

## IMPLEMENTASI MULTIMEDIA PADA COMPANY PROFILE POLITEKNIK LP3I MEDAN

Muhammad Aswin

Program Studi Teknologi Komputer Politeknik Lp3i, Medan, Sumatera Utara, Indonesia

E-Mail: [aswien09@gmail.com](mailto:aswien09@gmail.com)

### Abstrak

Saat melakukan kerja sama bisnis, pada umumnya suatu perusahaan akan memberikan *company profile* atau profil perusahaan sebagai identitas atau tanda sebuah perkenalan. Lebih dari sekadar alat memperkenalkan diri, profil perusahaan juga dapat mencerminkan berbagai value yang dianut serta ditawarkan suatu perusahaan. Apalagi seiring dengan pengembangan zaman, profil perusahaan dapat dituangkan dengan berbagai kreatifitas contohnya seperti video perkenalan yang di kombinasikan dengan berbagai animasi sehingga dapat membuat daya tarik relasi maupun pelanggan semakin meningkat. Politeknik LP3I Medan salah satu kampus swasta yang mempunyai nama cukup dikenal oleh masyarakat. Pengenalan profil perusahaan bisa menjadi salah satu cara untuk meningkatkan nama Politeknik LP3I Medan kepada masyarakat. Selain profil singkat, dalam *company profile* Politeknik LP3I Medan dapat menambah daya tarik dengan mempublikasikan berbagai prestasi yang telah diraih oleh para civitas akademika maupun mahasiswa. Fasilitas yang dimiliki, lokasi perusahaan, dan segala keunggulan Politeknik LP3I Medan dapat dituangkan dalam *company profile*.

Kata Kunci : *Company Profile, Multimedia, dan Implementasi*

### Abstract

When carrying out business collaboration, generally a company will provide a company profile or company profile as an identity or sign of introduction. More than just a means of introducing yourself, a company profile can also reflect the various values a company adheres to and offers. Moreover, as time goes by, company profiles can be presented with various creativity, for example, introductory videos combined with various animations so that the attraction of relations and customers can increase. LP3I Medan Polytechnic is a private campus that has a name that is well known to the public. Introducing a company profile could be one way to improve the name of the LP3I Medan Polytechnic to the public. Apart from a short profile, the LP3I Medan Polytechnic company profile can add to its attractiveness by publishing various achievements that have been achieved by the academic community and students. The facilities owned, company location, and all the advantages of the Medan LP3I Polytechnic can be stated in the company profile.

Keywords: *Company Profile, Multimedia, dan Implementasi*

## PENDAHULUAN

Institusi pendidikan vokasi bisnis dan teknologi yang sudah ada di Indonesia sejak tahun 1989. LP3I memiliki dua jenis sub-institusi yaitu *College* yang menaungi Pendidikan 2 Tahun Siap Kerja dan Politeknik yang menaungi pendidikan jenjang D3 & D4. Saat ini LP3I terdapat di 45 titik dan tersebar di hampir semua provinsi seluruh Indonesia. Politeknik LP3I Medan merupakan salah satu Lembaga yang berdiri di bawah bendera LP3I *group* dan sudah memiliki berbagai *platform* digital seperti *Instagram*, *Youtube*, *Facebook*, *TikTok* dan *Website*. Hal ini tentunya dapat membuat Politeknik LP3I Medan memperkenalkan dan mempromosikan kampus kepada masyarakat luas. Tentu dengan adanya sebuah video *Company Profile*, dapat menambah meningkatkan citra dari masyarakat terhadap Politeknik LP3I Medan.

Tujuan *Company Profile* yaitu untuk mengkomunikasikan informasi atau pesan dengan cara yang lebih menarik dan efektif dibandingkan dengan media tradisional. Mereka mungkin mengembangkan profil perusahaan, presentasi produk, tutorial interaktif, aplikasi edukasi, atau konten multimedia lainnya. kemampuannya untuk memberikan pesan yang lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami melalui penggunaan media visual, audio, dan interaktif.

*Company Profile* dapat dituangkan dalam sebuah video promosi. Video promosi adalah bentuk konten visual yang digunakan untuk mempromosikan produk, layanan, atau merek suatu perusahaan. Dengan menggabungkan elemen multimedia yang relevan dan menarik, video *company profile* dapat memberikan pengalaman yang lebih berkesan dan mempengaruhi *audiens* secara positif terhadap perusahaan. Berdasarkan masalah di atas, saya mengangkat Tugas Akhir saya yang berjudul "Implementasi Multimedia Pada *Company Profile* Politeknik LP3I Medan" agar Politeknik LP3I Medan memiliki sebuah video perkenalan perusahaan yang dapat di publikasikan melalui *platform* digital yang dirancang menggunakan *software Adobe Premiere Pro*, *After Effect*, dan *CorelDraw*

## METODE

Penelitian ini dilakukan di Politeknik LP3I Medan, waktu penelitian april sampai dengan mei 2023, dalam mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan untuk mendapatkan kebenaran materi uraian pembahasan, Rancangan penelitian dalam proses pembuatan *Company Profile* yang dilakukan oleh penulis ada 3 tahapan, yaitu pra produksi, produksi, dan paska produksi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dalam perancangan "*Company Profile* Politeknik LP3I Medan", penulis telah berhasil menyelesaikan seluruh proses produksi video menggunakan teknik multimedia dengan benar. Pada tahapan dan teknik pembuatan video ini tergolong rumit karena penulis menerapkan konsep *one take* yang diperankan oleh beberapa Aktor. Setelah penulis menyelesaikan rekaman dengan aktor, selanjutnya penulis melakukan seleksi video yang akan dituangkan kedalam *software editing* sehingga mendapatkan hasil akhir yang benar dan utuh. Untuk membuka isi video, penulis menampilkan dialog pembuka dengan konsep *one take* yang di isi Aktor seperti tampak Gambar dibawah.



Gambar 1. Intro dialog pembuka

Setelah dialog selesai, kamera mengarah ke kiri untuk merekam Aktor yang sudah bersiap untuk memberikan pantun seperti tampak Gambar berikut.



Gambar 2. Pantun dari seorang Aktor

Kemudian disambung dengan transisi ke Gedung Politeknik LP3I Medan, pada bagian ini penulis ingin memperlihatkan sisi depan gedung seperti tampak Gambar dibawah.



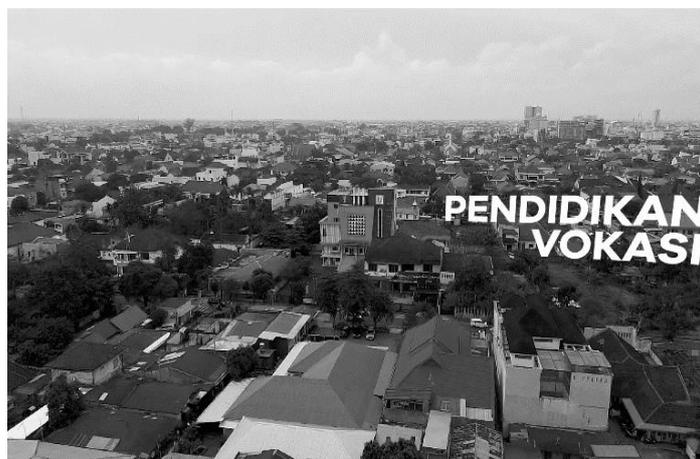
Gambar 3. Tampak depan gedung PLM

Untuk memberikan informasi alamat kampus, Penulis menampilkan rekaman jalan Sei Serayu dari tampak atas dengan teks “Jl. Sei Serayu” yang ditampilkan dengan teknik *3D Tracking* sehingga terkesan teks tersebut menempel pada bagian jalan seperti tampak Gambar dibawah.



Gambar 4. Tampak atas jalan Sei Serayu menggunakan *drone*

Selanjutnya penulis menampilkan rekaman gedung dari jauh menggunakan drone dengan pergerakan kamera maju mendekati gedung yang disertai dengan teks "Pendidikan Vokasi" seperti tampak Gambar dibawah



Gambar 5. Tampak gedung PLM menggunakan *drone*

Setelah itu, dilanjutkan dengan *scane* pengenalan jurusan yang dibawakan oleh 2 Aktor. Pada *Scane* ini penulis menggunakan teknik *one shoot* untuk menjelaskan berbagai jurusan yang ada di politeknik LP3I Medan mulai dari Diploma 3 sampai dengan S1 Terapan di isi dengan berbagai *motion* seperti tampak Gambar dibawah.



Gambar 6. *Scane* materi Diploma III

Kemudian dilanjutkan dengan pembawaan materi tentang S1 Terapan dengan teknik *one shoot* serta di isi dengan berbagai *motion* seperti tampak Gambar berikut.



Gambar 7. *Scene* materi S1 Terapan

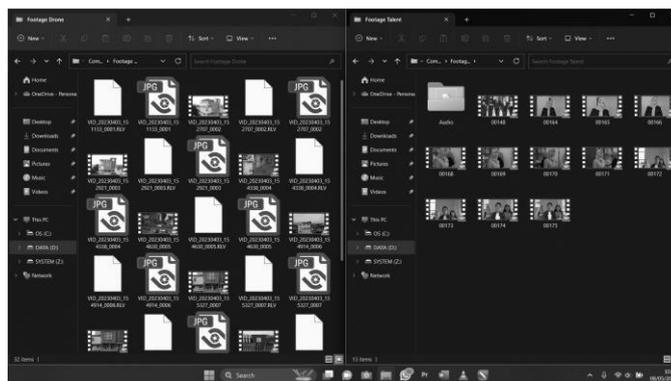
Berlanjut ke *scene* berikutnya, *voice over* menjelaskan berbagai prestasi yang telah dicapai baik dari Mahasiswa/I maupun kampus. Penulis mengumpulkan berbagai prestasi yang diraih dalam 5 (lima) tahun ke belakang. Pada *scene* ini, keterangan prestasi akan di tampilan dengan animasi *motion* teks agar penonton tertarik untuk membacanya seperti tampak Gambar 8 dibawah.



Gambar 8. *Scene* prestasi kampus

Setelah penyajian materi tentang prestasi yang diraih, penulis membuat *scene* yang memperlihatkan berbagai fasilitas yang dimiliki oleh Politeknik LP3I Medan. Pada *scene* ini penulis merekam semua ruangan yang dimiliki seperti, Laboratorium, Musholla, lahan parkir, ruang tunggu dosen, kelas yang dilengkapi oleh AC dan perpustakaan seperti tampak Gambar 4.9 berikut.

Dalam penelitian ini, penulis melakukan seleksi *footage* yang akan diolah pada tahap editing menggunakan adobe premiere pro yang dibantu dengan after effect seperti tampak Gambar 4.11 dibawah.



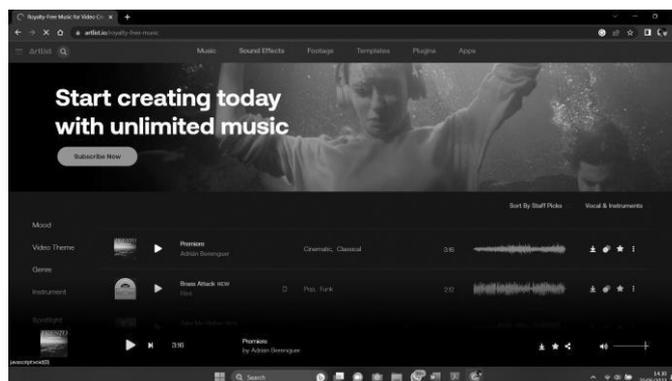
Gambar 9. Proses seleksi vidio

Setelah semua footage yang diperlukan selesai diseleksi, selanjutnya penulis memasukkan semua vidio kedalam *software Premiere pro* dengan cara menekan tombol *CTRL+I (Import)*. Lalu melakukan *cutting* dengan menekan tombol *C (cut)* pada vidio dan penstabilan (*Warb Stabilizer*) terhadap vidio agar stabil serta sesuai dengan durasi yang diinginkan seperti tampak Gambar dibawah.



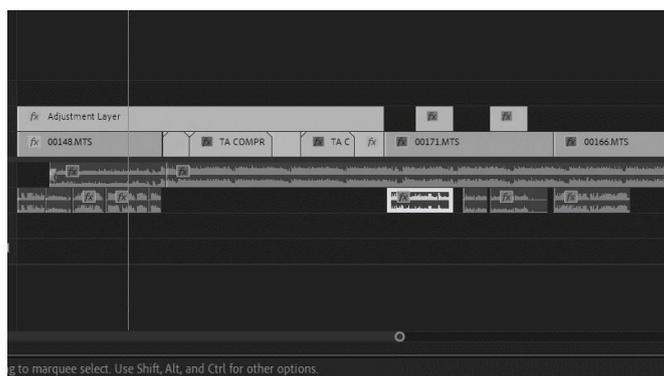
Gambar 10. Proses *cutting* dan stabilisasi

Kemudian mencari *backsound* dan *soundeffect* pada *website artist.io* untuk mengisi suara pada vidio. Penulis pertama kali melakukan hal ini sebelum memotong *scene* dalam vidio untuk menentukan potongan yang sesuai dengan ketukan beat lagu seperti tampak Gambar dibawah.



Gambar 11. Pencarian *backsound* dan *soundeffect*

Selanjutnya penulis menambahkan audio dialog serta *backsound* dan *sound effect* yang telah direkam menggunakan *mic* eksternal agar hasil audio terdengar jernih seperti tampak Gambar dibawah.



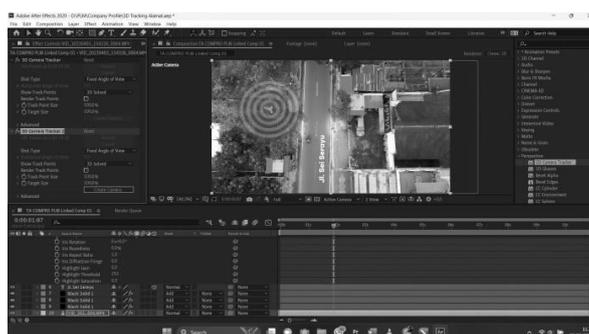
Gambar 12. *Timeline* audio

Setelah itu penulis melakukan tahap pemberian efek untuk memberikan informasi yang ingin disampaikan serta menambah kesan menarik dalam video tersebut. Pada *scene 2* (dua) penulis memberikan *saber effect* untuk membuat kesan indah pada tampak depan gedung menggunakan *software After Effect* dengan teknik *key frame* untuk membuat garis efek bergerak seperti tampak Gambar dibawah.



Gambar 13. *Timeline After Effect* tampak depan gedung

Pada *scene drone* jalan Sei Serayu, Penulis menambahkan teks serta *saber effect*. Teknik *3D Tacking* ini membuat teks terlihat menempel pada satu sisi dengan cara mendekeksi *scale*, *rotation*, dan *position* pada sisi yang dipilih. Setelah salah satu sisi dipilih, maka teks tersebut akan menetap di sisi yang sudah penulis seleksi tadinya seperti tampak Gambar dibawah.



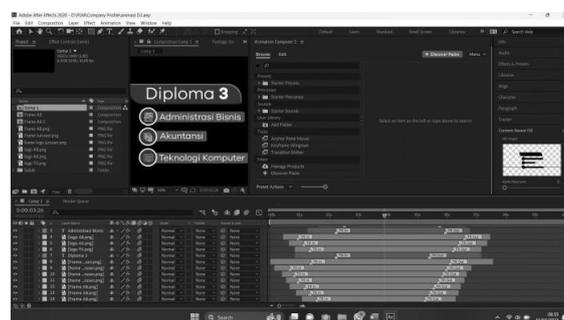
Gambar 14. Tampilan efek 3D camera tracker

Penulis juga menambahkan motion jurusan yang dimiliki Politeknik LP3I Medan yang di desain menggunakan *CorelDraw* seperti tampak Gambar berikut.



Gambar 15. Tampilan desain animasi jurusan pada *CorelDraw*

Penulis juga menambahkan motion jurusan yang dimiliki Politeknik LP3I Medan dengan menggunakan teknik *keyframe* dari kumpulan empat belas *layer*. Setelah itu, *motion* tersebut di ekspor dengan format *MOV* agar pada saat di gabungkan kedalam *Premiere Pro motion* tersebut tidak memiliki latar belakang seperti tampak Gambar berikut.



Gambar 16. *Timeline editing motion* jurusan

Lalu *motion* dengan format *MOV* tadi diberi efek *3D rotate* untuk menghasilkan kesan menimbul pada video seperti tampak Gambar dibawah.



Gambar 17. Efek *3D rotate* pada *Premiere pro*

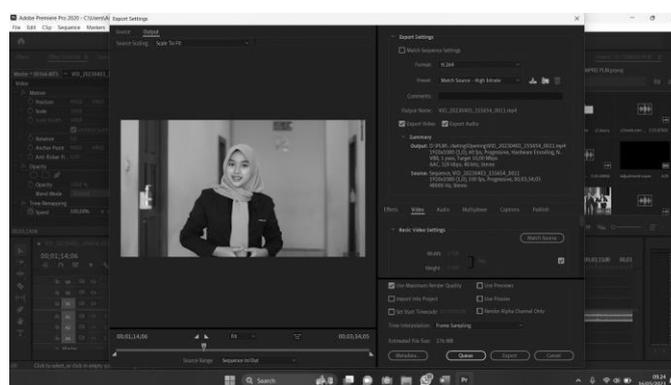
Tidak lupa penulis juga melakukan *color grading* atau pewarnaan sebelum video di ekspor. Pada *software Premiere Pro*, penulis menambahkan efek *lumetri color* untuk mengatur perubahan warna. Tidak banyak yang diubah, penulis sebagian besar

melakukan *adjustment* pada kontras, kecerahan, rona warna, *highlight*, bayangan, dan ketajaman seperti tampak Gambar berikut.



Gambar 18. Tampilan *lumetri color* pada *Premiere pro*

Setelah semua tahap *editing* sudah selesai, maka penulis melakukan tahap ekspor atau *rendering*. Penulis menggunakan resolusi *1080p 30fps* dengan kualitas *high bitrate* agar video yang di hasilkan jernih seperti tampak Gambar dibawah.



Gambar 19. Tampilan menu ekspor pada *Premiere pro*

## KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan video *Company Profile* yaitu dengan menggunakan *software editing* video sesama produk *Adobe* dapat mempermudah proses *editing*, karena kedua *software* tersebut saling berkesinambungan. Adapun yang sudah penulis rancang di *After Effect*, akan otomatis berubah di *Premiere pro* dan begitu juga sebaliknya. Video ini juga dapat menarik perhatian para target market maupun relasi perusahaan karena memiliki nilai jual didalam masyarakat.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Eko Valentino and M. Jodi Hardiansyah, "PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE PADA HOTEL de JAVA BANDUNG," *Tematik*, vol. 7, no. 1, pp. 1–20, 2020, doi: 10.38204/tematik.v7i1.285.

- [2] D. Rifai, E. Astriyani, and U. Indria, "Pembuatan Video Company Profile Sebagai Penunjang Informasi dan Promosi Pada PT. Daiichi Elevator Indonesia," *Technomedia J.*, vol. 3, no. 1, pp. 98–109, 2018, doi: 10.33050/tmj.v3i1.384.
- [3] A. Jasmine and R. B. Loen, "Penggunaan Video Company Profile sebagai Sarana Informasi dan Meningkatkan Promosi pada PT Avoir Industry," *JTIM J. Teknol. Inf. dan Multimed.*, vol. 2, no. 2, pp. 125–132, 2020, doi: 10.35746/jtim.v2i2.100.
- [4] D. S. Puspitarini and R. Nuraeni, "Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Promosi (Studi Deskriptif pada Happy Go Lucky House)," *J. Common*, vol. 3, no. 1, pp. 71–80, 2019, doi: 10.34010/COMMON.V3I1.1950.
- [5] R. Rudjiono, Y. Mika, and Budi Santoso, "Perancangan Company Profile Interaktif Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Informasi Dan Promosi Di LSM SAIN-Sayang Anak Indonesia GGBI Jakarta Pusat," *Pixel J. Ilm. Komput. Graf.*, vol. 15, no. 1, pp. 35–52, 2022, doi: 10.51903/pixel.v15i1.695.
- [6] H. D. Edyati and N. Ramadhani, "Perancangan Animasi 2D 'Pangeran Lembu Peteng' dengan Teknik Manual Drawing," *J. Sains dan Seni ITS*, vol. 9, no. 2, 2021, doi: 10.12962/j23373520.v9i2.58249.
- [7] M. Nuryanto and E. Rachmania Martya, "Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak," *El Banar J. Pendidik. dan Pengajaran*, vol. 5, no. 1, pp. 1–8, 2022, doi: 10.54125/elbanar.v5i1.93.
- [8] A. L. Mukhtiana and Y. Nurfaizal, "Animasi 3D Arsitektural Mix Dengan Motion Grafik Sebagai Media Promosi Perumahan Bhumi Nirwana," *Technomedia J.*, vol. 7, no. 1, pp. 40–52, 2022, doi: 10.33050/tmj.v7i1.1800.
- [9] C. P. Sitorus and B. R. Simbolon, "Penerapan Angle Camera Dalam Videografi Jurnalistik Sebagai Penyampai Berita Di Metro Tv Biro Medan," *J. Ilm. Ilmu Komun.*, vol. 4, no. 2, pp. 137–150, 2019.
- [11] R. P. Sari and A. Abdullah, "Analisis Isi Penerapan Teknik Sinematografi Video Klip Monokrom," *J. Ris. Mhs. Dakwah dan Komun.*, vol. 1, no. 6, p. 418, 2020, doi: 10.24014/jrmdk.v2i1.9236.
- [12] D. Manesah, Suryanto, and M. Ramadani, "Pelatihan Teknik Editing Video Iklan Menggunakan Adobe Premiere SMK Swasta Pulo Brayon Darat Kecamatan Medan Timur," *KALANDRA J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 2, pp. 9–14, 2022, doi: 10.55266/jurnalkalandra.v1i2.110.
- [13] M. S. Zaini and J. Nugraha, "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidorajo," *J. Pendidik. Adm. Perkantoran*, vol. 9, no. 2, pp. 349–361, 2020, doi: 10.26740/jpap.v9n2.p349-361.
- [14] Rahmawati and R. Al. Fikroh, "Pengembangan Video Animasi Adobe After Effect Berbasis Audiovisual Pada Materi Termokimia Sma/Ma Kelas Xi," *Spin*, vol. 4, no. 2, pp. 121–132, 2022, doi: 10.20414/spin.v4i2.5320.
- [15] M. D. S. Lubis, H. F. R. U. A. D. B. Sinaga, E. M. Anggraini, and F. S. Saragih, "Analisis Desain Grafis Menggunakan Teknologi Komputer Berbasis Software CorelDraw," *Jtik*, vol. 4, no. 2, pp. 89–99, 2020.