

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Video

Menurut Iwan Binanto dalam buku *Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangannya* (2010:10), kata *video* berasal dari kata Latin yang berarti saya lihat. *Video* adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik yang mewakilkan gambar bergerak. Aplikasi umum dari teknologi *video* adalah televisi. *Video* juga dapat digunakan dalam aplikasi teknik, keilmuan, produksi, dan keamanan. Istilah *video* juga digunakan sebagai singkatan *videotape*, perekam *video*, dan pemutar *video*.

2.1.1 Video profile

Dalam perkembangan zaman yang begitu pesat ini, suatu perusahaan perlu menunjukkan identitasnya dengan cara yang lebih modern untuk menarik perhatian masyarakat. Salah satunya dengan menunjukkan lewat *video profile*. Seperti yang dilansir www.tempo.co

“Setiap perusahaan wajib memiliki *company profile* guna mewakili citra perusahaan. Dan di era multimedia ini, perwakilan tersebut jatuh pada DVD yang dapat menghadirkan interaktifitas dan kreatifitas tanpa batas. Selain dapat meningkatkan citra perusahaan, *video profile* menjadi alat promosi efektif dan terjangkau.”

2.1.2 Cara Membuat *Video profile*

Untuk membuat sebuah *company profile* tentu saja ada langkah langkah yang harus dilakukan, tidak jauh berbeda dengan produksi film atau *video klip*. Seperti yang ditulis Wildan Arief Kanza di website www.kreatifproduction.com (2013) tentang langkah membuat *company profile* yang terdiri dari:

1. Pra Produksi

Ini adalah tahapan dimana sebelum kita memulai sebuah produksi, kita perlu melakukan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Pembuatan konsep/naskah
- b. Menentukan *budgeting* produksi
- c. *Crewlist* dan *property*

2. Produksi

Pada tahapan ini kita akan memulia kerja team kita:

- a. Management lapangan mencakup beberapa hal yaitu *management* lokasi (perjanjian, keamanan dan keselamatan), *talent* koordinasi (kordinasi kostum, *make up*, properti dan lain lain), *management* waktu (koordinasi konsumsi, kecepatan kerja, penyediaan alat), koordinasi *crew*.
- b. Kegiatan produksi

3. Pasca Produksi

Tahapan ini adalah tahapan terakhir setelah kita melakukan semua proses produksi yang terdiri dari *Opening tune*, Animasi 3D, *Videografi*, Ilustrasi musik, pembacaan narasi, *Editing video*, dan lain-lain.

2.2 Perusahaan

Untuk membuat *video profile*, tentu harus ada perusahaan yang identitasnya bisa disampaikan secara visual dalam bentuk *video*. Dikutip dari www.akuntansiitumudah.com, secara umum perusahaan (business) adalah organisasi dimana sumber daya (input) seperti bahan baku dan tenaga kerja diproses untuk menghasilkan barang atau jasa (output) bagi pelanggan.

2.2.1 Jenis Perusahaan

Terdapat tiga jenis perusahaan yang beroperasi untuk menghasilkan laba, yaitu: pabrik (manufaktur), perusahaan dagang, dan perusahaan jasa. Setiap jenis mempunyai karakteristiknya masing-masing (www.akutansiitumudah.com).

1. Perusahaan Manufaktur

Perusahaan ini mengubah input dasar menjadi produk jadi yang akan dijual kepada masing-masing pelanggan. Contoh perusahaan yang tergolong dalam perusahaan manufaktur, seperti PT Gudang Garam dengan produk utamanya adalah rokok, PT Unilever yang menghasilkan barang-barang konsumsi, seperti pasta gigi, sabun mandi, dan sebagainya.

2. Perusahaan Dagang

Perusahaan ini juga menjual produk ke pelanggan, tetapi perusahaan ini tidak memproduksi sendiri barang yang akan dijual. Perusahaan membeli dari perusahaan lain barang yang akan dijualnya. Contoh perusahaan dagang adalah Alfamart, Alfa, Hero, dan sebagainya.

3. Perusahaan Jasa

Perusahaan ini menghasilkan jasa, bukan barang atau produk yang kasat mata. Contoh perusahaan ini adalah Hotel Santika, Biro Perjalanan Shafira, dan sebagainya.

2.2.2 Jenis-jenis Organisasi Perusahaan

Hampir semua organisasi memerlukan akuntansi. Dalam hal tertentu, prosedur akuntansi dapat tergantung pada bentuk organisasi. Pada umumnya terdapat 3 (tiga) bentuk perusahaan yang berbeda, yaitu perusahaan perorangan, perusahaan persekutuan, dan perusahaan perseroan. Masing-masing bentuk perusahaan ini memiliki kelemahan dan keunggulan masing-masing. Jenis-jenis perusahaan meliputi (www.akutansiitumudah.com).

1. Perusahaan Perseorangan

Perusahaan perseorangan dimiliki oleh individu, pemilik tunggal. Bentuk ini mudah pengelolaannya, biayanya juga tidak terlalu mahal. Kelemahan utama bentuk perusahaan ini adalah sumberdaya keuangan yang terbatas pada harta milik pribadi.

2. Perusahaan Persekutuan

Perusahaan persekutuan dimiliki oleh dua atau lebih individu, masing-masing pemilik menyetorkan modalnya ke perusahaan untuk bekerja secara bersama-sama. Sumber daya keuangan tidak hanya berasal pada satu orang saja, tetapi berasal dari beberapa pemilik perusahaan.

3. Perusahaan Perseroan

Perusahaan perseroan Sering disebut juga korporasi. Perusahaan ini dibentuk berdasarkan peraturan pemerintah sebagai suatu badan hukum. Biasanya modalnya terdiri dari saham-saham, yang diterbitkan oleh korporasi tersebut dan dijual kepada masyarakat yang berminat. Keunggulan utama bentuk perusahaan korporasi adalah kemampuan untuk mendapat sejumlah sumberdaya keuangan dengan cara menerbitkan saham tersebut. Sehingga pemegang saham perusahaan ini bisa perorangan, atau individu yang membeli saham perusahaan ini.

Dalam hal ini, UPTI MAMIN dan KEMASAN Sidoarjo bernaung di bawah Dinas Perindustrian dan Perdagangan Provinsi Jawa Timur. UPTI MAMIN dan KEMASAN Sidoarjo mempunyai tugas melaksanakan sebagian tugas dinas dalam pelayanan teknis, pembinaan, alih teknologi, pengembangan desain, penyediaan sarana usaha industri, ketatausahaan dan pelayanan masyarakat. Sehingga UPTI MAMIN dan KEMASAN Sidoarjo dapat dikategorikan sebagai perusahaan perseroan karena dibentuk melalui Peraturan Gubernur No: 133 Tahun 2008 Perihal Organisasi dan Tata Kerja UPT Dinas Perindustrian dan

Perdagangan dan Peraturan Pemerintah No: 41 Tahun 2007 Perihal Organisasi Perangkat Daerah.

2.3 Company Profile

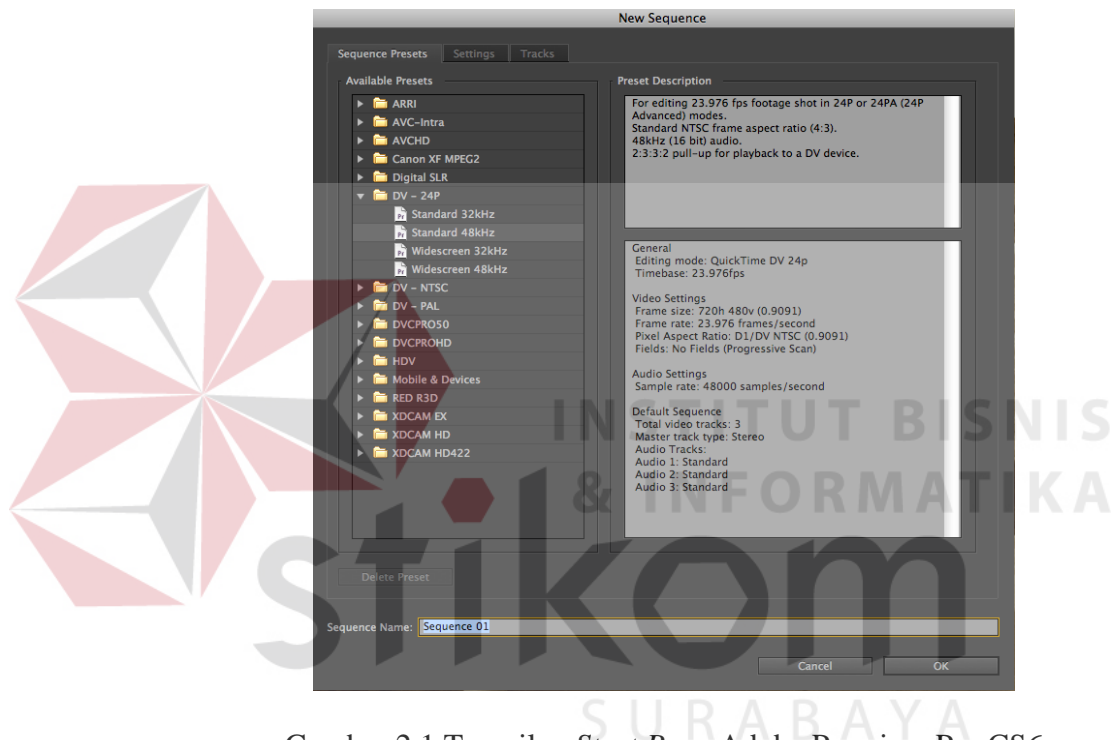
Suatu perusahaan pada umumnya mengharapkan setiap media informasi, baik cetak maupun elektronik yang dapat membantunya dalam mempromosikan produk atau jasa yang ia tawarkan kepada masyarakat, sehingga masyarakat diharapkan dapat mengenal bahkan pada akhirnya menggunakan produk dan jasa tersebut. Tetapi dalam mempromosikan produk atau jasa itu tidak hanya selalu berbentuk iklan yang menjajakan dan membujuk masyarakat umum, jalan lain yang digunakan oleh perusahaan adalah dengan membuat *company profile*. Seperti yang ditulis Jefkins (1997) pada bukunya yang berjudul *Periklanan*, bahwa *company profile* adalah suatu cara atau suatu hal yang memungkinkan suatu perusahaan dikenal dan dibedakan dari perusahaan-perusahaan lainnya. Identitas perusahaan tersebut harus diciptakan melalui suatu rancangan desain khusus yang meliputi segala hal khas/unik berkenaan dengan perusahaan yang bersangkutan secara fisik.

2.4 Pengenalan Adobe Premiere Pro CS6

Adobe Premiere Pro CS6 merupakan software untuk melakukan editing *video*. Seperti yang ditulis oleh Razaq & Ispantoro (2011) dalam buku *The Magic of Movie Editing*, *software* keluaran Adobe Corporation ini memang sudah umum digunakan untuk mengedit *video* baik untuk keperluan film, iklan dan lain lain.

Adobe Premiere Pro CS6 memiliki keunggulan bisa menerima hampir semua ekstensi *video*, seperti .avi, .mov, .wmv dan lain lain. Pada buku itu juga ditulis dasar-dasar pengenalan tools dari Adobe Premiere Pro CS6.

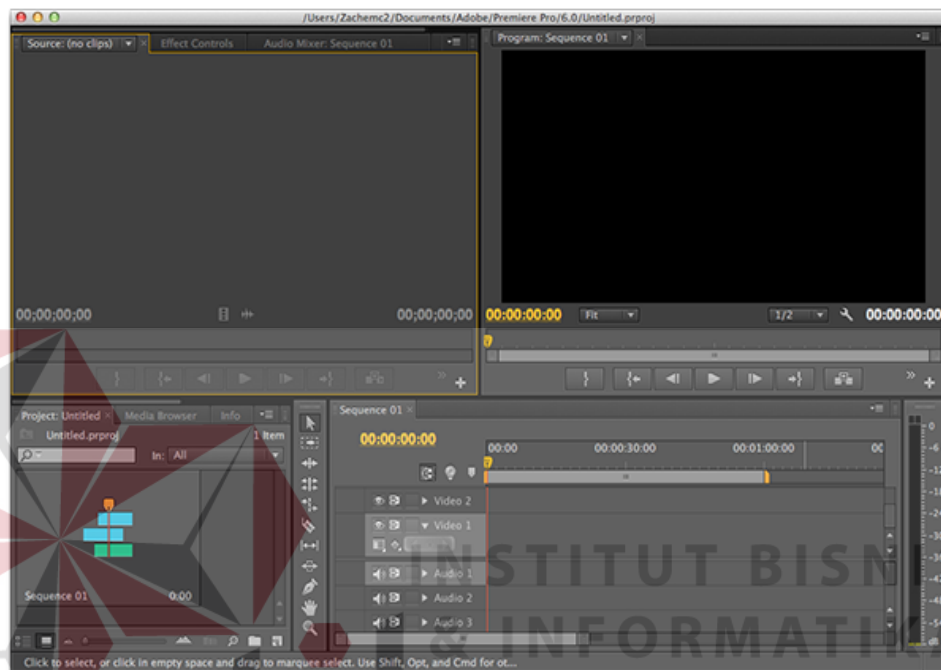
1. Halaman Awal



Gambar 2.1 Tampilan *Start Page* Adobe Premiere Pro CS6
Sumber: (Screenshot Pribadi)

Halaman awal adalah tampilan yang pertama kali muncul ketika kita mengakses Adobe Premiere Pro CS6. Cara mengakses Adobe Premiere Pro CS6 pertama kali yaitu double klik pada icon yang ada di desktop atau lihat dari daftar program. Tampilan start page pertama kali membuka Adobe Premiere Pro CS6 yaitu:

2. Lingkungan Kerja Adobe Premiere Pro CS6



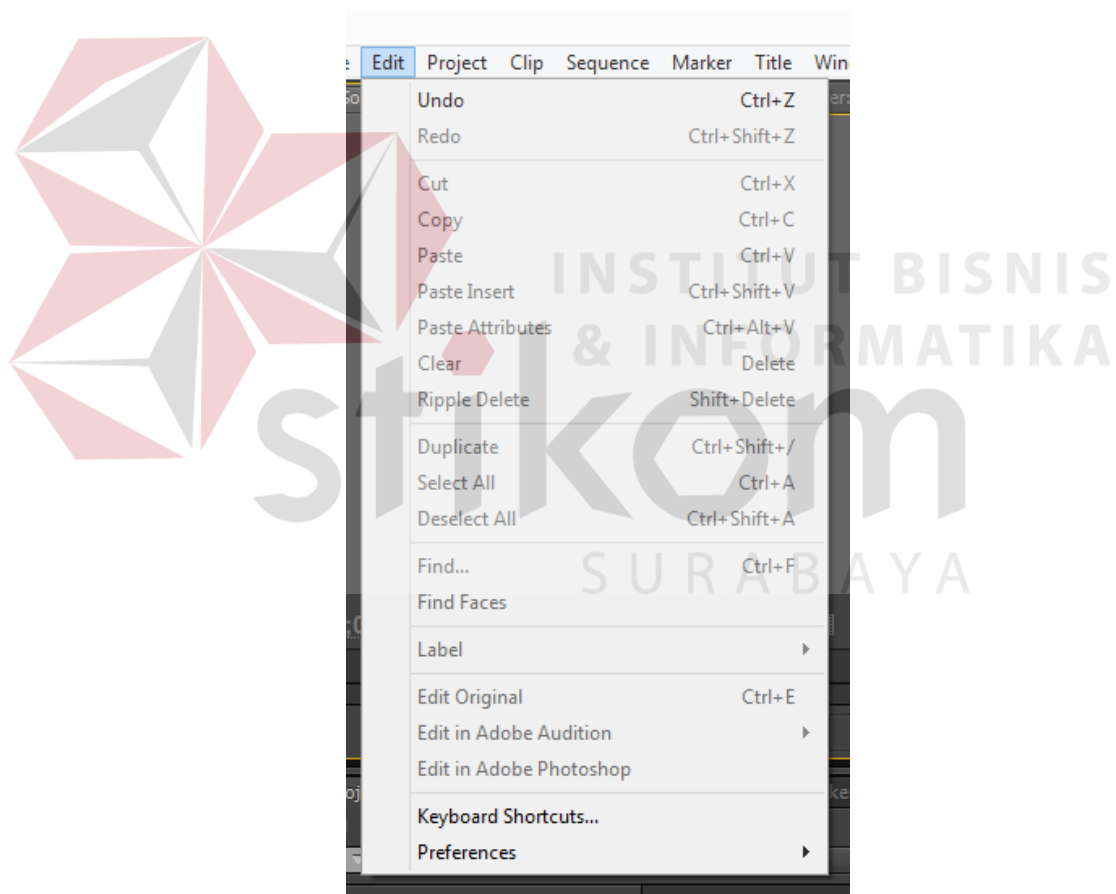
Gambar 2.2 Komponen Utama Adobe Premiere Pro CS6
Sumber: (*Screenshot Pribadi*)

Secara garis besar, lingkungan kerja (*Workspace*) Adobe Premiere Pro CS6 terdiri dari beberapa komponen utama yang bisa dilihat seperti pada gambar:

- a. *Menu Bar* adalah menu yang berisikan menu-menu *pull down*. Cara menggunakan menu ini adalah dengan cara mengklik atau menggunakan *alt*+huruf yang bergaris bawah pada menu bar.
- b. *Standard Toolbar* Toolbar yang berisi sekumpulan ikon sebagai shortcut untuk perintah tertentu. Perintah yang terdapat pada standard toolbar adalah perintah-perintah standar seperti *new*, *save*, *open*, *copy*, *cut*, *print*, maupun *paste*.

- c. *Preview* adalah monitor atau tampilan layar *video* yang ada dibawah menu bar yang berfungsi untuk menampilkan *video* dalam proses *editing*, baik sebelum di edit maupun sudah di edit.
- d. *Timeline* merupakan menu yang dipergunakan untuk mengatur durasi *video* yang sedang di edit.

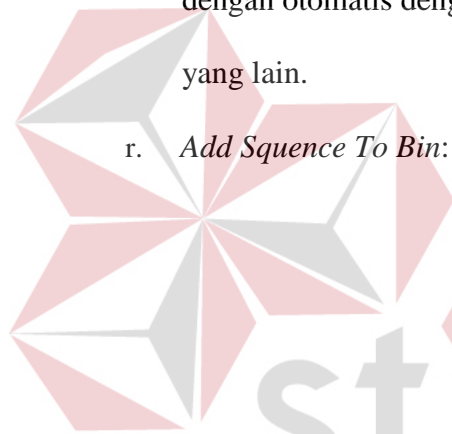
3. Menu-Edit



Gambar 2.3 Komponen *Menu-Edit* Adobe Premiere Pro CS6
Sumber: (*Screenshot Pribadi*)

- a. *Undo*: Kembali ke langkah sebelumnya.
- b. *Redo*: Kembali ke langkah selanjutnya. Kebalikan dari menu *Undo*. Bila memilih menu ini komputer akan menampilkan langkah selanjutnya.
- c. *Cut*: Mengambil dan menghapus dengan tujuan untuk memindahkannya ketempat lain dengan menggunakan *paste* .
- d. *Ripple Cut*: Mengambil dan menghapus *Clip* yang berada di *Timeline* pada suatu durasi dengan tujuan memindahkan *Clip* tersebut ke tempat lain atau durasi lain.
- e. *Copy*: Menduplikat *Clip* dengan tujuan untuk memberikan *Clip* tersebut ke tempat lain.
- f. *Replace*: Mengganti atau menimpa *Clip* yang sudah dengan *Clip* yang lain.
- g. *Delete*: Menghapus *Clip*.
- h. *Ripple Delete*: Menghapus *Clip* dan menggeser *Clip* yang dibelakangnya.
- i. *Delete Parts*: Menghapus Efek yang ada di dalam *Clip* tanpa menghapus *Clip* itu sendiri.
- j. *Delete In/Out*: Menghapus *Clip* sesuai dengan seting In - Out.
- k. *Ripple Delete In/Out*: Sama dengan Menu *Delete In/Out*. Perbedaan hanya pada terjadinya pergeseran *Clip* yang di belakang *Clip* yang di hapus. *Clip* yang ada di belakan Out akan bergeser ke depan.
- l. *Delete Gap*: Menghapus are kosong yang ada di *Timeline*.
- m. *Move To Previous Edit Point*: Menggeser akhir *Clip* yang bersebelahan dengan *Clip* sesudahnya.

- n. *Move To Next Edit Point*: Sama seperti menu *Move to Previous Edit Point*. Perbedaan pada menentukan awal *Clip* pada *Clip* selanjutnya.
- o. *Add Cut Point*: Pemotongan *Clip* sekaligus memeberikan tanda potong di dalam Multicam Mode.
- p. *Remove Cut Point*: Menghapus tanda *Add Cut Point* sekaligus menggabungkan *Clip* yang terpotong olen *Add Cut Point*.
- q. *Set Between In/Out*: Memberikan *In* (awal area) dan *Out* (akhir area) dengan otomatis dengan tujuan area tersebut akan di hapus atau *copy* atau yang lain.
- r. *Add Squence To Bin*: Membuat lembar kerja baru di bagian *Bin*.



INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA