



HEART & MIND TOWARDS EXCELLENCE

**PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE SDK YBPK 3  
SURABAYA SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PROMOSI**

**KERJA PRAKTIK**

**Program Studi**

**S1 Desain Komunikasi Visual**

**Oleh:**

**JOSHUA ERI MANUEL**

**15420100012**

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

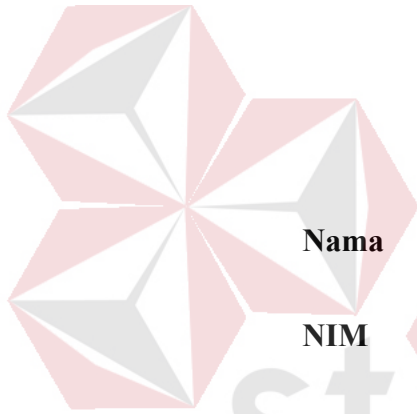
**INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

**2018**

**PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE SDK YBPK 3  
SURABAYA SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PROMOSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana



**Disusun Oleh:**

**Nama : JOSHUA ERI MANUEL**

**NIM : 1542010012**

**Program : S1 (Strata Satu)**

**Jurusan : Desain Komunikasi Visual**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

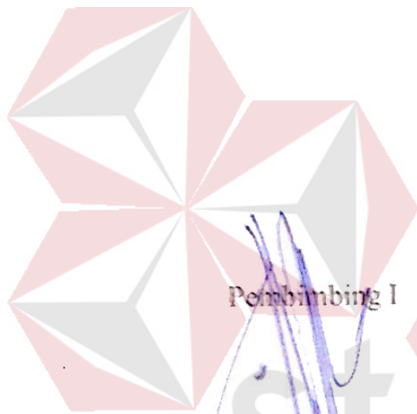
**INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

**2018**

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE SDK YBPK 3**  
**SURABAYA SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PROMOSI**

Laporan Kerja Praktik oleh  
**Joshua Eri Manuel**  
Nim : 15.42010.0012  
Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 7 Januari 2019



Disetujui :

Pembimbing I

Dhika YuanYurisma, M.Ds., ACA  
NIDN. 0720028701




Penyelia

Drs. Joko Prihanto

Kepala Sekolah

Mengetahui,

Kepala Program Studi **SI Desain Komunikasi Visual**  
  
**stikom**  
SURABAYA

Siswo Martono, S.Kom., M.M.

NID. 0726027101



"Karena masa depan sungguh ada, dan harapanmu tidak akan hilang"

INSTITUT BISNIS

stikom  
SURABAYA

*Ku persembahkan kepada*

*Keluargaku yang ku sayangi,*

*Beserta semua teman dan sahabat yang selalu*

*mendukungku.*



INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA

stikom  
SURABAYA

**SURAT PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya :

Nama : Joshua Eri Manuel  
NIM : 15420100012  
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika  
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik  
Judul Karya : **PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE  
SDK YBPK 3 SURABAYA SEBAGAI UPAYA  
MENINGKATKAN PROMOSI**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar keserjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, November 2018

  
takah  
Joshua Eri Manuel

NIM : 15420100012

## ABSTRAK

Sekolah Dasar Kristen YBPK 3 Surabaya merupakan sekolah dasar kristen yang berada di Kecamatan Wiyung, Surabaya. SD ini berada dalam naungan dari Yayasan Badan Pendidikan Kristen. Di jaman teknologi yang semakin berkembang, Multimedia sangat penting bagi sekolah untuk mempromosikan keunggulan dari sekolah tersebut.

Namun, Sekolah Dasar Kristen YBPK 3 Surabaya belum memiliki video profil yang berbasis multimedia sebagai media untuk memasarkan keseluruhan tentang Sekolah Dasar Kristen YBPK 3 Surabaya pada saat rapat-rapat, pertemuan wali murid, dan pada saat penerimaan siswa baru sehingga masyarakat kurang mengetahui perkembangan, kemajuan, serta keseluruhan tentang Sekolah Dasar Kristen YBPK 3 Surabaya. Solusi dari masalah tersebut adalah dibuatnya sebuah video *company profile* yang memberikan kemudahan bagi SDK YBPK 3 Surabaya dalam memberikan informasi kepada masyarakat.

Pada kerja praktek ini, *video company profile* berbasis multimedia bertujuan untuk memberikan informasi kepada masyarakat luas yang berhubungan dengan keberadaan Sekolah Dasar Kristen YBPK 3 Surabaya ini. Melalui pembuatan *video company profile* ini diharapkan masyarakat luas atau umum akan dapat memperoleh gambaran umum tentang visi, misi, potensi dan juga tujuan yang dimiliki dan arah pengembangan yang hendak dicapai oleh Sekolah Dasar Kristen YBPK 3 Surabaya.

**Kata Kunci:** Video, *Company Profile*, SDK YBPK 3 Surabaya

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala nikmat yang diberikan sehingga penulis dapat melaksanakan kerja praktik dan menyelesaikan pembuatan laporan dari kerja praktik ini. Laporan ini disusun berdasarkan kerja praktik dan hasil studi yang dilakukan selama lebih kurang satu bulan di SDK YBPK 3 Surabaya.

Kerja Praktik ini membahas tentang pembuatan video *company profile* pada SDK YBPK 3 Surabaya yang berfungsi sebagai sarana promosi dan membantu SDK YBPK 3 Surabaya dalam memberikan informasi kepada masyarakat.

Penyelesaian laporan kerja praktik ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberikan banyak masukan, nasihat, saran, kritik dan dukungan moral maupun materil kepada penulis. Oleh karena itu penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Papa dan mamaku tercinta serta keluarga besarku yang selalu mendoakan, mendukung, dan memberikan semangat di setiap langkah dan aktifitas penulis.
2. SDK YBPK 3 Surabaya yang memberi kesempatan untuk merasakan dunia kerja.
3. Bapak Joko selaku kepala sekolah SDK YBPK 3 Surabaya , Bu Ester, dan Bu Erna selaku wakil kepala sekolah dan guru kelas yang telah memberikan dukungan serta kesempatan dalam melakukan kerja praktik kepada penulis.



4. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya yang telah mengesahkan dan memberikan kesempatan secara resmi dalam melakukan kerja praktik.
5. Bapak Siswo Martono, S.Kom., M.M. selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya yang telah membantu dan memberikan izin kepada penulis untuk melakukan kerja praktik.
6. Bapak Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA selaku Dosen Pembimbing yang telah mendukung, membimbing, dan memberikan kepercayaan kepada penulis dalam menyelesaikan kerja praktik ini.
7. Agapeni Dhea Kristi, Jonathan Gerry, Joshia Eki Manuel serta teman-teman tercinta yang memberikan bantuan dan dukungannya dalam penyusunan laporan ini.
8. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan balasan yang setimpal kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, dan nasehat dalam proses kerja praktik ini.

Penulis menyadari bahwa kerja praktik yang dikerjakan masih banyak terdapat kekurangan, sehingga kritik yang bersifat membangun dan saran dari semua pihak sangatlah diharapkan agar aplikasi ini dapat diperbaiki menjadi lebih baik lagi dikemudian hari. Semoga laporan kerja praktik ini dapat diterima dan bermanfaat bagi penulis dan semua pihak.

Surabaya, November 2018



## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
BAB I .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan .....	2
1.5 Manfaat .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	3
BAB II .....	5
2.1 Latar Belakang Perusahaan .....	5
2.2 Identitas Instansi .....	5
2.3 Visi dan Misi Instansi .....	6
2.4 Struktur Organisasi .....	7
2.5 Tugas dan Wewenang SDK YBPK 3 Surabaya .....	8
BAB III .....	14
3.1 Multimedia .....	14
3.2 Unsur-unsur Multimedia .....	15
3.3 <i>Company Profile</i> .....	16
3.4 Video .....	16
3.5 Video Profile .....	17
3.6 Script .....	18
3.7 Storyboard .....	18
BAB IV .....	20
4.1 Analisa Sistem .....	20
4.2 Proses Pembuatan Video .....	20
4.3 Implementasi Karya .....	25

BAB V.....	26
5.1 Kesimpulan.....	29
5.2 Saran.....	29
DAFTAR PUSTAKA .....	30
LAMPIRAN.....	31



## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 2. 1 Tugas dan Wewenang SDK YBPK 3 Surabaya.....	8



## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 2. 1 SDK YBPK 3 Surabaya .....	5
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi.....	7
Gambar 4. 1 Storyboard untuk pengambilan video .....	23
Gambar 4. 2 Format video untuk video company profile .....	25
Gambar 4. 3 Foto pembukaan video .....	26
Gambar 4. 4 Foto penjelasan Ekstrakurikuler .....	26
Gambar 4. 5 Foto penjelasan misi.....	27
Gambar 4. 6 Tampilan layer pembuatan video .....	27
Gambar 4. 7 Foto video penutup.....	28



## DAFTAR LAMPIRAN

### Halaman

Lampiran 1. Surat Balasan Instansi/Perusahaan .....	31
Lampiran 2. Form KP-5 Acuan Kerja.....	32
Lampiran 3. Form KP-6 Log Harian dan Catatan Perubahan Acuan Kerja.....	33
Lampiran 4. Form KP-7 Kehadiran Kerja Praktik.....	34
Lampiran 5. Kartu Bimbingan Kerja Praktik.....	35
Lampiran 6. Biodata Penulis .....	36



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin berkembang di dunia, sehingga memaksa masyarakat dunia untuk menikmati berbagai kemudahan yang telah dihasilkan teknologi tersebut. Teknologi yang diciptakan untuk membantu meringankan beban aktivitas di dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu teknologi tersebut adalah teknologi informasi berbasis komputer yang cenderung lebih mudah, cepat diterima oleh masyarakat umum. Namun, tidak menutup kemungkinan bagi masyarakat yang belum bersentuhan dengan teknologi untuk mempelajarinya. Multimedia merupakan salah satu bentuk dari teknologi informasi, yaitu teknologi informasi yang menggabungkan gambar, tulisan, teks, suara, video, animasi menjadi sistem informasi interaktif yang berguna dalam pengambilan keputusan bagi penggunaannya. Sehingga penerima informasi akan merasa puas karena mendapatkan informasi yang akurat dan sekaligus menarik.

Sekolah Dasar Kristen YBPK 3 Surabaya merupakan sekolah dasar kristen yang berada di Kecamatan Wiyung, Surabaya. SD ini berada dalam naungan dari Yayasan Badan Pendidikan Kristen. Pembuatan *video company profile* berbasis multimedia bertujuan untuk memberikan informasi kepada masyarakat luas yang berhubungan dengan keberadaan Sekolah Dasar Kristen YBPK 3 Surabaya ini. Melalui pembuatan *video company profile* ini diharapkan masyarakat luas atau umum akan dapat memperoleh gambaran umum tentang visi, misi, potensi dan juga tujuan yang dimiliki dan arah pengembangan yang hendak dicapai oleh Sekolah Dasar Kristen YBPK 3 Surabaya.



Sekolah Dasar Kristen YBPK 3 Surabaya belum memiliki video profil yang berbasis multimedia sebagai media untuk memasarkan keseluruhan tentang Sekolah Dasar Kristen YBPK 3 Surabaya pada saat rapat-rapat, pertemuan wali murid, dan pada saat penerimaan siswa baru. Oleh karena itu, agar seluruh komponen masyarakat mengetahui perkembangan, kemajuan, serta keseluruhan tentang Sekolah Dasar Kristen YBPK 3 Surabaya dan dapat mengenal lebih dekat, maka dibuatlah suatu dokumentasi yang dikemas dalam sebuah video profil Sekolah Dasar Kristen YBPK 3 Surabaya.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan pada Sekolah Dasar Kristen YBPK 3 yaitu :“Bagaimana merancang video company profile sd kristen ybpk 3 sebagai upaya meningkatkan promosi?”

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan Perumusan Masalah diatas, maka Batasan Masalah dalam Kerja Praktik ini adalah sebagai berikut :

1. Lokasi penelitian *Company Profile* adalah Sekolah Dasar Kristen YBPK 3 Surabaya
2. *Software* yang digunakan adalah Adobe Premiere Pro

### **1.4 Tujuan**

Dengan mengacu pada perumusan masalah maka tujuan yang hendak dicapai dalam Kerja Praktik ini adalah menghasilkan Perancangan video *company profile* sd kristen ybpk 3 sebagai upaya meningkatkan promosi.

## 1.5 Manfaat

### a. Manfaat Teoritis

Manfaat yang diperoleh dalam bidang keilmuan adalah sebagai penambahan wawasan ilmu bagi peneliti untuk membuat suatu media promosi untuk menangani masalah tertentu. Dalam hal ini lebih spesifik menangani masalah promosi dan mempublikasikan Sekolah Dasar Kristen YBPK 3

### b. Manfaat Praktis

Manfaat yang diperoleh bagi Sekolah Dasar Kristen YBPK 3 adalah :

1. Dapat digunakan sebagai dokumentasi Sekolah Dasar Kristen YBPK 3
2. Dapat digunakan sebagai media informasi Sekolah Dasar Kristen YBPK 3
3. Dapat digunakan sebagai media publikasi Sekolah Dasar Kristen YBPK 3

## 1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran menyeluruh terhadap masalah yang dibahas, maka sistematika penulisan dibagi ke dalam beberapa bab yaitu:

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang dari hal-hal yang berhubungan dengan perusahaan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan yang ingin dicapai, manfaat yang diperoleh dengan adanya video yang telah dibuat, serta sistematika dari penulisan laporan.

## BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI

Bab ini menjelaskan tentang Sekolah Dasar YBPK 3 Surabaya, mulai dari visi & misi perusahaan, struktur organisasi, tugas wewenang dan tanggung jawab.

## BAB III LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang teori-teori yang dianggap berhubungan dengan kerja praktik yang dilakukan, dimana teori-teori tersebut akan menjadi acuan untuk penyelesaian masalah.

## BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN

Bab ini menguraikan tentang langkah-langkah yang digunakan untuk pembuatan sistem yang digunakan untuk penyelesaian masalah yang membahas keseluruhan desain input, proses, dan output dari sistem. Pada bab ini juga membahas tentang bagaimana langkah merancang video company profile dan implementasi dari perancangan yang telah dilakukan.

## BAB V PENUTUP

Pada bab ini dibahas mengenai kesimpulan dari Perancangan video company profile sdk yppk 3 Surabaya terkait dengan tujuan dan permasalahan, beserta dengan saran yang bermanfaat untuk pengembangan aplikasi ini.

## BAB II

### GAMBARAN UMUM INSTANSI

#### 2.1 Latar Belakang Perusahaan



*Gambar 2. 1 SDK YBPK 3 Surabaya*

SDK YBPK 3 Surabaya merupakan salah satu sekolah dasar swasta yang ada di kota Surabaya. Sekolah Dasar Kristen YBPK 3 Surabaya merupakan sekolah dasar kristen yang berada di Kecamatan Wiyung, Surabaya. SD ini berada dalam naungan dari Yayasan Badan Pendidikan Kristen.

#### 2.2 Identitas Instansi

Nama Instansi	: SD Kristen BPK - 3
Alamat	: Jl. Menganti Wiyung 42-44 Surabaya 60228
No. Telepon	: (031) 7532773
No. Fax	: 60228
Website	: <a href="http://sekolahybpkwiyung.sch.id">sekolahybpkwiyung.sch.id</a>
Email	: <a href="mailto:ybpk_wiyung@yahoo.co.id">ybpk_wiyung@yahoo.co.id</a>

### 2.3 Visi dan Misi Instansi

#### Visi

“Menjadi Lembaga Pendidikan Berkualitas, Mandiri, Berwawasan IPTEK Yang Dilandasi Nilai-Nilai Kristiani”

#### Misi

1. Mewujudkan perangkat kurikulum yang lengkap, mutakhir, dan berwawasan kedepan
2. Mewujudkan penyelenggaraan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan
3. Mewujudkan pendidikan menghasilkan kelulusan yang cerdas, terampil, beriman, dan memiliki sikap kompetitif
4. Mewujudkan sikap taat, disiplin, tertib, tangguh, terampil, dan cakap
5. Mewujudkan penanaman nilai-nilai kristiani yang dijadikan landasan perilaku
6. Mewujudkan sarana dan prasarana pendidikan yang relevan, mutakhir, berwawasan kedepan.

## 2.4 Struktur Organisasi



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi

SURABAYA

## 2.5 Tugas dan Wewenang SDK YBPK 3 Surabaya

Tabel 2. 1 Tugas dan Wewenang SDK YBPK 3 Surabaya

Nomor	Jabatan	Tugas & Wewenang
1	Kepala Sekolah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membimbing guru dalam hal menyusun dan melaksanakan program pengajaran, mengevaluasi hasil belajar dan melaksanakan program pengajaran dan remedial.</li> <li>2. Membimbing karyawan dalam hal menyusun program kerja dan melaksanakan tugas sehari-hari.</li> <li>3. Membimbing siswa dalam kegiatan ekstra kurikuler, OSIS dan mengikuti lomba diluar sekolah.</li> <li>4. Mengembangkan staf melalui pendidikan/latihan, melalui pertemuan, seminar dan diskusi, menyediakan bahan bacaan, memperhatikan kenaikan pangkat, mengusulkan kenaikan jabatan melalui seleksi calon Kepala Sekolah.</li> <li>5. Mengikuti perkembangan iptek melalui pendidikan/latihan, pertemuan, seminar, diskusi dan bahan-bahan.</li> </ol>
2	Wakil Kepala Sekolah	Membantu dan bertanggung jawab kepada Kepala Sekolah dalam:

Nomor	Jabatan	Tugas & Wewenang
		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun perencanaan, membuat program kegiatan dan program pelaksanaan</li> <li>2. Pengorganisasian</li> <li>3. Pengarahan</li> <li>4. Ketenagaan</li> <li>5. Pengkoordinasian</li> <li>6. Pengawasan</li> <li>7. Penilaian</li> <li>8. Identifikasi dan pengumpulan data</li> <li>9. Mewakili Kepala Sekolah untuk menghadiri rapat khususnya yang berkaitan dengan masalah pendidikan</li> <li>10. Membuat laporan secara berkala</li> </ol>
3	Tata Usaha	<p>Bertanggung jawab kepada Kepala Sekolah dalam kegiatan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penyusunan program kerja tata usaha sekolah</li> <li>2. Pengelolaan dan pengarsipan surat-surat masuk dan keluar</li> <li>3. Pengurusan dan pelaksanaan administrasi sekolah</li> <li>4. Pembinaan dan pengembangan karir pegawai tata usaha sekolah</li> <li>5. Penyusunan administrasi sekolah meliputi kurikulum, kesiswaan dan ketenagaan</li> <li>6. Penyusunan dan penyajian data/statistik sekolah secara keseluruhan</li> <li>7. Penyusunan tugas staf</li> </ol>

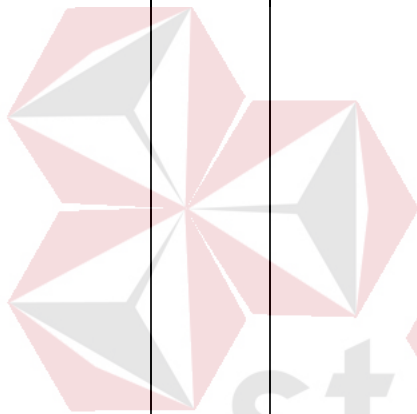


Nomor	Jabatan	Tugas & Wewenang
		Tata Usaha dan tenaga teknis lainnya 8. Mengkoordinasikan dan melaksanakan 9 K 9. Penyusunan laporan pelaksanaan secara berkala
4	Keuangan	1. Bersama Bendahara Komite Sekolah mengkoordinir dan melaksanakan pengumpulan sumbangan dari orang tua/wali siswa 2. Mempersiapkan rapat dengan Pengurus Komite Sekolah dan orangtua/wali siswa dlm upaya dukungan dana 3. Mencari dana, terutama untuk keperluan mendesak, mencari orang tua asuh 4. Mengkoordinir guru dan karyawan dalam peningkatan kesejahteraan 5. Menyerahkan gaji bulanan pegawai rutin setiap awal bulan 6. Mendayagunakan uang rutin sesuai dengan mata anggaran yang relevan 7. Menyampaikan pertanggungjawaban penggunaan uang rutin ke Dinas Pendidikan terkait 8. Menyampaikan pertanggungjawaban penggunaan dana iuran Komite Sekolah kepada pengurus Komite Sekolah (bila ada) 9. Membuat pertanggungjawaban keuangan sekolah dengan sebaik-baiknya

Nomor	Jabatan	Tugas & Wewenang
5	Pustakawan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perencanaan pengadaan buku/bahan pustaka/media elektronika</li> <li>2. Pelayanan perpustakaan</li> <li>3. Perencanaan pengembangan perpustakaan</li> <li>4. Pemeliharaan dan perbaikan buku-buku/bahan pustaka/media elektronika</li> <li>5. Inventarisasi dan pengadministrasian</li> <li>6. Penyimpanan buku/bahan pustaka, dan media elektronika</li> <li>7. Menyusun tata tertib perpustakaan</li> <li>8. Menyusun laporan pelaksanaan kegiatan perpustakaan secara berkala</li> </ol>
6	Guru	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun kurikulum pembelajaran pada satuan pendidikan;</li> <li>2. Menyusun silabus pembelajaran;</li> <li>3. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran;</li> <li>4. Melaksanakan kegiatan pembelajaran;</li> <li>5. Menyusun alat ukur/soal sesuai mata pelajaran;</li> <li>6. Menilai dan mengevaluasi proses dan hasil belajar pada mata pelajaran di kelasnya;</li> <li>7. Menganalisis hasil penilaian pembelajaran;</li> </ol>

Nomor	Jabatan	Tugas & Wewenang
		<ol style="list-style-type: none"> <li>8. Melaksanakan pembelajaran/perbaikan dan pengayaan dengan memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi;</li> <li>9. Melaksanakan bimbingan dan konseling di kelas yang menjadi tanggung jawabnya;</li> <li>10. Menjadi pengawas penilaian dan evaluasi terhadap proses dan hasil belajar tingkat sekolah dan nasional;</li> <li>11. Membimbing guru pemula dalam program induksi;</li> <li>12. Membimbing siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler proses pembelajaran;</li> <li>13. Melaksanakan pengembangan diri;</li> <li>14. Melaksanakan publikasi ilmiah; dan</li> <li>15. Membuat karya inovatif.</li> </ol>
7	Pesuruh	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuka / menutup ruang guru, ruang kepala sekolah, ruang Kelas, ruang perpustakaan /UKS</li> <li>2. Membersihkan ruang Kepala sekolah dan ruang Guru</li> <li>3. Membersihkan ruang kamar mandi / WC guru, Mengisi air</li> <li>4. Membersihkan ruang WC siswa, Mengisi air</li> <li>5. Membimbing siswa menjaga kebersihan kelas dan lingkungan sekolah</li> </ol>

Nomor	Jabatan	Tugas & Wewenang
		<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Mengisi bak air untuk berwudhu</li> <li>7. Membersihkan dan penataan lingkungan sekolah</li> <li>8. Mengumpulkan dan membakar sampah di bak sampah</li> <li>9. Memelihara kebersihan sekitar sekolah</li> <li>10. Bertanggung jawab semua alat kebersihan dan peralatan lainnya</li> <li>11. Memperbaiki kerusakan ringan mebelair dan sarana prasarana sekolah</li> <li>12. Menjaga keamanan sekolah selama jam sekolah</li> <li>13. Membantu menutup pintu gerbang</li> <li>14. Mencatat kejadian-kejadian disekolah</li> <li>15. Mengamankan sekolah dari gangguan pencurian dan kebakaran.</li> </ol>



## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

#### **3.1 Multimedia**

##### **3.1.1 Pengertian Multimedia**

Multimedia berasal dari kata multi yang secara harfiah berarti banyak dan media yang berarti alat atau sarana komunikasi. Multimedia adalah penyediaan informasi pada komputer yang menggunakan berbagai unsur seperti suara, grafika, animasi dan teks. (Saftanto, 2013)

Multimedia berarti berbagai jenis sarana, usaha pembangunan untuk dunia komunikasi pendidikan atau penyediaan informasi pada komputer yang menggunakan suara, grafika, animasi dan teks. (Winarni, 2013)

##### **1.1.2 Tujuan Multimedia**

Tujuan multimedia yaitu untuk membuat komunikasi semakin baik. Komunikasi antara pemakai dan komputer yaitu :

- a. Manusia dan manusia (lewat komputer)
- b. Manusia dan komputer

Multimedia menjadikan kegiatan membaca itu dinamis dengan member dimensi baru pada kata-kata. Multimedia dalam hal ini bukan hanya dengan menyediakan lebih banyak teks-teks melainkan juga memberikan nyawa teks dengan menyertakan bunyi, gambar, musik, animasi dan video (Fauzan & Satari, 2016)

##### **1.1.3 Siklus Pengembangan Multimedia**

Agar dapat menjadi alat keunggulan bersaing sebuah perusahaan, maka pengembangan sistem multimedia harus mengikuti tahapan pengembangan

system multimedia yaitu : mendefinisikan masalah, studi kelayakan, analisis kebutuhan sistem, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, mengetes sistem, menggunakan sistem dan memelihara sistem. (Fauzan & Satari, 2016)

### 3.2 Unsur-unsur Multimedia

Menurut Wiyarti (2013) ada beberapa unsur dari Multimedia, yaitu sebagai berikut :

#### 3.1.1 Teks

Teks adalah bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan atau dikendalikan. Teks dapat membentuk kata, surat, atau narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa. Kebutuhan teks tergantung pada kegunaan aplikasi multimedia. Bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah teks. Teks merupakan yang paling dapat dimengerti dan yang paling banyak dilihat. Kebutuhan teks bergantung pada kegunaan aplikasi multimedia. (Hanafri & Rohmawati, 2014)

#### 3.1.2 Gerakan atau animasi

Animasi adalah: merupakan satu teknologi yang membuat gambar seolah-olah hidup dapat bergerak, beraksi, bercakap, disebabkan oleh kumpulan gambar yang ditampilkan secara bergantian.

#### 3.1.3 Suara

Suara dalam arti subjektif yang digunakan untuk melukiskan kesadaran seseorang bila ujung syaraf mendapat rangsangan. Dan

dalam artiobjektif digunakan sehubungan dengan timbulnya gelombang kompresi dalam udara yang dapat merangsang syaraf pendengaran.

#### 3.1.4 Video

Video berasal dari kata latin, yang berarti ” saya melihat ”. Video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik yang mewakilkan gambar bergerak. Aplikasi umum dari teknologi video adalah televisi. Video juga dapat digunakan sebagai aplikasi teknik, keilmuan, produksi, dan keamanan. Istilah video juga digunakan sebagai singkatan videotape, perekam video, dan pemutar video.

### 3.3 *Company Profile*

*Company profile* merupakan penjelasan mengenai perusahaan termasuk produknya secara verbal maupun grafik yang mengangkat corporate value dan product value. (Saftanto, 2013)

### 3.4 Video

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.

**(Hartanto R. D., 2014)**

Video adalah sistem gambar hidup atau gambar bergerak yang saling berurutan. Terdapat dua macam video yaitu video analog dan video digital. Video analog dibentuk dari deretan sinyal elektrik (gelombang analog) yang direkam oleh kamera dan dipancarluaskan melalui gelombang udara. Sedangkan video digital dibentuk dari sederetan sinyal digital yang berbentuk, yang menggambarkan titik sebagai rangkaian nilai minimum atau maximum, nilai minimum berarti 0 dan nilai maksimum berarti 1. Terdapat tiga komponen utama yang membentuk video digital yaitu frame rate, frame size dan data type. Frame rate menggambarkan berapa kali bingkai gambar muncul setiap detiknya. Sementara frame size merupakan ukuran fisik sebenarnya dari setiap bingkai gambar dan data type menentukan seberapa banyak perbedaan warna yang dapat muncul pada saat bersamaan. (Hartanto D., 2013)

### **3.5 Video Profile**

Video profile merupakan salah satu media yang efektif dalam mempropagandakan perusahaan, produk, hingga propaganda untuk potensi daerah. Dengan komunikasi melalui audio visual tentunya penyampaian propaganda atau promosi semakin efektif. selain dikemas dalam format linier (dioperasikan menggunakan media player VCD atau DVD) yang juga dapat diproduksi melalui format CD. (Saftanto, 2013).



### 3.6 Script

Script merupakan hasil kerja tertulis yang menjadi bahan dalam pembuatan film.

Script berisi rincian naskah siap produksi yang berisi sudut pengambilan (angle) secara rinci dan spesifik serta bagian-bagian kegiatan. (Saftanto, 2013)

### 3.7 Storyboard

Story Board adalah sejumlah sketsa yang menggambarkan aksi di dalam film, atau bagian khusus yang disusun teratur pada papan bulletin dan dilengkapi dengan dialog yang sesuai waktunya atau deskripsi adegan. Story board digunakan untuk mempermudah dan mempermudah pengambilan gambar. (Saftanto, 2013)

### 3.8 Promosi

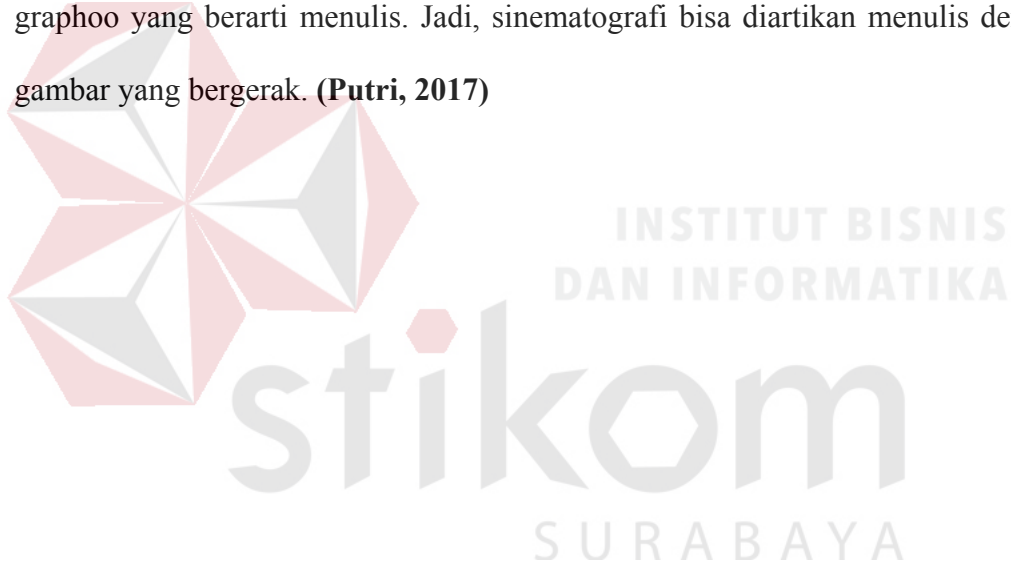
Promosi merupakan salah satu penentu keberhasilan suatu program pemasaran. Pentingnya promosi dapat digambarkan lewat perumpamaan bahwa pemasaran tanpa promosi dapat diibaratkan seorang pria berkaca mata hitam yang dari tempat gelap pada malam kelam mengedipkan matanya pada seorang gadis di kejauhan. Tak seorang pun yang tau apa yang dilakukan pria tersebut selain dirinya sendiri. (Suryana, Apryllia, & Isnaini, 2016)

Promosi adalah tindakan menginformasikan atau meningkatkan konsumen tentang spesifikasi merek atau produk. Promosi mempunyai kekuatan untuk menyampaikan pesan, dan diperlukan perancangan khusus agar promosi tersebut menciptakan keserasian didalam rangkaian pemasaran dan memiliki visual yang

kuat, karena promosi adalah berkaitan langsung dalam usaha untuk memperkenalkan produk kepada konsumen dengan cara memikat hati mereka melalui pemberian kesankesan baik, yang mampu diingat dan dirasakan oleh konsumen. (Sunarya & Rahmadhiani, 2017)

### **3.9 Sinematografi**

Sinematografi/cinematograph y terdiri dari dua suku kata cinema dan graphy yang berasal dari bahasa Yunani, kinema yang berarti gerakan dan graphoo yang berarti menulis. Jadi, sinematografi bisa diartikan menulis dengan gambar yang bergerak. (Putri, 2017)



## **BAB IV**

### **PEMBAHASAN**

#### **4.1 Analisa Sistem**

Kerja praktik yang dilaksanakan Penulis di :

Nama perusahaan : SD Kristen YBPK 3 Wiyung, Surabaya  
Divisi : Production  
Tempat : Jl. Menganti Wiyung 42-44 Surabaya  
60228

Kerja praktik ini dilaksanakan oleh penyusun selama satu bulan, dimulai tanggal 3 Agustus 2018 dan berakhir pada tanggal 3 September 2018, dengan alokasi perminggu sebagai berikut:

Senin – Jumat : Pukul 07:00 – 15:00 WIB  
Sabtu – Minggu : Libur  
(dengan ketentuan istirahat pukul 11:30 – 12:00)

Pada pelaksanaan kerja praktik penulis diberi tugas atau pekerjaan yang berhubungan dengan Program studi Desain Komunikasi Visual dan juga berhubungan dengan SDK YBPK 3 Surabaya. Dalam kesempatan ini penulis membuat video company profile untuk SDK YBPK 3.

#### **4.2 Proses Pembuatan Video**

Dalam proses pembuatan sebuah video harus dilakukan secara professional melalui sebuah proses yang tidak sederhana dan terperinci. Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya, proses produksi sebuah video

mempunyai standar operasional yang harus dilakukan. Standar operasional dalam proses produksi ini dilakukan untuk membantu dalam proses editing agar lebih baik dan terperinci, sehingga tidak ada proses yang terlewatkan mulai dari perencanaan hingga selesai. Ada tiga tahapan dalam prosedur standar operasional, yaitu:

**a. Pra Produksi**

Pra produksi dalam pembuatan video merupakan tahapan awal sebelum masuk ke proses produksi. Tahapan ini dianggap penting karena semua langkah-langkah perencanaan untuk produksi dilakukan. Semua perencanaan ini harus disusun dengan rapi dan terperinci untuk menghindari kesalahan yang sepele hingga kesalahan fatal pada saat proses pengambilan gambar sampai proses editing. Beberapa tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Penentuan Konsep

Konsep adalah langkah yang sangat penting sebelum masuk ke dalam proses berikutnya. Dalam penentuan konsep untuk video company profile SDK YBPK 3 Surabaya perlu dilakukannya observasi pada perusahaan. SDK YBPK 3 adalah sekolah dasar kristen yang mengedepankan nilai-nilai kristiani. Maka konsep yang digunakan adalah konsep yang tidak terlalu menyimpang dari apa yang perusahaan terapkan. Nilai-nilai ini juga diimbangi dengan adanya sifat persahabatan dan keaktifan dalam cinta terhadap negara.

## 2. Pembuatan Storyline dan Storyboard

Setelah konsep selesai ditemukan, maka langkah berikutnya adalah menerapkannya kedalam sebuah storyline dan storyboard. Langkah ini sangat perlu dilakukan karena memudahkan kita saat proses pengambilan gambar di lapangan. Storyline dan Storyboard yang akan dijabarkan sebagai berikut :

- Storyline

Storyline atau treatment berfungsi sebagai gambaran yang lebih deskriptif dari konsep yang akan diambil gambarnya. Isi dari storyline bisa berupa deskripsi alur cerita yang akan ditampilkan, dimulai dari awal mula gambar muncul hingga akhir cerita yang diceritakan secara kronologis.

- Storyboard

Storyboard digunakan untuk menceritakan rangkaian dari peristiwa yang akan diambil gambarnya. Nantinya rangkaian peristiwa tersebut dituangkan kedalam bentuk gambar-gambar skets, untuk melihat apakah nantinya video yang telah diambil tersebut sudah sesuai dengan alur cerita dari konsep video yang telah dibuat. Storyboard digunakan untuk memberikan gambaran tentang video yang akan dibuat dan melihat kecocokan antara konsep dengan video yang diambil.



Gambar 4. 1 Storyboard untuk pengambilan video

### 3. Persiapan produksi

Setelah melakukan semua rencana yang telah diatur, satu langkah terakhir sebelum memasuki proses pengambilan gambar yaitu persiapan produksi. Langkah ini sangat penting sebagai langkah terakhir sebelum masuk kedalam langkah produksi. Proses ini dilakukan untuk melakukan cek dan mencocokkan apakah sudah sesuai dengan yang direncanakan atau ada perubahan rencana dari perencanaan awal, kemudian dilakukan persiapan produksi yang meliputi :

- Pengecekan tempat pengambilan gambar
- Pengecekan jadwal ekstrakurikuler yang akan dilaksanakan untuk diambil gambarnya

- Pengecekan kepala sekolah tentang waktu yang bisa digunakan untuk pengambilan gambar
- Mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan dan melakukan cek peralatan untuk mengetahui semua peralatan dapat berfungsi dengan semestinya.

### **b. Produksi**

Tahap produksi adalah tahap untuk melaksanakan semua rencana yang telah disusun yang terdapat pada tahap pra produksi.

Tahap-tahap yang dilakukan saat proses produksi yaitu pengambilan gambar dari awal sampai akhir.

1. Kameramen
2. Cek kualitas video

Sebelum diedit, file yang digunakan harus terlebih dahulu dicek kesesuaiannya (blur, gelap, terlalu terang, dll). Agar hasil dapat lebih maksimal.

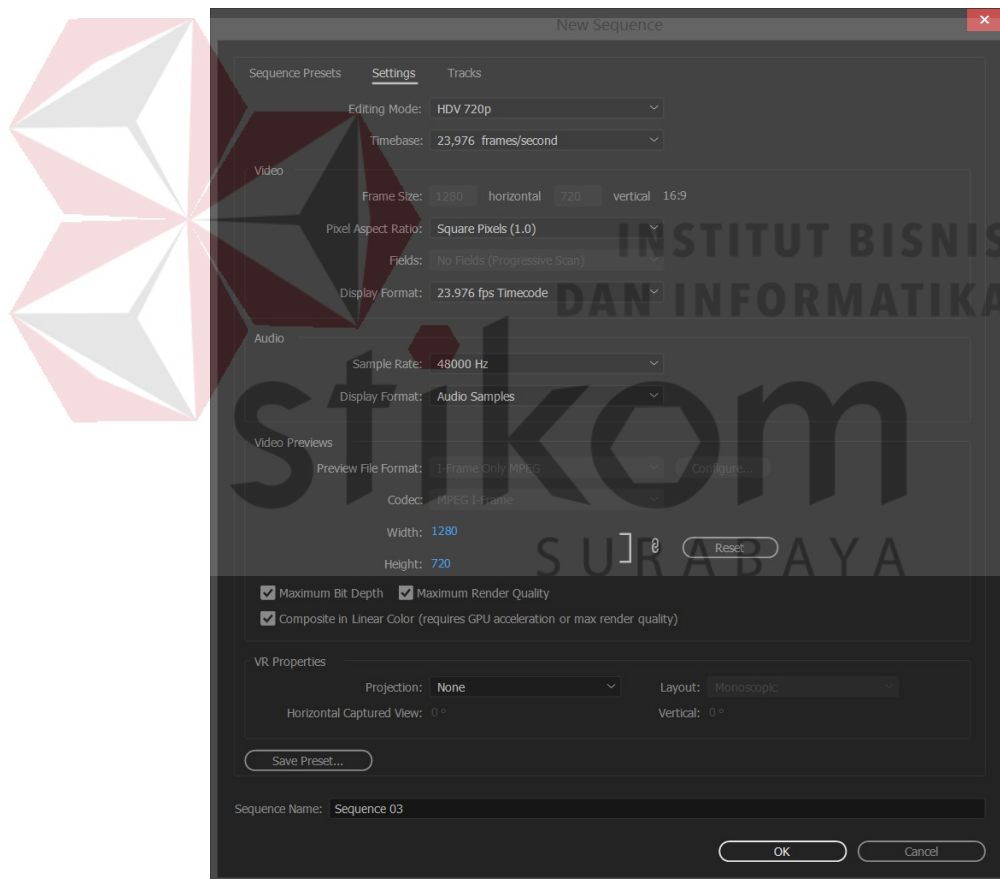
### **c. Pasca Produksi**

Pasca produksi adalah tahap dimana semua tahap dilakukan, dimulai dari PraProduksi hingga Produksi. Pada tahap ini meliputi pengeditan (pemberian efek, pemberian audio, dll). Menentukan aplikasi yang akan digunakan untuk pasca produksi. Dalam tahap ini menggunakan Adobe Premiere Pro CC 2017. Adobe Premiere merupakan software yang digunakan untuk para profesional ataupun amatir untuk merubah dan menambahkan efek atau audio ke dalam

video yang telah di ambil. Semua video yang telah di ambil, harus disusun sesuai dengan storyline, storyboard yang telah direncanakan pada tahap produksi. Kemudian, masuk kedalam tahap mixing yaitu mencampur semuanya agar menjadi suatu skenario yang harmonis dan sesuai target yang ingin dicapai.

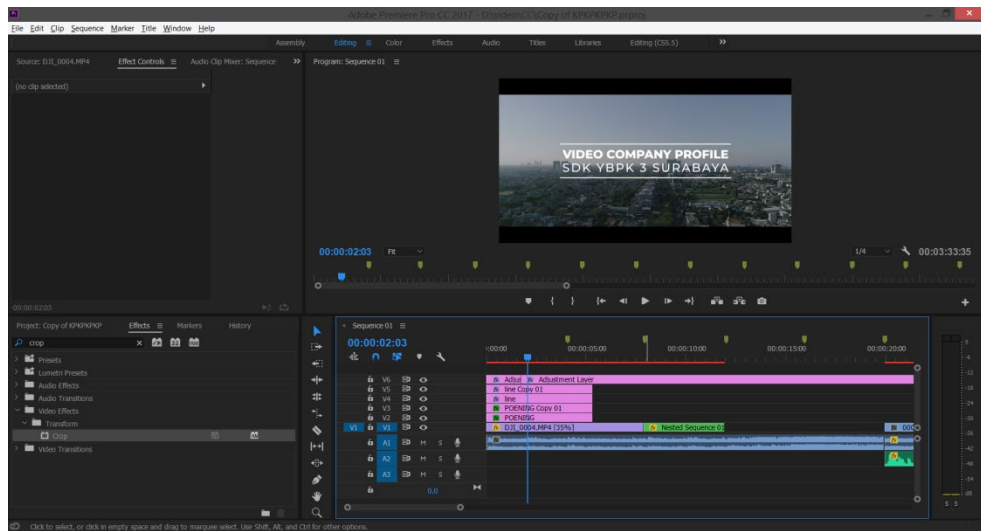
### 4.3 Implementasi Karya

#### 4.3.1 Perancangan Media

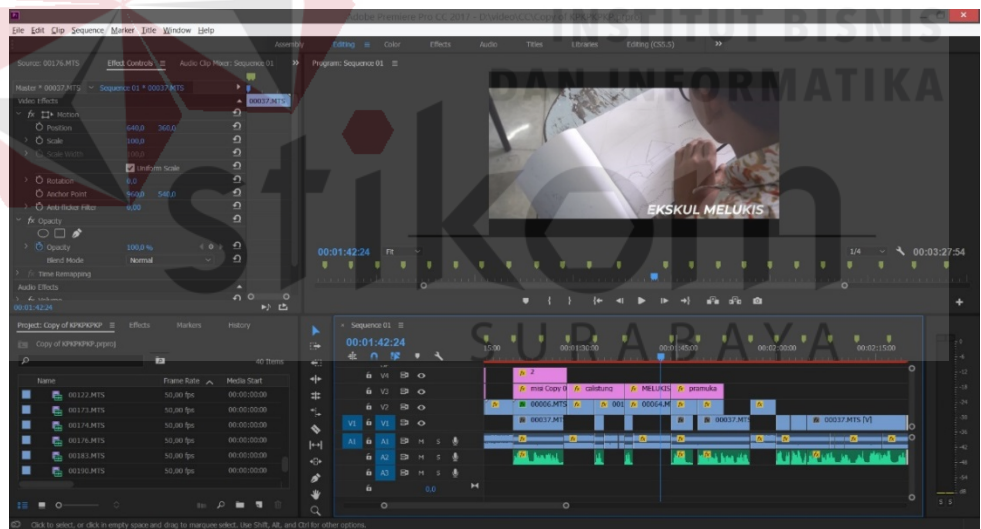


Gambar 4. 2 Format video untuk video company profile

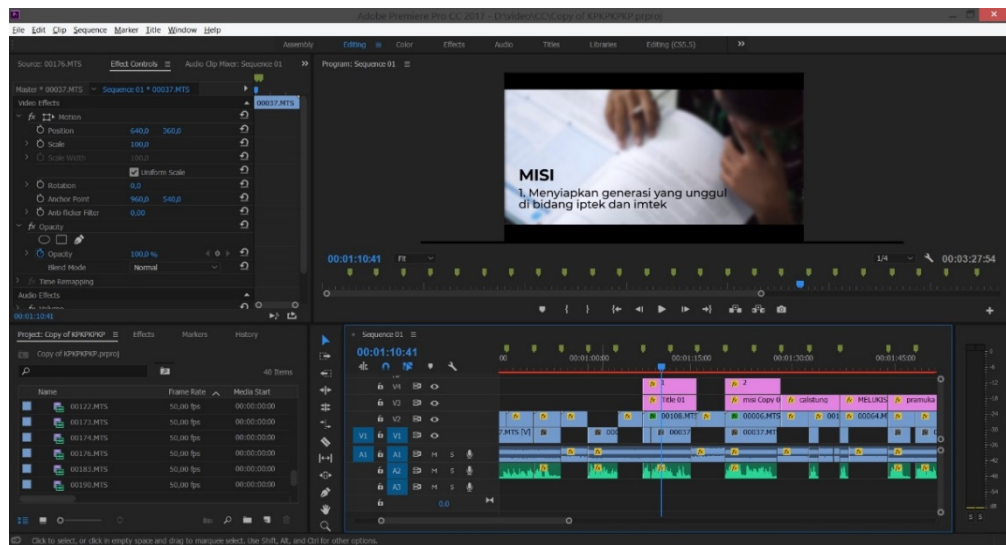




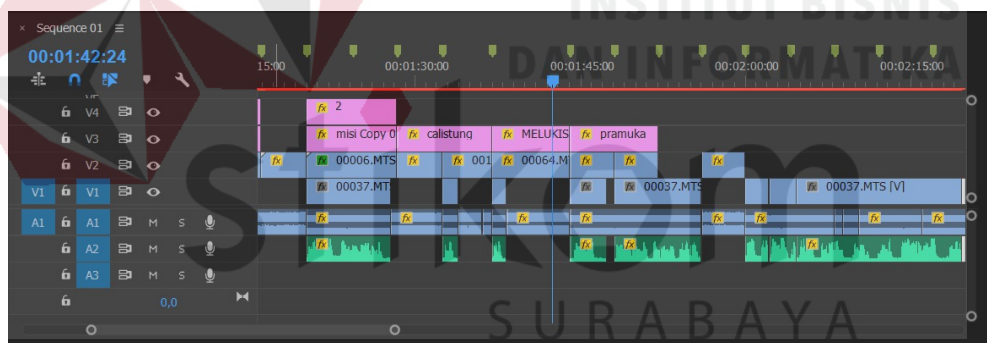
Gambar 4. 3 Foto pembukaan video



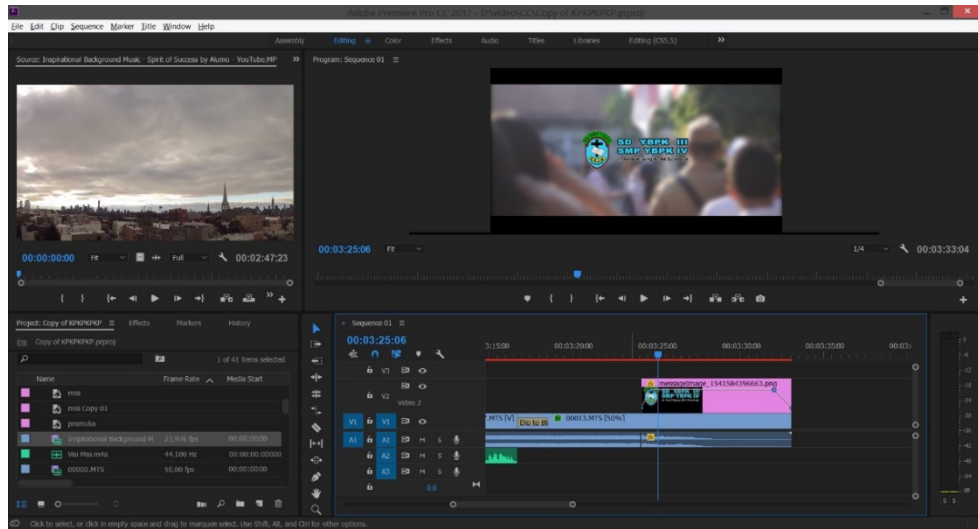
Gambar 4. 4 Foto penjelasan Ekstrakurikuler



Gambar 4. 5 Foto penjelasan misi



Gambar 4. 6 Tampilan layer pembuatan video



Gambar 4. 7 Foto video penutup



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Setelah melakukan analiaais, perancangan dan implementasi karya maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Dengan dihasilkannya sebuah Video Profil SDK YBPK 3 Surabaya maka media informasi dan media promosi kepada masyarakat yang dahulunya menggunakan cara-cara konvensional seperti brosur ataupun penyampaian dari satu orang ke orang lainnya telah tergantikan dengan adanya video profil
2. Masyarakat maupun orang tua murid dapat mengetahui informasi secara umum mengenai SDK YBPK 3 Surabaya dengan adanya suatu video profil SDK YBPK 3 Surabaya.

#### **5.2 Saran**

Karena adanya perkembangan setiap waktunya di SDK YBPK 3 Surabaya maka perlu dibuat video profil yang baru seiring dengan perkembangan SDK YBPK 3 Surabaya. Pengambilan video juga harus disertai dengan berpartisipasi karyawan maupun guru yang bertugas. Agar video yang akan ditampilkan tidak terjadi miss komunikasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Suryana, L., Apryllia, P., & Isnaini, S. (2016). DESIGN VIDEO PROFILE BASED MULTIMEDIA AUDIO VISUAL AND BROADCASTING AS A MEDIA PROMOTION . *Teknik Informatika*, 320-321.
- Fauzan, R., & Satari, I. (2016). Video Company Profile Pad Dinas Komunikasi Dan Informatika (DISKOMINFO) Provinsi Jawa Barat Sebagai Media Promosi Infomrasi yang Interaktif Berbasis Multimedia. *Informatika*, 1-12.
- Hanafri, M. I., & Rohmawati, E. A. (2014). Aplikasi Company Profile Multimedia Pada PT. Tuntex Garment Indonesia . *Sisfotek Global*, 57.
- Hartanto, D. (2013). PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE BERBASIS MULTIMEDIA PADA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN KOSGORO 1 SRAGEN . *Jurnal Teknik Informatika*, 137.
- Hartanto, R. D. (2014). ANALISA DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PT. TARINDO UNTUK MENINGKATKAN CITRA PERUSAHAAN SEBAGAI PRODUSEN KRAN AIR. *Teknik Informatika*.
- Putri, T. L. (2017). PRODUKSI VIDEO PROFIL PARIWISATA. *Teknik Informatika*, 6.
- Saftanto, S. D. (2013). PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PADA SEKOLAH MENENGAH ATAS MUHAMMADIYAH 1 KARANGANYAR. *Jurnal Teknik Informatika*, 243.
- Sunarya, L., & Rahmadhiani, D. (2017). PERANCANGAN VIDEO PROFILE PADA SMK ISLAMIC VILLAGE KARAWACI KABUPATEN TANGERANG. *Teknik Informatika*, 3.
- Winarni, T. (2013). PEMBUATAN VIDEO PROFIL SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1 MATESIH . *Jurnal Teknik Informatika*, 14.
- Wiyarti, Y. (2013). Pembuatan Video Company Profil Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Karangmalang, Sragen . *Jurnal Teknik Informatika* , 213.