

# Rancang Bangun Video Profil Sebagai Sarana Informasi dan Promosi pada Program Studi Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang

Adi Sutrisman <sup>\*1</sup>, Slamet Widodo <sup>2</sup>, M. Miftakul Amin<sup>3</sup>, Ervi Cofriyati<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Jurusan Teknik Komputer; Politeknik Negeri Sriwijaya; Jl. Sriwijaya Negara Bukit Besar Palembang - Indonesia 30139

e-mail: <sup>\*1</sup>[adistra75@gmail.com](mailto:adistra75@gmail.com)

## Abstrak

Saat ini media penyampaian informasi berupa profil perguruan tinggi yang digunakan digunakan jurusan teknik komputer masih berupa brosur, spanduk dan website yang hanya berupa teks. Media seperti ini biasanya membutuhkan biaya yang besar dalam produksinya dan kurang diminati masyarakat. Pembuatan video Company Profile menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle), dimana penggabungan unsur-unsur gambar, teks dan suara akan lebih meningkatkan ketertarikan masyarakat yang dapat digunakan dalam menyampaikan informasi mengenai profil program studi di sebuah perguruan tinggi. Belum adanya media penyampaian informasi dalam bentuk video profil di prodi teknik komputer yang mendorong saya untuk melakukan penelitian ini, sehingga video profil yang dibuat dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan layanan informasi kepada masyarakat dan dunia industri.

**Kata kunci**— Company Profil, MDLC ( Multimedia Development Life Cycle).

## Abstract

Currently the media for delivering information in the form of higher education profiles used by computer engineering majors is still in the form of brochures, banners and websites that are only in the form of text. Media like this usually require large costs in production and are less attractive to the public. Making a Company Profile video using the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method, where the combination of elements of images, text and sound will further increase public interest that can be used in conveying information about the profile of study programs in a tertiary institution. The absence of media for delivering information in the form of video profiles in computer engineering study programs encouraged me to conduct this research, so that the video profiles created can be utilized to improve information services to the public and the industrial world.

**Keywords**— Company Profil, MDLC ( Multimedia Development Life Cycle).

## 1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi multimedia yang pesat pada saat ini menimbulkan berbagai macam kegiatan yang dapat dilakukan. kemajuan tersebut menyebabkan berbagai informasi dapat diperoleh dengan mudah, termasuk media yang digunakan untuk mempromosikan sebuah program studi di suatu perguruan tinggi. Perguruan tinggi merupakan salah satu tempat pendidikan yang umum digunakan oleh setiap orang. Sekarang Perguruan Tinggi bukan hanya memberikan pelayanan berupa pendidikan tetapi juga bersaing memberikan pelayanan yang lebih dari perguruan tinggi lain. Hal ini bertujuan agar perguruan tinggi tersebut akan lebih diminati karena kelebihan-kelebihannya. Saat ini media penyampaian informasi berupa profil perguruan tinggi yang digunakan digunakan jurusan teknik komputer masih berupa brosur, spanduk dan

website yang hanya berupa teks. Media seperti ini biasanya membutuhkan biaya yang besar dalam produksinya dan kurang diminati masyarakat. Pembuatan video *company profile* menjadi salah satu pilihan, dimana penggabungan unsur-unsur gambar, teks dan suara akan lebih meningkatkan ketertarikan masyarakat yang dapat digunakan dalam menyampaikan informasi mengenai profil program studi di sebuah perguruan tinggi. Belum adanya media penyampaian informasi dalam bentuk video profil di prodi Teknik Komputer yang mendorong untuk dilakukan penelitian ini, sehingga video profil yang dibuat dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan layanan informasi kepada masyarakat dan dunia industri. Setelah mempelajari kendala yang terjadi, maka penulis bermaksud untuk membuat penelitian yang berjudul “ RANCANG BANGUN VIDEO PROFIL SEBAGAI SARANA INFORMASI DAN PROMOSI PADA PROGRAM STUDI TEKNIK KOMPUTER POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA PALEMBANG ”. Media ini diharapkan dapat menjadi suatu media publikasi mengenai profil program studi Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.

### *1.1 Rumusan Masalah*

1. Bagaimana membuat media informasi berupa video profil prodi teknik komputer yang menarik kepada masyarakat dan dunia industri?
2. Bagaimana menyajikan media promosi berbasis multimedia berupa video profil serta dampak implementasinya ?

### *1.2 Batasan Masalah*

1. Obyek penelitian adalah program studi Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
2. Isi video adalah Visi, Misi, Struktur Organisasi dan Kegiatan serta Fasilitas Belajar Mengajar.
3. Software utama yang digunakan adalah Adobe Premiere, Adobe Photoshop, Adobe After Effect, Cool Edit Pro 2.0 dan beberapa perangkat lunak lain yang menunjang pembuatan aplikasi.

### *1.3 Tujuan Penelitian*

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membangun video profil program studi Teknik Komputer.
2. Mengenalkan program studi Teknik Komputer kepada masyarakat, khususnya kepada orang tua dan calon mahasiswa.
3. Dapat memvisualisasikan lebih nyata tentang keadaan program studi Teknik Komputer, sehingga meningkatkan keunggulan kompetitif dengan memiliki media informasi dalam bentuk audio visual.

### *1.4 Manfaat Penelitian*

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai media alternatif penyampaian informasi dan promosi program studi Teknik Komputer.
2. Dapat menarik minat orang tua dan calon mahasiswa untuk melanjutkan kuliah di program studi Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan mengenai topik yang relevan dengan penelitian yang diusulkan ini telah berhasil didokumentasikan dan dapat dijelaskan sebagai berikut.

Pembuatan video profil perguruan swasta buddhis bodhicitta medan, Penelitian ini bertujuan melakukan sosialisasi melalui video profil ini, diharapkan mampu membawa dampak yang besar dalam membangun minat masyarakat terhadap Perguruan Swasta Buddhis Bodhicitta serta dapat meningkatkan intensitas jumlah pelajar [1].

Dalam pembuatan video ini, digunakan software *Adobe Premiere CC* dan *Adobe After Effects CC* sehingga akan memudahkan pembuatan video profil. Dalam memproduksi sebuah video baik video profil atau video lainnya hendaknya terlebih dahulu mempersiapkan tahap-tahap yang bagus dan memperhatikan setiap detail tahapan yang akan dibuat dimulai dari tahap Pra Produksi (Persiapan Ide, Sinopsis, pengerjaan video, dan dialog atau *Storyboard*), Tahap Produksi (proses pengambilan gambar), Tahap Paska Produksi (*Editing Video*) serta elemen-elemen yang ada setiap tahapnya. Dan hasil dari pembuatan video profil ini, nantinya akan diwakafkan ke Perguruan Swasta Buddhis Bodhicitta untuk digunakan sebagai media sosialisasi ke publik.

Video adalah teknologi menangkap, merekam, memproses, mentranmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital. Video juga bisa dikatakan sebagai gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam suatu waktu dengan kecepatan tertentu. Gambar-gambar yang digabung dinamakan *frame* dan kecepatan gambar disebut dengan *frame rate*.

Istilah itu berasal dari ilmu fotografi dimana menggambarkan mekanis “pintu” antara lensa kamera dan film. Ketika sebuah foto diambil, pintu terbuka sesaat dan film terkena cahaya yang masuk. Kecepatan membuka dan menutup dapat divariasikan semakin cepat kecepatan, semakin pendek periode waktu terbuka, dan semakin sedikit cahaya jatuh pada film. Kecepatan diukur dalam sepersekian detik. Sebuah kecepatan 1/60 detik berarti bahwa tombol terbuka untuk sepernapuluh detik. Sebuah kecepatan 1/500 adalah lebih cepat, dan 1/10000 memang sangat cepat.

Dalam pembuatan film ataupun video profil terdapat beberapa tahapan, mulai dari tahap pra produksi, tahap produksi, tahap paska produksi. Pelaksanaan produksi pada umumnya memerlukan waktu yang cukup lama dan berliku-liku. Hal ini menyangkut kecermatan atas masalah gambar dan penyusunannya, penataan suara, dan masih banyak aspek-aspek lain yang tidak dapat diabaikan. Oleh karena itu, perlu direncanakan dengan cermat baik dari segi isi, format, maupun pelaksanaan produksinya.

Pengertian *Editing Video* adalah suatu proses memilih atau menyunting gambar dari hasil *shooting* dengan cara memotong gambar ke gambar atau dengan menggabungkan gambar-gambar dengan menyisipkan sebuah transisi.

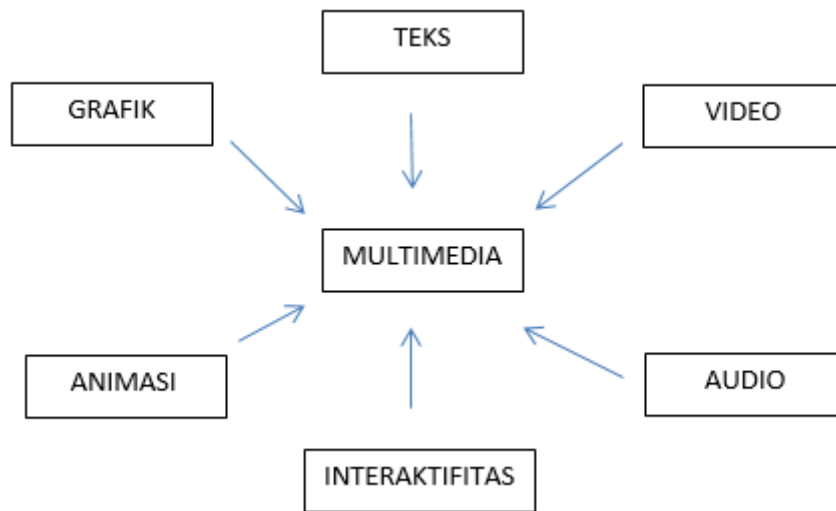
Definisi *video editing* dapat dibagi menjadi tiga sub-definisi dari istilah tersebut. *Video editing* dapat merujuk ke non-linear video editing dan video editing linear. Definisi umum dari video editing, bagaimanapun, hanya dapat diringkas sebagai berikut: yaitu proses memanipulasi dan memodifikasi gambar video untuk menciptakan sesuatu yang baru. Manipulasi dan modifikasi termasuk segmen memotong, kembali urutan klip video, menambahkan klip audio, menerapkan perangkat tambahan, menciptakan transisi di antara klip dan menambahkan efek khusus.

Adobe Premiere merupakan program aplikasi berbasis video editing yang diproduksi oleh perusahaan perangkat lunak *Adobe System Incorporated*. Adobe Premiere Pro CS5 memiliki banyak fasilitas dan fitur yang menunjang dalam penggunaan video editing professional. Dalam pembuatan media promosi 2D motion graphics *Adobe Premiere Pro CS5* berfungsi sebagai pengeditan video serta pengolahan suara sehingga media promosi akan lebih menarik.

Adobe Photoshop Merupakan salah satu *software* pengolah gambar yang sangat populer dan sudah diakui kecanggihannya. *Adobe Photoshop* dalam pembuatan media promosi 2D *motion graphics* berfungsi sebagai pengeditan gambar agar gambar terlihat lebih baik dan menarik.

*Adobe After Effect* adalah program pengolah video editing. *Adobe after Effect* adalah digunakan untuk mengolah dan menambahkan efek - efek khusus dalam pembuat video acara-acara seperti pernikahan, maupun pembuatan iklan di industri. Multimedia menjadi penting karena dipakai sebagai alat persaingan antar perusahaan [2]. multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang dapat disampaikan dengan komputer atau

dimanipulasi secara digital dan dapat disamakan dan atau dikontrol secara *interaktif* [3]. Ada tiga jenis multimedia yaitu multimedia interaktif, multimedia hiperaktif dan multimedia linier. Elemen multimedia diantaranya teks, gambar, suara, video, dan animasi [4]. Gambar 1 merupakan komponen penyusun multimedia.

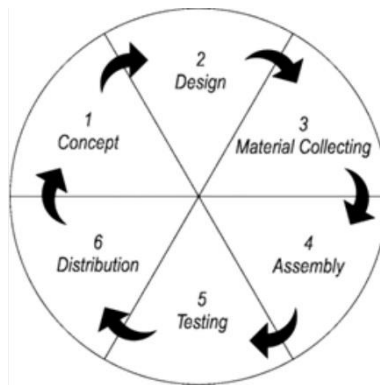


Gambar 1. Gambaran Definisi Multimedia

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Metode MDLC

Dalam perancangan video profil ini,, penulis menggunakan metode *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)* sebagai pengembangan video profil teknik komputer ini. Adapun penggambaran metode *MDLC* dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Diagram MDLC

Adapun penjelasan dari tahap-tahap dari *MDLC* adalah sebagai berikut :

- 1) *Concept* (Konsep), yaitu merumuskan dasar-dasar dari proyek multimedia yang akan dibuat dan dikembangkan. Terutama pada tujuan dan jenis proyek yang akan dibuat.
- 2) *Design* (Desain/Rancangan), yaitu dimana pembuat atau pengembang proyek multimedia menjabarkan secara rinci apa yang akan dilakukan dan bagaimana proyek multimedia tersebut akan dibuat. Pembuatan naskah ataupun navigasi serta proses desain lain harus secara lengkap dilakukan. Pada tahap ini akan harus mengetahui bagaimana hasil akhir dari proyek yang akan dikerjakan.
- 3) *Obtaining Content Material* (Pengumpulan Materi), yaitu proses untuk mengumpulkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam proyek. Mengenai materi yang akan disampaikan, kemudian file-file multimedia seperti audio, video dan gambar yang akan dimasukkan dalam penyajian proyek multimedial tersebut.

- 4) *Assembly* (Penyusunan dan pembuatan), yaitu waktu proyek multimedia diproduksi. Materi-materi serta file-file multimedia yang sudah didapat kemudian dirangkai dan disusun sesuai desain. Proses ini sangat dibutuhkan kemampuan dari ahli agar mendapat hasil yang baik.
- 5) *Testing* (Uji Coba), setelah hasil dari proyek multimedia jadi, perlu dilakukan uji coba. Uji coba yang dilakukan dengan menerapkan hasil dari proyek multimedia tersebut pada pembelajaran secara minor. Hal ini dimaksudkan agar apa yang telah dibuat sebelumnya memang tepat sebelum dapat diterapkan dalam pembelajaran secara massal
- 6) *Distribution* (Menyebarkan), yaitu tahap penggandaan dan penyebaran hasil kepada pengguna. Multimedia perlu dikemas dengan baik sesuai dengan media penyebar luasnya, apakah melalui CD/DVD, *upload*, ataupun media yang lain.

## 2.2 Model Video Profil yang Diusulkan

Secara garis besar, proses produksi pembuatan video profil ini dibagi menjadi beberapa tahap:

1. Pra-produksi, meliputi poin: konsep dan perancangan
2. Produksi, meliputi poin: pengumpulan materi (audio, video, *graphic design*)
3. Pasca-produksi, meliputi poin: pembuatan (*compositing, editing, rendering*)

Semua dilakukan secara bertahap dan sesuai dengan penjadwalan, proses produksi harus di atur secara seksama agar tidak ada proses yang terlewatkan, satu proses saja dilewatkan akan berdampak buruk pada manajemen produksi yang mengakibatkan penambahan jadwal produksi.

### 2.2.1 Deskripsi konsep, dan storyline

#### a. Deskripsi Konsep

Tabel 1. Deskripsi Konsep

Judul	Video Profile Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya
Jenis	Video Company Profile
Target Audiens	Civitas Akademika Politeknik Negeri Sriwijaya & Masyarakat Umum
Durasi	7 menit 54 detik

Video ini menjelaskan tentang profil jurusan teknik komputer politeknik negeri sriwijaya, hal ini terlihat dengan menampilkan informasi penting mengenai teknik komputer secara detail. Informasi tersebut berdasarkan dari informasi yang telah didapat dan dapat dipertanggungjawabkan. Untuk lebih jelasnya, akan dijelaskan pada storyline.

#### b. Storyline

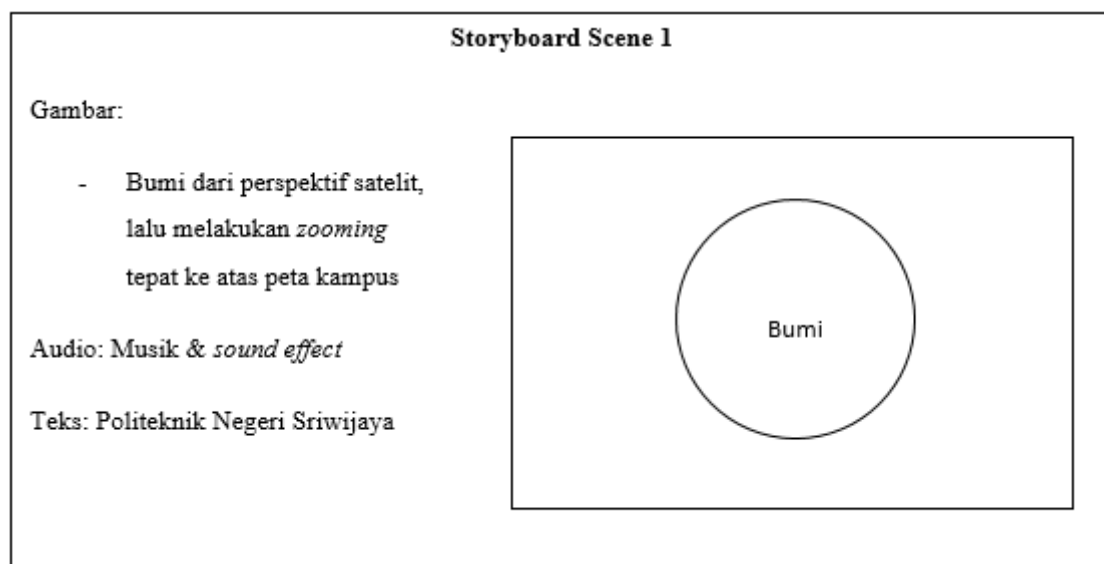
*Storyline* dapat dilihat secara lengkap pada lampiran, dan berikut ini merupakan beberapa bagian dari storyline video ini:

Storyline Video Profil Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya ;

- SCENE 1 (INTRO)  
Menampilkan logo kampus dan logo jurusan, disertai dengan foto-foto kampus dan bumper.
- SCENE 2 (SEJARAH)  
Menampilkan dokumentasi dan sejarah teknik komputer menggunakan *slideshow*.
- SCENE 3 (VISI MISI)  
Menampilkan monolog ketua jurusan menjelaskan tentang visi misi teknik komputer.

### 2.2.2 Perancangan (Design)

Tahap ini peneliti menggunakan *storyboard* untuk menggambarkan deskripsi tiap *scene*. *Storyboard* dapat dilihat secara lengkap pada lampiran, dan Gambar 3 merupakan contoh salah satu *scene* di *storyboard* dari video profil ini.



Gambar 3. Storyboard Scene 1

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini telah menghasilkan video profil jurusan Teknik Komputer untuk membantu dalam menyediakan layanan informasi kepada calon mahasiswa dan masyarakat umum, sesuai dengan rancangan multimedia yang telah dirancang sebelumnya. Berikut merupakan tampilan video profil yang telah dihasilkan.

Video tersebut berdurasi 7 menit 54 detik dengan format MP4, yang bisa diputar oleh berbagai perangkat lunak pemutar video. Video telah siap untuk diputar di iklan TVC kampus di masing-masing jurusan, dalam hal ini jurusan teknik komputer yang berada di gedung kuliah VI.

### 3.2 Pembahasan dan Pengujian

Setelah melakukan serangkaian tahap dalam pembuatan video profil ini, peneliti selanjutnya melakukan pengujian (*testing*). Pengujian dibagi menjadi dua, yaitu pengujian terhadap teknik-teknik yang penulis gunakan pada proses *compositing* hingga *rendering* dan pengujian hasil video iklan kepada beberapa responden dengan menyebarkan kuisioner.

Pengujian teknik-teknik ini bertujuan untuk meninjau apakah teknik-teknik yang dilakukan berjalan dengan baik. Pengujian dilakukan oleh peneliti sendiri dengan melihat hasil akhir video yang telah di *render* sebelumnya, bukan meninjau langsung pada perangkat lunak, karena hasil *render* belum tentu sama hasilnya dengan hasil peninjauan langsung pada perangkat lunak.

Teknik-teknik yang diuji adalah:

1. Teknik yang digunakan pada Adobe After Effects CS6, yaitu *Basic Animation*, *Camera*, *Masking*, dan *Text Animation*
2. Teknik yang digunakan pada Adobe Premiere Pro CS6, yaitu *Add Cut Point*, *Speed/Duration* dan *Smooth Transition*
3. Teknik yang digunakan pada Adobe Audition CS6, yaitu *Fade in* dan *Fade Out*.

Adapun tahapan-tahapan pengujian sebagai berikut:

1. Membuka video dengan perangkat lunak *video player* yang dapat memutar video dengan format MP4.

2. Mengarahkan ke detik dimana teknik tersebut digunakan.
3. Melihat atau mendengarkan dengan teliti bagian mana teknik tersebut digunakan..

Pengujian video profil ini juga dilakukan kuisioner pada 10 Responden yang berumur 20-35 tahun. Responden merupakan pria dan dengan tingkat pendidikan terakhir minimal SMA/MA/SMK hingga D3. Respon pengujian di tujukan untuk memberikan kesimpulan bahwa video ini layak atau tidak untuk ditonton dan dipublikasikan.

Kuesioner dilakukan untuk mengumpulkan biodata responden, data dalam segi konten informasi dan data dalam segi tampilan. Data yang diambil dalam biodata responden adalah nama, umur, jenis kelamin, dan tingkat pendidikan.

Setelah melakukan pengujian. maka akan didapat data hasil pengujian sebagai berikut:

1. *Data Hasil Pengujian Teknik*

Tabel 1. Pertanyaan Dalam Segi Tampilan

No	Teknik	Hasil Pengujian	
		Berhasil	Tidak Berhasil
<b>1</b>	<b>Teknik Adobe After Effect</b>		
1.1	Basic Animation	√	
1.2	Camera	√	
1.3	Masking	√	
1.4	Text Animation	√	
<b>2</b>	<b>Teknik Adobe Premiere Pro</b>		
2.1	Add Cut Point	√	
2.2	Smooth Transitions	√	
2.3	Speed/Duration	√	
<b>3</b>	<b>Teknik Adobe Audition</b>		
3.1	Fade-in dan Fade-out	√	

2. *Data hasil pengujian terhadap Responden*

Tabel 1. Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah informasi dari video ini mudah dimengerti?”

Penilaian	Jumlah Responden(n)	%
Baik	8	80 %
Cukup	1	10 %
Kurang	1	10 %
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100 %</b>

Tabel 2. Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah jumlah informasi yang diberikan sudah lengkap?”

Penilaian	Jumlah Responden(n)	%
Baik	7	70 %
Cukup	2	20 %
Kurang	1	10 %
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100 %</b>

Tabel 3. Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah penyampaian informasi dengan pendekatan documentary expository seperti ini mudah anda pahami?”

Penilaian	Jumlah Responden(n)	%
Baik	8	80 %
Cukup	2	20 %
Kurang	0	0 %
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100 %</b>

Tabel 4. Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video ini mampu membuat masyarakat untuk tertarik terhadap teknik komputer?”

Penilaian	Jumlah Responden(n)	%
Baik	7	70 %
Cukup	2	20 %
Kurang	1	10 %
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100 %</b>

Tabel 5. Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video ini mampu mendedukasi masyarakat tentang jurusan teknik komputer?”

Penilaian	Jumlah Responden(n)	%
Baik	9	90 %
Cukup	1	10 %
Kurang	0	0 %
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100 %</b>

Tabel 6. Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video ini menarik dari segi gambar/grafis?”

Penilaian	Jumlah Responden(n)	%
Baik	8	80 %
Cukup	2	20 %
Kurang	0	0 %
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100 %</b>

Tabel 7. Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video ini menarik dari segi warna?”

Penilaian	Jumlah Responden(n)	%
Baik	9	90 %
Cukup	1	10 %
Kurang	0	0 %
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100 %</b>

Tabel 8. Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video ini menarik dari segi tipografi (Teks) ?”

Penilaian	Jumlah Responden(n)	%
Baik	7	70 %
Cukup	3	30 %
Kurang	0	0 %
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100 %</b>

Tabel 9. Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video ini menarik dari segi animasi?”

Penilaian	Jumlah Responden(n)	%
Baik	9	90 %
Cukup	1	10 %
Kurang	0	0 %
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100 %</b>



Tabel 10. Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video ini menarik dari segi audio?”

Penilaian	Jumlah Responden(n)	%
Baik	8	80 %
Cukup	2	20 %
Kurang	0	0 %
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100 %</b>

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan perancangan pembuatan Video Profil Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya yang telah dikerjakan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu:

1. Pembuatan video profil Teknik Komputer ini menggunakan *liveshoot* dengan pendekatan *documentary expository* yang menarik, sehingga informasi yang diberikan mudah untuk diterima dan dimengerti masyarakat.
2. Berdasarkan hasil uji kuesioner terhadap responden, maka dapat disimpulkan bahwa:
  - Semua teknik yang digunakan pada pembuatan video ini berhasil dilakukan.
  - Video ini mudah dipahami dengan baik.
  - Jumlah informasi dari video ini sudah lengkap.
  - Penyampaian informasi menggunakan metode *documentary expository* pada video ini dapat dipahami oleh masyarakat dengan baik.
  - Video ini mampu mengedukasi masyarakat tentang jurusan Teknik Komputer.
  - Video ini menarik dari segi gambar/grafis, warna, teks/tipografi, animasi dan audio.
3. Video dengan pendekatan *documentary expository* lebih mudah dimengerti karena memaparkan data-data secara lugas dengan tampilan visual yang menarik, sehingga lebih cepat dicerna oleh penonton
4. Video ini bisa digunakan diberbagai media yang mendukung pemutaran video.

#### 5. SARAN

Peneliti menyadari masih banyak kekurangan dalam proses penelitian ini. Untuk itu peneliti memberikan beberapa saran diantaranya:

1. Diharapkan agar dimasa yang akan datang, video profil ini dapat ditayangkan ditempat-tempat umum seperti stasiun LRT, stasiun Kereta Api, halte bus Transmusi, Mall, Videotron dan tempat umum yang lainnya.
2. Sebaiknya dalam pembuatan video profil ini dapat ditambahkan lebih banyak motion grafis agar penyampaiannya lebih maksimal.
3. Dengan teknik *liveshoot documentary expository*, diperlukan keahlian dalam produksi film, mengolah dan merepresentasikan data menjadi informasi yang menarik dan mudah dipahami.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada redaksi jurnal JUPITER yang telah memberi kesempatan kepada penulis sehingga artikel ini dapat diterbitkan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adobe Creative Team, 2012, *Adobe After Effects CS6 Classroom in a Book*, Penerbit Adobe Press, U.S.A.
- [2] Heryzal Heryandi, 2003, *Tutorial Adobe Premiere Pro*, Penerbit

ilmukomputer.com.

- [3] Lisa Fridsma dan Dawn Dombrow Thompson, 2006, *Adobe After Effects® 7.0: Classroom in a Book*, Penerbit Adobe Press, U.S.A.
- [4] Sarwo Nugroho, 2014, *Teknik Dasar Videografi*, Penerbit Andi, Yogyakarta.
- [5] Winastwan Gora S., 2006, *Editing Video Menggunakan Adobe Premiere Pro*, Penerbit BelajarSendiri.com.
- [6] [Http://www.dunia-sinematografi.blogspot.com](http://www.dunia-sinematografi.blogspot.com), tanggal akses 20 April 2017.
- [7] [Http://www.id.wikipedia.org](http://www.id.wikipedia.org), tanggal akses 20 April 2017.
- [8] [Http://www.itcentergarut.blogspot.com](http://www.itcentergarut.blogspot.com), tanggal akses 20 April 2017.
- [9] [Http://www.muhi1sramedia.wordpress.com](http://www.muhi1sramedia.wordpress.com), tanggal akses 20 April 2017.