur *audio* dalam multimedia meliputi suara, musik atau efek suara. Suara dalam multimedia ada beberapa macam. Pertama suara *dubbing* yaitu suara yang dibawakan oleh orang yang tidak terlihat dilayar multimedia guna untuk menyampaikan pesan yang tidak dapat dipahami dengan melihat *video* saja. Kedua adalah suara yang terekam oleh alat perekam dianggap penting. Metode untuk menyajikan suara dalam *audio* multimedia dikenal dengan nama *"voiceover"*. Musik merupakan komponen yang cukup penting walaupun hanya digunakan sebagai latar belakang tetapi musik dapat sangat mempengaruhi perasaan pendengarnya.

3.2.4 Merancang Animasi

Animasi juga merupakan salah satu media untuk menyampaikan pesan. Animasi ada bermacam-macam bisa berupa gambar yang bergerak, teks yang berputar dan lain- lain. Untuk membuat *animasi* memperlukan kreativitas maupun imajinasi yang tinggi karena ketika membuat *animasi* berarti membuat *object* yang tidak bergerak menjadi obyek yang bergerak.

3.2.5 Komputer Pendukung

a. Perangkat Lunak
   1. Sony Vegas 8
   2. Cool edit pro

3.Photoshop CS3 dan CorelDrawX3

b. Perangkat Keras

1. Prosesor intel core i5.
2. Motherboard Dell.
3. Memori 4 GB.
4. Hard Disk 500 GB.
5. Speaker aktif.
6. Mikrofon.

3.3 StoryBoard

Tabel 3.1 Storyboard

		Pintu masuk Sondokoro	Instrument Music	15''
2.		Loket pembelian tiket Pelataran Sondokoro pada umumnya	Instrument Music	20''
3.		Wawancara dengan pengunjung Sondokoro di taman tengah	Instrument Music	60''
4.		Wahana-wahana dan tempat para pedagang di Sondokoro Wahana Air Cerdas Suasana keseluruhan wahana Air Cerdas	Dubber Instrument Music Dubber	25'' 20'' 60''

3.4 Script

Tabel 3.2 Script

		Memiliki kolam renang aman dengan kedalaman hanya 30 cm, yang didalamnya terdapat berbagai wahana permainan di dalam kolam renang, seperti bola,ayunan, air mancur mini dan jaring tangkas. memiliki fasilitas 3 kamar mandi, dan tempat basuh tubuh yang	
7.	Lokasi : Wahana Spoor Gula	**Dubbing :** Wahana spoor gula adalah wahana yang melibatkan lokomotif kereta yang sudah di modifikasi dan berukuran lebih kecil, wahana spoor gula ini memiliki 4 gerbong dan mampu menampung lebih dari 50 wisatawan dewasa. Spoor gula akan berjalan mengelilingi sondokoro 1 kali putaran. Tiket untuk dapat menikmati wahana spoor gula ini cukup terjangkau, hanya dengan Rp 6000 saja.	50''
8.	Lokasi : Wahana kolam renang Sri Widowati	**Dubbing :** Wahana Kolam renang sondokoro adalah wahana menyenangkan yang berada di kawasan wahana SRI WIDOWATI, SRI WIDOWATI sendiri memiliki 2 wahana di dalamnya, yang pertama kolam renang dan kedua waterboom untuk segala usia, wahana kolam renang sondokoro memiliki 3 kolam renang, masing masing mempunyai kedalaman 60cm, 80cm dan 150cm.	60''
9.	Lokasi : Wahana kolam renang Sri Widowati	**Dubbing :** Memiliki 10 kamar ganti. Yang terbagi menjadi 5 kamar mandi pria dan 5 kamar mandi wanita, memiliki fasilitas pinjam pelampung segala ukuran dan pakaian renang pria wanita segala ukuran. Sedangkan wahana waterboom sangat aman dan nyaman sesuai dengan standart internasional. Untuk keamanannya, jangan kawatir. Terdapat penjaga yang siap membantu jika terjadi emergency kepada wisatawan. Untuk tiket masuk.., hhhmmm.., hanya rb 7000 wisatawan sudah dapat menikmati 2 wahana sekaligus.	60''
10.	Lokasi : Wahana refleksi	**Dubbing :** Wahana refleksi dan terapi ikan adalah wahana kesehatan dimana di dalamnya terdapat jalur atau jalan sepanjang kurang lebih 50cm yang terdapat batu batu kecil untuk refleksi, dan di samping jalur refleksi terdapat kolam dengan panjang yang sama yang	35''

3.5 Anggaran Biaya

Tabel 3.3 Anggaran Biaya

No	Pengeluaran	Harga
1	Komputer Multimedia	Rp 4.000.000
2	Printer	Rp 450.000
3	Proposal	Rp 30.000
4	Buku Refrensi	Rp 200.000
5	Riset/Hunting	Rp 150.000
6	Transportasi	Rp 200.000
7	Konsumsi	Rp 200.000
8	Alat Tulis	Rp 20.000
9	Tinta Printer	Rp 50.000
10	Kertas A4	Rp 40.000
11	Editor	Rp 150.000
12	Honor Crew	Rp 150.000
13	Honor Kameramen	Rp 150.000
14	Sewa Handycam	Rp 120.000
15	Sewa tripod	Rp 100.000
16	Kaset Mini DVD	Rp 50.000
TOTAL		Rp 5.740.000

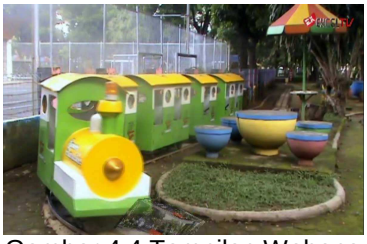
4. IMPLEMENTASI

Hasil dari penelitian ini yaitu sebuah Video Profil

Gambar 4.1 Tampilan Awal Video

Gambar 4.2 Sambutan Pengelola

Gambar 4.3 Tampilan Wahana



Gambar 4.4 Tampilan Wahana

Gambar 4.5 Tampilan Wahana

5.1 Kesimpulan

1. Agrowisata Sondokoro Tasikmadu, Karanganyar sudah menggunakan video profil yang berbasis multimedia sebagai sarana informasi pengenalan kepada masyarakat.
2. Video Profil yang sudah jadi diimplementasikan dalam bentuk VCD *(Video Compact Disc).*
3. Dalam pembuatan sebuah video profil perlu melalui tahap-tahap perancangan sistem multimedia seperti pembuatan *storyboard* dan *script* agar proses produksi video tersebut dapat berjalan dengan lancar dan memiliki alur.

5.2 Saran

1. Dikarenakan terbatasnya kemampuan penulis dan terbatasnya waktu dalam penelitian, maka pembuatan video profil Agrowista Sondokoro Tasikmadu, Karanganyar dirasa masih banyak kekurangan.
2. Karena adanya perkembangan setiap waktunya di Agrowista Sondokoro Tasikmadu, Karanganyar maka perlu dibuat video profil yang baru seiring dengan perkembangan Agrowisata Sondokoro Tasikmadu, Karanganyar, jadi proses pengeditan harus diperhatikan sebik-baiknya.

DAFTAR PUSTAKA

[1] **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

[2] ***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

[3] **Jupriyanto, Erlina Idolla Ganis,** Pengenalan Adat Tradisional Indonesia Berbasis Multimedia Pada Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) Ngadirejan, Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed (IJCSS) 15 FTI UNSA Vol 10 No 1 – Februari 2012 - ijcss.unsa.ac.id, ISSN 1979 – 9330

[4] **Wahana Komputer.** Tips dan Trik Menguasai Photoshop 8.0. Salemba Infotek, Jakarta:2005.

[5] **Kundhi**. *Cara Cepat Menguasai Video Shooting*. Leutika: Yogyakarta, 2009.

[6] **Trisno,** Pembuatan Video Company Profile Rumah Sakit Amal Sehat Wonogiri, Trisno: Surakarta, 2012.

[7] **Suyanto M,** Multimedia alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing, Andi Yogyakarta,2003

[8] **Anggoro, Yudho.** Pembuatan Video Profil Pada Bank Daerah PD.BPR Bank Karanganyar, Yudho: Surakarta,2012.

[9] **Enang Rokajat Asura.** Panduan Praktis menulis Skenario dari iklan Sampai Sinetron, Andi: Yogjakarta, 2005.