

PENGEMBANGAN VIDEO PROFIL PERUSAHAAN MENGGUNAKAN TEKNIK DUBBING DI SMK

**Ridel Wiliam Samuel Sampouw¹, Christine Takarina Meitty Manoppo²,
Indra Rianto³**

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fakultas Teknik,
Universitas Negeri Manado

e-mail: ¹rsdlsampouw12@gmail.com, ²christine_manoppo@unima.ac.id,
³indrarianto@unima.ac.id

ABSTRAK

Penelitian tentang profil perusahaane ini dibuat sebagai media promosi, memperkenalkan dan menyampaikan informasi kepada peserta didik yang akan masuk ke Sekolah tertentu. Penulis membuat aplikasi media pembelajaran ini menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) yang memiliki 6 tahapan. Pembuatan Video Profil perusahaan ini menggunakan Sony Vegas Pro 15, Adobe Photoshop Untuk mengolah gambar. Teknik pengumpulan menggunakan metode langkah dengan menggunakan data yang diperoleh dalam bentuk video. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi dan wawancara. Hasil video profil telah diterapkan di Sekolah, dengan itu telah terbukti bahwa Peserta didik dapat dengan jelas mengetahui beberapa hal tentang sekolah dengan menggunakan Video profil Sekolah yang diterapkan.

Kata kunci: Video Profil Perusahaan, MDLC, Sony Vegas Pro 15.

PENDAHULUAN

Teknologi multimedia adalah hasil dari perpaduan kemajuan teknologi elektronik, teknik komputer dan perangkat lunak. Multimedia merupakan konsep dan teknologi dari unsur-unsur gambar, suara, animasi serta video disatukan didalam komputer untuk disimpan, diproses dan disajikan guna membentuk interaktif yang sangat inovatif antara komputer dengan user (Lontoh dkk, 2022). Video Profil perusahaane dalam Wicaksono (2017) merupakan salah satu jenis media promosi yang bisa digunakan untuk perusahaan. Saat ini pengenalan suatu sekolah masih menggunakan spanduk atau brosur digital yang masih kurang menarik, sehingga masyarakat perlu adanya satu media visual yang bisa di lihat melalui hp dll agar lebih praktis dalam melihat sesuatu Media video menjadi bentuk baru dalam sebuah presentasi/promosi ke publik. Tidak bisa dipungkiri juga bahwa kebanyakan orang lebih suka mendengar dan menonton dibandingkan dengan membaca pada saat persentasi. Hal tersebut menjadi kelebihan tersendiri bagi video profil perusahaane. Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: Pengembangan Video Profil perusahaan di SMK.

KAJIAN TEORI

Multimedia

Multimedia berasal dari kata multi yang memiliki arti banyak dan media mengacu pada media yang dipakai sebagai pemberian informasi (Kausar dkk, 2015). Menurut Munir dalam Worang dkk (2021) multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi-berasal dari bahasa Latin, yang berarti banyak atau macam-macam, sedangkan kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu medium yang berarti perantara atau yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan atau membawa sesuatu. Berdasarkan pendapat (Neo dan Neo, 2004) menyatakan bahwa Multimedia, *defined, is the combination of various digital media types such as text, images, sound and video, into an integrated multisensory interactive application or presentation to convey a message or information to an audience.* (Warsita, 2008) juga mengartikan multimedia sebagai gabungan dari banyak media atau setidaknya terdiri lebih dari satu media. *Gambar adalah Kombinasi titik, garis, bidang, dan warna* bermanfaat untuk mewakili sesuatu. Sebuah gambar juga dapat dipahami dengan rendering suatu objek dalam media visual (Hanief dan Purwanto, 2016). Bunyi (Audio) Bunyi adalah bunyi atau suara yang dihasilkan oleh getaran suatu benda sehingga dapat didengar oleh telinga manusia Getarannya harus kuat, yaitu minimal 20 kali perdetik. Suara juga dapat dipahami sebagai getaran yang terdiri dari amplitudo dan waktu (periode) yang diperoleh dari gesekan, refleksi, dll. (Hanief dan Purwanto, 2016) Teks adalah satuan bahasa yang dimediasi, baik tertulis maupun lisan, dengan beberapa struktur organisasi untuk mengungkapkan makna dalam konteks. Teks juga dapat dipahami sebagai rangkaian simbol yang dikirim dari pengirim ke penerima melalui media tertentu atau kode tertentu. (Hanief dan Purwanto, 2016) Animation Berasal dari kata bahasa Inggris animate, artinya membuat suatu benda mati menjadi bernyawa dan bergerak. Animasi sendiri dapat dipahami sebagai gambar bergerak sebagai kumpulan objek (gambar) yang tersusun secara teratur dengan aliran gerakan ini telah ditentukan juga untuk setiap interval yang terjadi. (Hanif dan Purwanto, 2016). Video ialah teknologi menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan, dan mengatur ulang video. Video dapat juga dipahami menjadi kumpulan gambar diam yang diputar ulang satu per satu dengan kecepatan konstan (Hanief dan Purwanto, 2016).

Profil perusahaan

Menurut Maimunah dkk (2012) profil perusahaan adalah aset organisasi atau perusahaan yang dapat digunakan untuk meningkatkan citra atau citra perusahaan dalam rangka menjalin kemitraan dengan hubungan perusahaan, organisasi, dan instansi terkait lainnya. Menurut (Kriyantono, 2008) fungsi profil perusahaan adalah mewakili perusahaan. Profil perusahaan merupakan gambaran perusahaan yang juga dapat dipandang sebagai representasi perusahaan sehingga masyarakat tidak perlu khawatir untuk mencari informasi mengenai perusahaan tersebut. Ini juga dapat digunakan sebagai alat membangun citra untuk kelompok penekan yang berbeda di masyarakat untuk memahami bisnis dengan benar, dapat digunakan sebagai tambahan untuk komunikasi lisan untuk menciptakan saling pengertian. Tidak ada pihak lain yang terlibat dalam bisnis perusahaan yang diminta untuk mengajukan pertanyaan rinci tentang perusahaan, produk,

pasar, visi, misi, situasi keuangan, dll. Hal ini dapat dipelajari dari profil perusahaan sebelum dan sesudah rapat. Membangun identitas dan citra perusahaan. Profil perusahaan disajikan secara menarik, detail, jelas dan mewah, menggambarkan tampilan perusahaan di mata publik sebagai perusahaan besar yang menguntungkan.

Dubbing

Dubbing adalah suatu proses mengisi suara pada suatu tayangan video baik itu film, drama, kartun, dan sejenisnya dengan karakter suara yang khas pada tokoh-tokoh film dengan menggunakan teknik yang berbeda-beda pula (Maryati dan Purnama, 2013). Dalam bidang perfilman, penyulihan suara atau yang dikenal dengan istilah sulih suara (dubbing, looping) merupakan proses merekam atau menggantikan suara untuk suatu tokoh karakter. Istilah ini paling kerap digunakan untuk merujuk kepada suara-suara yang direkam yang bukan milik pemain asli dan bertutur dalam bahasa yang berlainan dengan pemain asli tersebut. Tujuan penyulihan suara adalah untuk menyesuaikan percakapan tokoh-tokoh agar dapat lebih diterima sesuai budaya masyarakat setempat. Namun cara ini sering ditentang oleh penonton berusia muda karena penyulihan suara tokoh film yang bersangkutan dapat merusak latar dan watak tokoh film.

Sony Vegas Pro

Sony Vegas Pro adalah paket perangkat lunak pengeditan video non-linear (NLE) yang awalnya diperkenalkan oleh Sonic Foundry dan sekarang dimiliki juga dioperasikan oleh Sony Creative Software. Awalnya dikembangkan untuk editor audio, berikutnya dikembangkan lebih lanjut sebagai perangkat lunak pengeditan video. Sony Vegas Pro tidak memerlukan *Hardware* khusus dalam mengaplikasikan sistem dengan benar, sehingga dapat berjalan di hampir seluruh computer, seperti Windows standar diperangkat keras. Sony Vegas Pro tetap bisa membuka video sekaligus untuk melakukan editing video. Klip dan urutan film dapat disalin dan ditempel selama pengeditan video di Sony Vegas. Sebagai contoh ketika rendering di latar belakang saat pengguna melakukan operasi pengeditan video lainnya atau sesuatu yang berbeda dari rendering dilatar depan. Sony Vegas Pro menawarkan pengomposisian tingkat lanjut termasuk rendering menggunakan layar hijau, topeng bingkai utama, dan animasi. Tidak seperti editor lainnya, Sony Vegas Pro mendukung teknologi skrip yang memungkinkan otomatisasi berbasis tugas, merampingkan alur kerja, untuk efisiensi dan produktivitas yang lebih besar. Aplikasi ini diketahui merupakan program edit video yang bagus, dan lebih mudah digunakan untuk pemula.

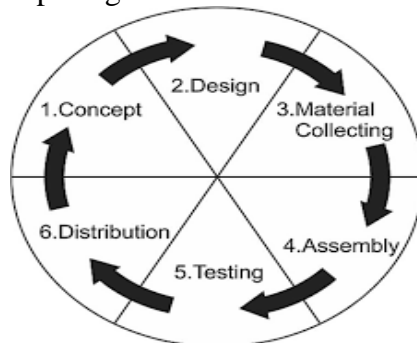
Video Digital

Video digital arsitektur mencakup format untuk pengkodean dan pemutaran file video oleh komputer. Video digital juga menyertakan pemutar yang dirancang untuk mengenali dan membuka file dalam format ini. Ada juga player yang bisa mengenali dan memutar banyak format file video. Media video merupakan salah satu jenis media audiovisual. Media audiovisual adalah media yang berbasis pendengaran dan penglihatan. Menurut kbbi.web.id, video adalah gambar langsung atau rekaman acara televisi yang akan ditayangkan di televisi. Dengan kata lain, video adalah video yang

disertai dengan suara. (Aryad, 2011) Menampilkan video sebagai gambar berbingkai. Di sini, setiap bingkai diproyeksikan secara mekanis melalui lensa proyektor untuk membuat layar terlihat realistis. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa video merupakan salah satu media audiovisual yang dapat menggambarkan suara atau suatu benda yang bergerak menurut irama bunyi. Kemampuan video untuk menampilkan gambar dan suara secara langsung menawarkan daya tarik tersendiri.

METODOLOGI PENELITIAN

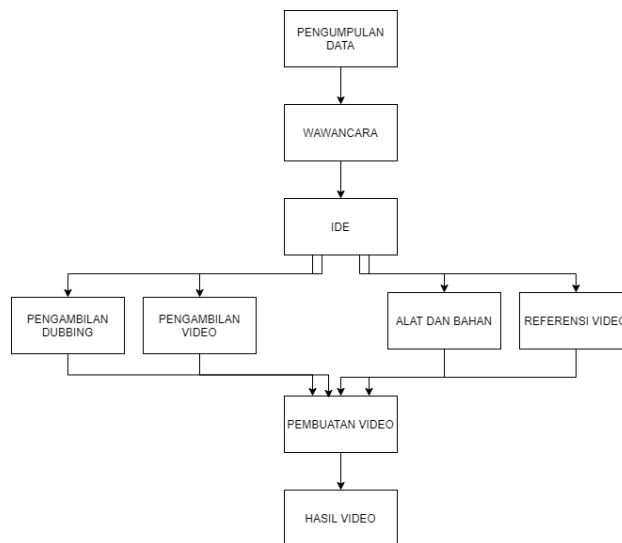
Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Multimedia Development Life Cycle sumber (MDLC)*. Menurut Luther dalam (Binanto, 2011) model pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution* Model Pengembangan Multimedia Luther (Binanto, 2011), dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Metode pengembangan MDLC

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Concept

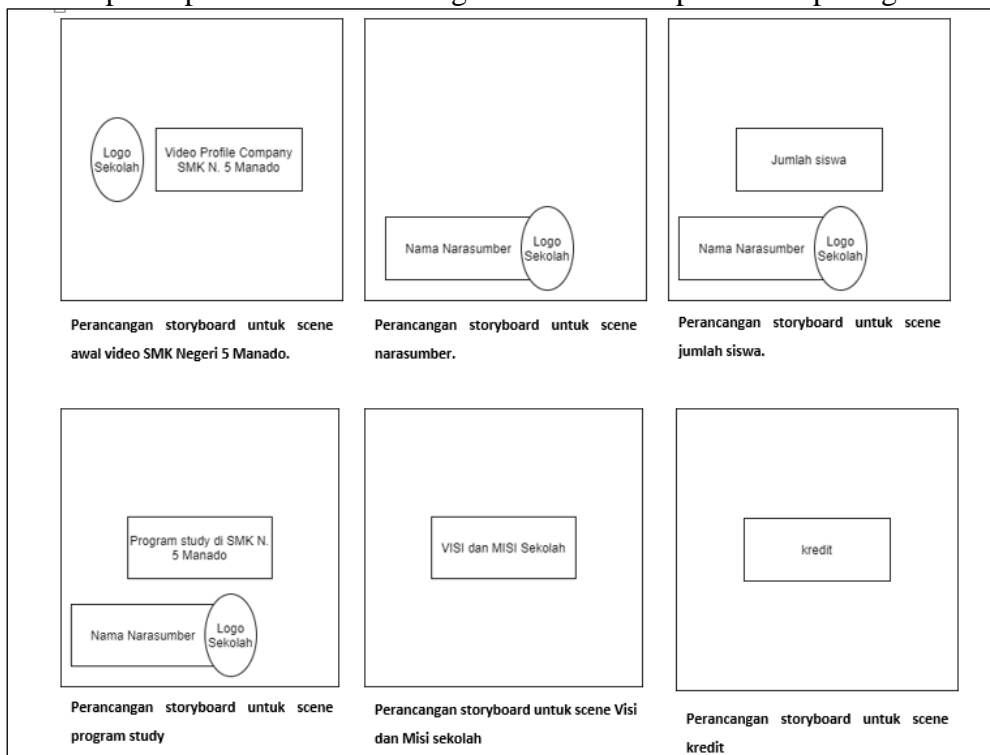


Gambar 2. Peta Konsep Pembuatan Video

Tahapan *Concept* atau pengonsepan pembuatan video profil perusahaan ini bertujuan kepada SMK Negeri 5 Manado agar ada identitas sekolah dalam bentuk video. penulis membuat *Concept* atau pengonsepan untuk pembuatan video yang dapat dilihat pada gambar 2.

Design

Desain Storyboard digunakan untuk membuat gambaran sebagai pegangan untuk penulis dalam pembuatan video. Storyboard yang di buat mengenai awal video SMK Negeri 5 Manado, pemaparan narasumber mengenai sekolah, pemaparan jumlah siswa, pemaparan program study, Visi dan Misi sekolah, dan kredit. Rancangan dan grafik untuk desain video profil perusahaan SMK Negeri 5 Manado dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Perancangan Storyboard

Material Collecting

Pada tahap ini, penulis telah mengumpulkan material dan bahan-bahan yang akan di gunakan dalam pembuatan video profil perusahaan SMK Negeri 5 Manado yang berupa pengambilan video, suara, dan gambar. Pengambilan bahan-bahan di lakukan di sekolah SMK Negeri 5 Manado sebagai tempat penelitian.

Pada saat pengambilan video menggunakan kamera Sony A6400 dengan menggunakan Teknik-teknik pengambilan video. Sedangkan Drone dengan tipe Mavic Pro digunakan untuk mengambil video dari atas sekolah. Untuk pengambilan suara menggunakan gimbal canon pada saat pengambilan video. Tahap pengambilan material gambar, penulis menggunakan kamera Sony A4600.

Assembly

Dalam proses pembuatan video profil perusahaan menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak untuk mendukung proses pembuatan antara lain adalah.

a. Perangkat Keras

Untuk membuat video ini peneliti menggunakan perangkat keras yaitu Laptop dengan menggunakan Windows 10 dan spesifikasi sebagai berikut:

- Processor Intel Core i5-7200HQ CPU 2.50GHz
- NVIDIA GeForce GTX 1050
- 8GB RAM DDR4
- 1TB HDD

b. Perangkat Lunak

Proses editan menggunakan perangkat lunak Vegas Pro 15 dan Photoshop CS6.

c. Referensi

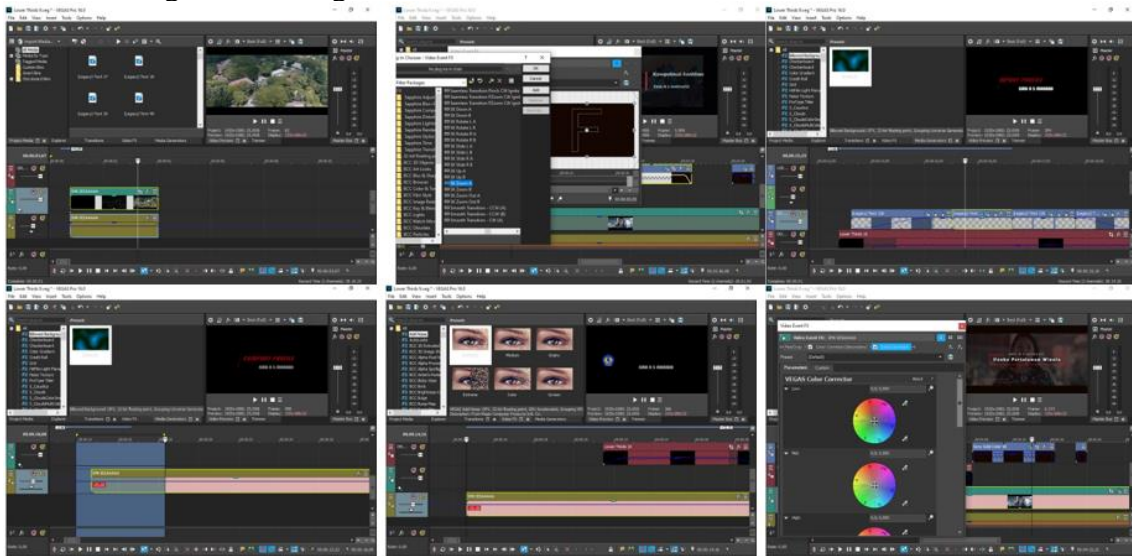
Pada tahap ini Penulis mencari referensi untuk menambah ide pembuatan video profil perusahaan dengan melihat contoh-contoh video profil perusahaan yang sudah ada melalui website-website perusahaan atau media sosial youtube.

d. Pengolahan Material

Setelah menambah referensi atau ide untuk pembuatan video profil perusahaan pada tahap ini penulis mengolah material dan memilih material yang akan di gunakan dan yang di ambil berupa video, gambar, suara, dan komponen lainnya yang akan di gunakan di video profil perusahaan.

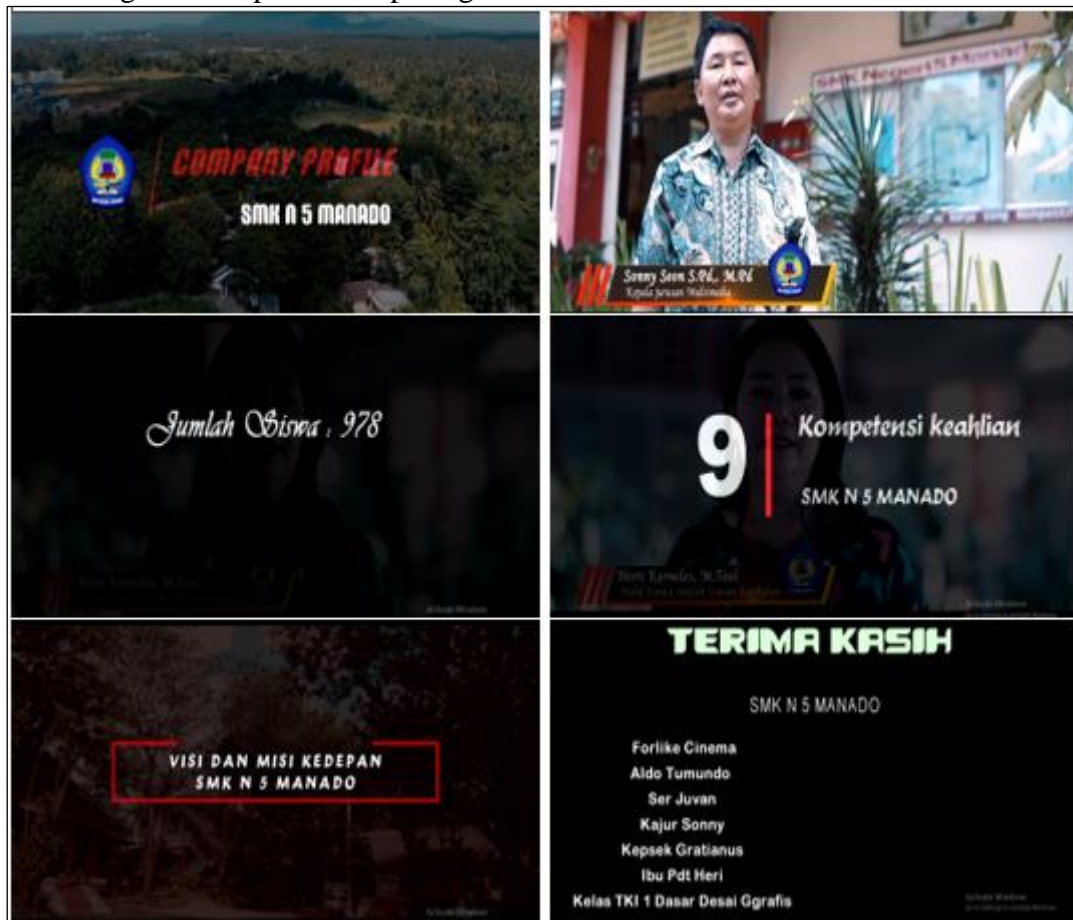
e. Proses Editing

Setelah tahap pengolahan material, pada tahap ini penulis menampilkan proses editing yang menggunakan perangkat lunak Vegas Pro 15 yang dapat dilihat pada gambar 4. Beberapa hal yang dilakukan pada tahap ini adalah, memasukan video dalam perangkat lunak Vegas Pro 15, memilih tone warna, memasukan sound, memasukan text, memasukan gambar, mengatur urutan scene.



Gambar 4. Proses Editing Video dengan Vegas Pro 15.

Setelah proses edit selesai maka video dirender pada format mp4 dengan perangkat lunak Vegas Pro 15, dan video sudah bisa ditonton. Beberapa tampilan dari hasil editing video dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Hasil Editing Video

Testing

Setelah video dibuat maka langkah selanjutnya yaitu melakukan pengujian Alpha atau beta testing dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri. Pada tahapan beta testing, digunakan angket atau kuesioner untuk mengukur tingkat ketertarikan guru, staf dan siswa dalam hasil pembuatan video yang telah di buat oleh penulis.

Distribution

Pada tahap akhir ini penulis melakukan distribusi produk berupa video profil perusahaan yang diserahkan langsung kepihak SMK Negeri 5 Manado.

Pembahasan

Dalam proses pembuatan video profil perusahaan untuk SMK Negeri 5 Manado penulis hanya melakukan tahap alpha testing yang bertujuan untuk mengukur tingkat ketertarikan dari pihak internal SMK Negeri 5 Manado sebelum hasil video diserahkan ataupun disebarluaskan. Dalam proses pembuatan video profil perusahaan penulis lebih mengarah ke pengambilan video, suara, gambar dan editing video. Hasil dari pembuatan video profil perusahaan menciptakan daya Tarik kepada SMK Negeri 5 Manado yang mana memiliki identitas sekolah dalam bentuk video.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat di simpulkan bahwa video profil perusahaan ini dengan menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang di lakukan sampai tahap beta testing telah berhasil dibuat, sangat membantu peserta didik untuk mengetahui isi dalam sekolah melalui video profil sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Binanto, I. (2011). *Multimedia Digital (Dasar Teori dan Pengembangannya)* . Yogyakarta: Andi.
- Hanief, S., & Purwanto, A. (2016). Analisis dan Perancangan Sistem Perwalian Online Mahasiswa Pada Program Pendidikan Jarak Jauh. *SEMNASTEKNOMEDIA ONLINE*, 2 (1).
- Kausar, A., Sutiawan, Y. F., & Rosalina, V. (2015). Perancangan Video Profil perusahaan Kota Serang dengan Teknik Editing Menggunakan Adobe Premier Pro CS 5. *Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*, 2 (1).
- Kriyantono, R. (2008). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Lontoh, E. J., Kainde, Q. C., & Komansilan, T. (2022). Augmented Reality pada Objek Sejarah Berbasis Android Menggunakan Teknik Markerless. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2(1), 113-121.
- Maimunah, Sunarya, L., & Larasati, N. (2012). Media Profil perusahaan Sebagai Sarana Penunjang Informasi dan Promosi. *Raharja Open Journal Systems*, 5 (3).
- Maryati, S., & Purnama, B. E. (2013). Pembuatan Video Profil Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Polokarto Kabupaten Sukoharjo Dengan Menggunakan Multimedia. *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 5(1).
- Neo, T. K., & Neo, M. (2004). Classroom innovation: Engaging students in interactive multimedia learning. *Campus-Wide Information Systems*.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi pembelajaran landasan dan aplikasinya*.
- Wicaksono, K. (2017). Pembuatan Video Profil perusahaan Sebagai Media Promosi dan Informasi Brother House Cafe Wonosobo. *Naskah Publikasi*, STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Worang, M. O., Rantung, V. P., & Parinsi, M. T. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Mata Kuliah Multimedia. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Volume 1 Nomor 5.