

PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE EL'S MUSIC COURSE MENGGUNAKAN TEKNIK SINEMATIK

Aldy Imanuel¹, Subhan Hartanto², Tommy Bustomi³

^{1,2,3} Teknologi Informasi, Teknik Informatika Multimediai, Politeknik Negeri Samarinda, Samarinda, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL

Diterima Redaksi: 17 Agustus 2025

Revisi Akhir: 18 Agustus 2025

Diterbitkan Online: 19 Agustus 2025

KATA KUNCI

Video, Company Profile, Teknik Sinematik

Keywords:

Video, Company Profile, Cinematic Techniques

KORESPONDENSI

E-mail: aldymanuel456@gmail.com

A B S T R A K

Video *company profile* adalah media audio-visual yang dirancang khusus untuk memperkenalkan suatu perusahaan, produk, atau instansi. Dengan menggunakan video *company profile* ini informasi tentang *El's Music Course* mudah diterima dan dikenal oleh masyarakat, dengan menggunakan teknik sinematik yang membuat hasil menjadi lebih menarik. Pada penelitian ini menggunakan metode MDLC dengan tahapan yaitu, konsep (*concept*), perancangan (*design*), Pengumpulan bahan (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan distribusi (*distribution*). Penelitian ini menghasilkan video *company profile* "El's Music Course" yang berdurasi 2 menit 19 detik, dan dipublikasikan melalui sosial media Youtube dengan alamat URL https://youtu.be/5l8Mq_aMHPs?si=158o8PR5hOjsiCMt dan sosial media Instagram *El's Music Course*. Hasil dari penelitian ini didapati berdasarkan hasil perhitungan kuesioner menyatakan bahwa video *company profile* "El's Music Course" ini sangat baik sebagai alat untuk memperkenalkan dan mempromosikan *El's Music Course*.

A B S T R A C T

Video *company profile* is an audio-visual media specifically designed to introduce a company, product, or agency. By using this video *company profile*, information about *El's Music Course* is easily accepted and recognized by the public, using cinematic techniques that make the results more interesting. This study uses the MDLC method with stages, namely, concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. This study produced a video *company profile* "El's Music Course" with a duration of 2 minutes 19 seconds, and was published via social media Youtube with the URL address https://youtu.be/5l8Mq_aMHPs?si=158o8PR5hOjsiCMt and social media Instagram *El's Music Course*. The results of this study were obtained based on the results of the questionnaire calculation stating that the video *company profile* "El's Music Course" is very good as a tool to introduce and promote *El's Music Course*.

PENDAHULUAN

Seiring dengan berkembangnya zaman yang semakin modern dan canggih, teknologi informasi dan komunikasi di dunia mengalami banyak perkembangan yang signifikan, sehingga memudahkan setiap penyampaian informasi secara cepat dan akurat. media yang paling banyak digunakan untuk penyampaian informasi ini adalah video, video yang sangat mudah untuk penyampaian ini yaitu video profil atau *company profile*.

Company profile merupakan hal penting dalam perusahaan atau instansi karena *company profile* ini sangat membantu di perusahaan atau instansi dalam memperkenalkan atau mempromosikan perusahaan atau instansi tersebut agar menjadi dikenal oleh masyarakat. Video *company profile* adalah media audio-visual yang dirancang khusus untuk memperkenalkan suatu perusahaan, produk, atau instansi. Tujuan utama video *company profile* adalah untuk memberikan informasi yang luas mengenai identitas perusahaan atau instansi, sejarah, visi, misi, prestasi dan nilai-nilai yang diusung.

Banyak masyarakat umum yang belum mengenal *El's Music Course* dikarenakan mempromosikan atau penawaran tempat kursus ini hanya dari mulut ke mulut saja. Dari permasalahan ini penulis ingin membuat sebuah video *company profile* sebagai bahan untuk memberikan informasi dan mempromosikan tempat kursus ini kepada masyarakat sekitar. adapun hal penting dalam pembuatan video ini adalah penggunaan teknik sinematik, teknik ini yang akan memberi pesan yang lebih menarik terhadap video tersebut.

El's Music Course adalah tempat kursus musik dengan konsep konsentrasi piano pop dan juga piano klasik, *El's Music Course* ini berdiri di bulan agustus pada tahun 2012. Hal yang mendasari sistem pembelajaran musik di *El's Music Course* adalah filosofinya, yaitu *Nurturing Your Children With Music*.

Maka dari itu, penelitian yang berjudul "Pembuatan Video *Company Profile El's Music Course* Menggunakan Teknik Sinematik" ini dapat menjadi media untuk memberikan informasi dan promosi kepada masyarakat tentang tempat kursus musik yang bernama *El's Music Course*. Dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dalam pembuatan video *company profile* ini, yaitu konsep (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan distribusi (*distribution*).

TINJAUAN PUSTAKA

Video

Istilah video berasal dari kata *vidi* atau *visum* yang artinya melihat atau mempunyai daya penglihatan. Menurut Taufik Taufina & Arwin, (2018) dalam penelitian (Fitri and Ardipal, 2021), Video adalah suatu media yang sangat kompleks dengan penggabungan dari beberapa unsur media seperti teks, grafik, gambar, foto, video, dan animasi secara berkala sehingga menjadi suatu Kumpulan yang menarik dan dapat mengalihkan perhatian masyarakat untuk melihatnya.

Company Profile

Company Profile adalah gambaran dari suatu perusahaan atau instansi yang berisi sejarah, status saat ini serta visi-misi perusahaan kedepannya. Menurut (Septianingsih and Nugraha, 2019), *company profile* ini menggambarkan tentang perusahaan melalui media seperti video dan website. Ini dilakukan untuk mempromosikan suatu Perusahaan atau instansi secara luas kepada konsumen, memberikan informasi tentang barang dan jasa yang ditawarkan Perusahaan atau instansi secara rinci dan jelas.

Video Company profile

Menurut Suryanto. M (2003) dalam penelitian (Dewo and Dewi, 2019), mengatakan video *company profile* adalah media yang sangat efektif untuk mempromosikan perusahaan, produk, dan potensi suatu daerah. Dengan memanfaatkan komunikasi audio dan visual, penyampaian promosi menjadi lebih efektif.

Multimedia

Dalam Penelitian (Rimayanti *et al.*, 2019), bahwa Multimedia berasal dari kata *multi* dan *media*. Kata *multi* berasal dari bahasa Latin *nouns* yang berarti banyak atau beragam. Sementara itu, kata *media* juga berasal dari bahasa Latin, yaitu *medium* yang berarti perantara atau alat untuk menyampaikan, membawa, atau menyalurkan sesuatu. Oleh karena itu, multimedia adalah kombinasi dari berbagai media seperti teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, suara, animasi, video, interaksi, dan lainnya yang dikemas menjadi file digital (terkomputerisasi) untuk menyimpan atau menyampaikan pesan kepada publik.

Teknik Sinematik

Dalam Penelitian (Nur'afiah Ramdani and Nazilah, 2024), Unsur sinematik sendiri merupakan cara atau gaya untuk mengolah unsur naratif, yang bisa disebut sebagai aspek-aspek teknis pembentuk film (Hidayat et al., 2019). Sinematografi adalah ilmu yang membahas teknik pengambilan dan penggabungan berbagai gambar menjadi rangkaian yang dapat menyampaikan ide atau cerita (Wibowo & Lisanto, 2021). Sinematografi diartikan sebagai "*the craft of making pictures*" (pengrajin gambar). Sebagai pemahaman, sinematografi bisa diartikan sebagai kegiatan menulis dengan menggunakan gambar bergerak, meliputi bagaimana gambar-gambar itu diambil, serta cara merangkai potongan-potongan gambar yang bergerak menjadi rangkaian yang mampu menyampaikan maksud tertentu, informasi, atau mengomunikasikan ide tertentu (Pambudi, 2022). Dapat disimpulkan dari kedua pengertian tersebut bahwa sinematik adalah teknik pengambilan video dengan mengatur cahaya dan kamera agar bidikan video terlihat menarik.

Voice over

Menurut Zaccagnino (2021) dalam penelitian (Lubis and Harlyan, 2023), *Voice over* merupakan teknik pengambilan suara yang di perankan oleh seorang *voice talent* dan digunakan untuk mengisi suara dengan membaca naskah yang telah di buat pada bagian pra-produksi.

Editing

Editing adalah proses penggabungan semua unsur multimedia yang diperlukan untuk membuat video profil, sehingga menghasilkan informasi yang ingin disampaikan secara utuh. Editing mencakup beberapa hal mendasar, yaitu memotong gambar ke gambar (*cut to cut*) dan menggabungkan potongan-potongan gambar dengan memasukkan transisi di antara dua gambar (Apriliani, Hasanah and Anas, 2019).

Capcut

CapCut adalah sebuah aplikasi pengeditan video yang tersedia untuk perangkat iOS dan Android. Aplikasi ini awalnya dikenal sebagai *Viamaker*, tetapi namanya diubah menjadi *CapCut* pada tahun 2020. *CapCut* memungkinkan pengguna untuk mengedit video dengan mudah, termasuk mengubah durasi, menambahkan efek, filter, teks, serta menambahkan musik dan suara latar. Aplikasi ini dikembangkan oleh perusahaan teknologi asal China, *ByteDance*, dan pertama kali diluncurkan pada tahun 2019 dengan nama "*Viamaker*" di luar China, sementara di China aplikasi ini dikenal sebagai "*Jiaying*". Pada tahun 2020, *ByteDance* mengganti nama *Viamaker* menjadi *CapCut* dan mulai mengembangkannya secara global. *CapCut* telah menjadi salah satu aplikasi pengeditan video yang populer di dunia dengan jutaan pengguna aktif (Nurdiansyah, Handayani and Zabadi A, 2023).

Celtx

Celtx adalah perangkat lunak pengolah kata yang digunakan untuk menulis naskah atau skenario dalam proses kreatif pra-produksi pada film, dokumenter, *company profile*, bahkan untuk naskah pertunjukan seni teater. Pada tampilan depannya, Celtx memiliki berbagai template seperti skenario untuk film, visual audio, pertunjukan teater, trek suara, *storyboard*, komik, dan novel. Untuk penulisan naskah atau skenario, Celtx sudah dilengkapi dengan berbagai format tulisan seperti *scene heading*, *action*, *character*, *dialog*, *shot*, *parenthetical*, *transition*, dan *text* (Darmoyo, 2020).

Naskah

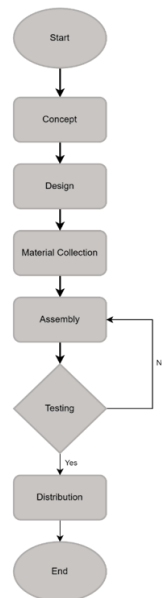
Naskah digunakan untuk menunjuk asal usul teks atau karya sastra dari sumber primer pengarang, yang dapat berupa kertas bertuliskan tangan atau kertas terketik, baik manual maupun komputer. Maka dapat disimpulkan bahwa naskah adalah suatu cerita atau karangan yang dibuat oleh seseorang dalam bentuk tulisan untuk dapat diterbitkan (Dewi et al., 2022)

Storyboard

Menurut Rohani (2007:21), papan cerita (*storyboard*) adalah media yang merupakan reproduksi bentuk asli dalam dimensi, seperti foto atau lukisan. Hal serupa juga dikemukakan oleh Arsyad Azhar (2013:89), yang menyatakan bahwa bentuk visual bisa berupa gambar representasi seperti gambar, lukisan, atau foto yang menunjukkan tampilan suatu benda sehingga dapat memperlancar pemahaman terhadap informasi yang disampaikan (Khulsum, Hudiyono and Sulistyowati, 2018).

METODOLOGI

Pada Tahapan penelitian dalam Pembuatan Video *Company Profile* dengan menggunakan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), Berikut ini tahapan dalam pembuatan Video *Company Profile* tersebut :



Gambar 1. Tahapan Metode MDLC

Pada tahapan pembuatan Video *Company Profile El's Music Course* menggunakan teknik sinematik berikut penjelasan dari beberapa tahapan metode MDLC, yaitu :

1. Konsep (Concept)

Pada tahap ini, penulis menjelaskan tujuan dan konsep yang akan digunakan untuk membuat video company profile. Tahap ini dimulai dengan pencarian informasi dan data tentang El's Music Course dengan wawancara dan observasi. Penulis merumuskan ide-ide dan tujuan yang ingin dicapai oleh El's Music Course dalam pembuatan video serta mengidentifikasi yang menjadi target..

2. Perancangan (Design)

Pada tahap ini, penulis merancang atau mendesain konsep video yang akan dibuat dan disusun dalam naskah dan *storyboard* yang akan digunakan pada saat pengumpulan bahan atau materi.

3. Pengumpulan Data (Material Collecting)

Pada tahapan ini, penulis mengumpulkan bahan dilokasi *El's Music Course* yang sesuai dengan yang sudah dirancang. Bahan-bahan tersebut berupa video, suara, dan gambar. Pada saat pengumpulan bahan video penulis menggunakan kamera Fujifilm XA 2, tripod, mic *wereless* dan *lighting studio*.

4. Pembuatan (Assembly)

Pada tahap ini penulis akan menggabungkan bahan atau materi yang sudah dikumpulkan. Penulis Menyusun dan mengedit video, audio, dan gambar dengan urutan yang sesuai dengan storyboard, dengan memanfaatkan aplikasi Capcut untuk mengagabungkan video dan editing..

5. Pengujian (Testing)

Pada tahap ini bertujuan untuk memastikan kelayakan video berdasarkan keinginan penulis dan El's Music Course sebelum diluncurkan. Selama proses ini, penulis akan meninjau kembali hasil rendering video untuk dievaluasi melalui kuesioner.

6. Distribusi (Distribution)

Tahap distribusi ini merupakan tahapan akhir pembuatan video, dimana hasil dari video akan dipublikasikan ke media sosial agar bisa di tonton oleh masyarakat luas. Beberapa platform sebagai tempat publikasi, yaitu melalui Youtube Teknik Informatika Multimedia POLNES dan Instagram El's Music Course.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1 Konsep (*concept*)

Pada tahap konsep melibatkan langkah-langkah dalam menentukan konsep sebagai berikut :

a. Pembuatan ide

Pembuatan ide sangatlah penting dalam pembuatan video *company profile* yang berguna agar video yang di buat sesuai dengan apa yang diharapkan. Maka dari itu setelah melihat beberapa video *company profile* berbagai perusahaan, peneliti mendapat ide konsep menggunakan teknik sinematik dalam pembuatan video *company profile el's music course* dengan tujuan sebagai media memperkenalkan atau promosi tempat kursus musik ini kepada masyarakat dengan lebih berfokus dengan audiovisual.

b. Persiapan alat dan bahan

Persiapan peralatan dilakukan dengan pendataan terhadap perlengkapan yang akan digunakan. Perlengkapan yang digunakan dalam pembuatan video disiapkan secara langsung sesuai yang dibutuhkan dengan tujuan agar tidak terjadi kesalahan pada saat proses pengambilan video nantinya.



Gambar 2 (a), (b) dan (c) Alat dan bahan

2 Perancangan (*design*)

Tahap ini peneliti merancang proyek dengan matang langkah-langkah yang akan diambil serta cara agar video ini bisa di bangun. Pada tahap ini, peneliti membuat *script* atau naskah untuk *voice over owner* dalam video serta membuat *storyboard* yang digunakan untuk menguraikan adegan yang akan di shot.

a. Penulisan script atau naskah

Tahap ini adalah tahap penulisan naskah untuk *owner* yang memaparkan profil menggunakan aplikasi Celtx,

b. Pembuatan *Storyboard*

Proses pembuatan *storyboard* terjadi sebelum proses pengambilan gambar dilakukan, dan berfungsi untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang bagaimana adegan yang akan direkam akan sesuai dengan hasil akhir dari video promosi yang telah diolah.



Gambar 3 Pembuatan Storyboard

3 Pengumpulan bahan (*material collecting*)

Tahap pengumpulan bahan ini adalah tahapan mengumpulkan data berupa video, gambar dan audio untuk menghasilkan proyek. Dengan pengambilan gambar video yang sesuai dengan *storyboard*.

a. Pengambilan gambar

Hasil ini diperoleh melalui penerapan teknik pengambilan gambar, yang dilakukan untuk memastikan bahwa setiap shot dipilih dengan tujuan memperkuat narasi video dan menarik perhatian penonton.

1. *Extreme Long Shot*

Pada scene video di menit 00:02:27 dibawah menggunakan *Extreme Long Shot* bertujuan untuk menunjukan posisi tempat dari tempat kursus musik, sehingga membantu penonton mengetahui titik dimana tempat kursus ini.



Gambar 4 *Extreme Long Shot*

2. *Long Shot*

Pada scene video di menit 00:07:18 dibawah menggunakan *Long Shot* bertujuan untuk menunjukan keadaan atau letak gedung *El's music course*. Teknik ini membantu memberikan gambaran kepada penonton tentang titik gedung *El's music course*.



Gambar 5 *Long Shot*

3. *Medium shot*

Pada scene video di menit 00:26:03 dibawah menggunakan *Medium Shot* bertujuan untuk menyoroti ekspresi wajah dan interaksi karakter, sehingga penonton dapat memahami emosi dan hubungan karakter. Teknik ini digunakan untuk menjaga fokus pada karakter sambil tetap menunjukkan elemen penting.



Gambar 6 *Medium shot*

4. *Full shot*

Pada scene video di menit 02:09:30 dibawah menggunakan *Long Shot* bertujuan untuk menyoroti interaksi semua guru-guru, sehingga penonton dapat tertarik bergabung di *El's music course*.

5. *Over shouder shot*

Pada scene video di menit 01:16:08 dibawah menggunakan *Over shouder Shot* bertujuan untuk memperlihatkan kepada penonton bagaimana murid belajar piano.



Gambar 7 Over shouder Shot

b. Shooting Video

Pada Gambar 10 merupakan proses pengambilan gambar atau rekaman yang di lakukan selama pengumpulan bahan atau pengambilan gambar



Gambar 8 (a) dan (b) Shooting Video

c. Pemilihan video

Hasil *shooting* video yang telah ditake atau diambil dikumpulkan menjadi satu folder dan dievaluasi secara menyeluruh untuk memilih hasil video-video yang paling terbaik, berkualitas dan mendukung alur cerita yang akan di gunakan untuk ke tahap editing.

4 Pembuatan (*assembly*)

Tahap pembuatan (*assembly*) adalah tahapan menggabungkan atau menjahit video dan audio yang telah di ambil untuk menjadikan sebuah video yang baik dan sesuai yang direncanakan atau diharapkan.

a. Editing

Setelah semua video dan *voice over* terkumpul, maka akan melanjutkan ke langkah selanjutnya adalah proses *editing* dengan menggunakan aplikasi Capcut. Berikut proses editing yang di lakukan:

1. Pengimprotan File Video ke dalam Aplikasi
Sebelum melakukan *editing* video, yang harus dilakukan adalah mengimport file video ke dalam aplikasi capcut.
2. *Aspect Ratio*
Berdasarkan pada Gambar 9, *Aspect ratio* yang digunakan dalam video ini adalah ratio 16:9, yaitu video akan terlihat *full screen*.



Gambar 9 Aspect ratio 16:9

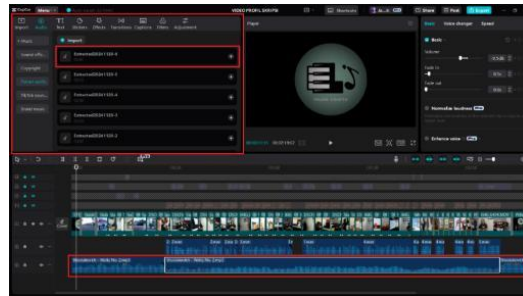
3. Mixing

Penggabungan atau penyatuan seluruh elemen yang telah disortir atau dipilih, seperti video, *voice over*, dan

musik *background* untuk menciptakan keseimbangan yang pas dan memastikan kualitas suara yang optimal.

4. *Background music*

Merupakan proses dimana penyesuaian desibel pada *volume* audio *Background music* saat ada audio *voice over* atau narasi, dengan menggunakan lagu *Shostakovich - Waltz No. 2* yang diterapkan dari *scene* 1 – selesai, dapat di lihat pada Gambar 10.



Gambar 10 Proses Penambahan *Background music*

5. *Voice over*

Voice over diisi langsung oleh *owner* yang memaparkan profil *El's Music Course*, yang direkam saat pengambilan gambar yang bertujuan memberikan informasi yang lebih jelas dan akurat.

6. *Color Grading*

Pada Gambar 11, merupakan proses mewarnai gambar atau video agar terlihat lebih indah dan memiliki mood yang sesuai dengan latar suasana cerita. *Color grading* dilakukan dengan menggunakan *effects* yang tersedia pada aplikasi *Capcut* yaitu *Lumetri Color*.



Gambar 11 Proses *Color Grading*

7. *Stabilizer*

Pada Gambar 12, *stabilizer* merupakan fitur yang sudah tersedia pada *Capcut Pro* yang berfungsi untuk menstabilkan video yang sedikit goyang, maka dengan adanya *stabilizer* video atau gambar yang sebelumnya goyang dapat disempurnakan menjadi stabil.



Gambar 12 Proses penggunaan fitur *Stabilizer*

8. *Slow motion*

Slow motion ini yang membuat video bergerak lebih lambat. Cara menggunakan efek *slow motion* yaitu membuat *speed* video menjadi 50% atau dibawah 100% dan menggunakan *Optical Flow* pada opsi *Time Interpolation*.

9. *Title* atau *Text*

Penambahan teks untuk memberikan informasi dan narasi pada video.

b. *Rendering Video*

Rendering adalah sebuah proses menggabungkan semua komponen hasil editan, yakni meliputi video, foto, audio, teks, *effect*, dan lain sebagainya menjadi satu yang tidak bisa diubah-ubah lagi. Peneliti memilih format H.264 dengan resolusi 1080p yang dapat menghasilkan kualitas yang bagus dengan ukuran file yang kecil dan mp4 bisa diutar disemua media.

Jika selesai melakukan *Rendering* maka video yang awalnya potongan-potongan menjadi satu video yang utuh dengan format mp4 dan bisa diputar disemua media.



Gambar 13 Hasil Video Setelah *Rendering*

5 *Pengujian (testing)*

Setelah pengujian ini terdapat 2 pengujian yaitu *Alpha testing* dan *Beta testing*.

a. *Alpha Testing*

Pada pengujian ini, video *company profile* dicek dengan teliti, dari penggabungan video sampai ke pemberian efek dan teks terutama teknik sinematik, agar hasil video *company profile* ini nyaman untuk ditonton. *Alpha testing* ini dilakukan oleh :

1. Dosen pembimbing 1 atas nama : Subhan Hartanto, S.Kom., M.Kom
2. Dosen pembimbing 2 atas nama : Tommy Bustomi, S.Kom., M.Kom
3. *Owner* dan guru/pelatih *El's Music Course*.

b. *Beta Testing*

Pada pengujian ini menggunakan kuesioner yang berkaitan dengan video *company profile* ini. Pengujian kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui apakah video *company profile* ini sudah seperti yang diharapkan atau tidak. Hasil kuesioner ini dihitung menggunakan skala likert, penilaian ini menggunakan kriteria sangat setuju hingga sangat tidak setuju. Jika persetujuan kuesioner memenuhi syarat maka bobot yang di berikan sesuai dengan Table 1 .

Tabel 1 Tingkat Persetujuan Skala Likert

No	Kriteria	Bobot
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Netral	3
4	Tidak Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1

Rumus untuk mencari Interval menggunakan rumus berikut.

$$interval = \frac{skor\ tertinggi - skor\ terendah}{jarak\ kelas\ interval}$$

Berdasarkan hitungan interval dari rumus di atas, maka di dapat kriteria kepuasan terhadap video *company profile* “*El’s Music Course*” dapat di lihat pada Table 2.

Tabel 2 Jarak Interval Penilaian

Kriteria	Interval skor		
Sangat Setuju	4.2	< Skor ≤	5
Setuju	3.4	< Skor ≤	4.2
Netral	2.6	< Skor ≤	3.4
Tidak Setuju	1.8	< Skor ≤	2.6
Sangat Tidak Setuju	1	< Skor ≤	1.8

Berdasarkan data yang telah terkumpul, analisi interval dilakukan untuk mengetahui hasil skala likert. Cara untuk menghitung total skor skala likert menggunakan rumus berikut.

$$Y = \frac{X}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$$

Tabel 3 Keterangan Rumus

$X = \sum(N \times R)$
Skor Ideal = nilai maksimum * Jumlah Responden
Keterangan :
Y = Nilai presentase yang di cari
X = Jumlah dari hasil perkalian nilai setiap jawaban dengan responden
N = Nilai dari setiap jawaban
R = Jumlah responden

Nilai akhir perhitungan index akan dinilai menggunakan interval yang sudah ditetapkan pada Table 4.4.

Tabel 4 Interval Penilaian

Kriteria	Index(%)		
Sangat Baik	84%	-	100%
Baik	68%	-	84%
Netral	52%	-	68%
Tidak Baik	36%	-	52%
Sangat Tidak Baik	20%	-	36%

Pada tahap pengujian ini menggunakan kuesioner untuk mengukur tingkat kepuasan penonton, yang menonton video *company profile* “*El’s Music Course*”. Dengan menyiapkan pertanyaan sebelum membagikan kuesioner yang akan diisi oleh responden.

Dari hasil kuesioner yang telah dibagikan maka akan dilanjutkan dengan melakukan rekapitulasi sehingga dapat dianalisa video *company profile* "El's Music Course" yang di isi oleh 50 responden dan kuesioner ini berisi 8 pertanyaan yang membahas tentang efesiensi video profil ini.

Tabel 5 Hasil Pengujian Pertanyaan Pertama

Pertanyaan ke	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N.R	Index (%)
1	Sangat Setuju	5	34	170	93,6%
	Setuju	4	16	64	
	Netral	3	0	0	
	Tidak Setuju	2	0	0	
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0	
Jumlah				234	

$$Y = \frac{234}{250} \times 100\% = 93,6\%$$

Dari Table 5 di atas pernyataan tentang apakah video *company profile* ini menyampaikan informasi yang jelas dan mudah dipahami ?, diperoleh presentase sebesar 93,6%.

Tabel 6 Hasil Pengujian Pertanyaan Kedua

Pertanyaan ke	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N.R	Index (%)
2	Sangat Setuju	5	26	130	90%
	Setuju	4	23	92	
	Netral	3	1	3	
	Tidak Setuju	2	0	0	
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0	
Jumlah				225	

$$Y = \frac{225}{250} \times 100\% = 90\%$$

Dari Table 6 di atas pernyataan tentang apakah video *company profile* ini menarik bagi anda ?, diperoleh presentase sebesar 90%.

Tabel 7 Hasil Pengujian Pertanyaan Ketiga

Pertanyaan ke	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N.R	Index (%)
---------------	------------	-----------	---------------	-----	-----------

3	Sangat Setuju	5	32	160	92,8%
	Setuju	4	18	72	
	Netral	3	0	0	
	Tidak Setuju	2	0	0	
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0	
Jumlah				232	

$$Y = \frac{232}{250} \times 100\% = 92,8\%$$

Dari Table 7 di atas pernyataan tentang apakah video *company profile* ini efektif untuk mempromosikan tempat kursus "*El's Music Course*" ?, diperoleh presentase sebesar 92,8%.

Tabel 8 Hasil Pengujian Pertanyaan Keempat

Pertanyaan ke	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N.R	Index (%)
4	Sangat Setuju	5	24	120	87,6%
	Setuju	4	21	84	
	Netral	3	5	15	
	Tidak Setuju	2	0	0	
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0	
Jumlah				219	

$$Y = \frac{219}{250} \times 100\% = 87,6\%$$

Dari Table 8 di atas pernyataan tentang apakah menggunakan teknik sinematik pada video ini terlihat *profesional* dan jelas ?, diperoleh presentase sebesar 87,6%.

Tabel 9 Hasil Pengujian Pertanyaan Kelima

Pertanyaan ke	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N.R	Index (%)
5	Sangat Setuju	5	23	115	88%
	Setuju	4	24	96	
	Netral	3	3	9	
	Tidak Setuju	2	0	0	
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0	

Jumlah	220	
--------	-----	--

$$Y = \frac{220}{250} \times 100\% = 88\%$$

Dari Table 9 di atas pernyataan tentang apakah teknik pengambilan gambar dalam video *company profile* ini sudah cukup baik dan menarik sebagai media informasi ?, diperoleh presentase sebesar 88%.

Tabel 10 Hasil Pengujian Pertanyaan keenam

Pertanyaan ke	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N.R	Index (%)
6	Sangat Setuju	5	25	125	89,2%
	Setuju	4	24	96	
	Netral	3	0	0	
	Tidak Setuju	2	1	2	
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0	
Jumlah				223	

$$Y = \frac{223}{250} \times 100\% = 89,2\%$$

Dari Table 10 di atas pernyataan tentang Apakah *backsound* atau musik dalam video tidak mengganggu *voice over owner* yang menyampaikan profil "*El's Music Course*" ?, diperoleh presentase sebesar 89,2%.

Tabel 4.11 Hasil Pengujian Pertanyaan ketujuh

Pertanyaan ke	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N.R	Index (%)
7	Sangat Setuju	5	28	140	91,2%
	Setuju	4	22	88	
	Netral	3	0	0	
	Tidak Setuju	2	0	0	
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0	
Jumlah				228	

$$Y = \frac{228}{250} \times 100\% = 91,2\%$$

Dari Table 11 di atas pernyataan tentang apakah durasi video *company profile* ini cukup efisien untuk menyampaikan profil "*El's Music Course*" ?, diperoleh presentase sebesar 91,2%.

Tabel 12 Hasil Pengujian Pertanyaan kedelapan

Pertanyaan ke	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N.R	Index (%)
8	Sangat Setuju	5	23	115	86,4%
	Setuju	4	20	80	
	Netral	3	7	21	
	Tidak Setuju	2	0	0	
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0	
Jumlah				216	

$$Y = \frac{216}{250} \times 100\% = 86,4\%$$

Dari Table 12 di atas pernyataan tentang setelah menonton video, apakah Anda tertarik untuk mendaftarkan anak, ponakan atau keluarga anda ke kursus musik ini ?, diperoleh presentase sebesar 86,4%.

Dari hasil perhitungan maka diperoleh hasil presentase untuk setiap pertanyaan yang ditunjukkan pada Table 13.

Tabel 13 Hasil Presentase Setiap Pertanyaan

Pertanyaan	Index(%)
1	93,6%
2	90,0%
3	92,8%
4	87,6%
5	88,0%
6	89,2%
7	91,2%
8	86,4%

Dari Table 13 diatas, dapat disimpulkan bahwa keseluruhan aspek dari video *company profile "El's Music Course"* adalah sangat baik/puas .

6 Distribusi (*distribution*)

Distribusi merupakan tahap terakhir dari pembuatan video *company profile* ini, dengan tujuan untuk memperkenalkan dan mempromosikan *El's Music Course* kepada khalayak masyarakat dan dapat ditonton oleh banyak orang.

Hasil video ini dipublikasikan melalui platform sosial media youtube, dengan link berikut https://youtu.be/5l8Mq_aMHPs?si=158o8PR5hOjsiCMt pada kanal Youtube Teknik Informatika Multimedia POLNES dan Instagram *El's Music Course*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pembuatan Video *Company Profile El's Music Course* menggunakan teknik sinematik yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada pembuatan video *Company Profile* ini terdapat beberapa tahapan MDLC, diantaranya konsep (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan distribusi (*distribution*). Dalam semua tahapan telah dilakukan perencanaan yang baik dengan berbagai riset dan teknik sehingga hasil video sesuai dengan yang direncanakan.
2. Penelitian ini menghasilkan sebuah Video *Company Profile El's Music Course* menggunakan teknik sinematik dengan durasi 2 menit 19 detik.
3. Video *Company Profile El's Music Course* dapat dijadikan sebagai media memperkenalkan dan mempromosikan bagi masyarakat umum khususnya calon murid baru yang ingin mendaftar.

Saran

Dalam penelitian ini masih banyak kekurangan yang dapat menjadi bahan pertimbangan. Adapun saran yang dapat diberikan untuk pengembangan selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Sebaiknya dalam pembuatan video *company profile* menggunakan stabilizer pada saat pengambilan gambar karena dapat membantu mengurangi getaran atau goyangan yang disebabkan oleh gerakan tangan atau tubuh saat memegang kamera.
2. Pengambilan gambar dapat dilakukan dengan memperbanyak macam shot yang beragam agar video tidak monoton.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Akhyar, H. and Purnomo, E. (2023) 'Promosi Wisata Lembah Harau', *Journal on Education*, 06(01), pp. 3536–3543.
- [2] Amrina, Mudinillah, A. and Hikmah, D. (2022) 'Pemanfaatan Aplikasi Audacity Dalam Proses Pembelajaran Maharah Istima' Kelas X Man 1 Solok', *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 15(1), p. 1. Available at: <https://doi.org/10.24114/jtp.v15i1.28962>.
- [3] Apriliani, Z., Hasanah, U. and Anas, A.S. (2019) 'Pembuatan Video Profil dengan Efek Vintage Kampung Wisata Adat Sengkoah sebagai Media Informasi', *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, 1(1), pp. 57–65. Available at: <https://doi.org/10.35746/jtim.v1i1.15>.
- [4] Ariana, I.K.A. and Julianti, N.P. (2023) 'BRANDING PARIWISATA MELALUI VIDEO SINEMATIK SEBAGAI SARANA PROMOSI DAN PENINGKATAN EKONOMI MASYARAKAT DI DESA BABAHAN', *Abdimas Galuh*, 5, pp. 719–728.
- [5] Darmoyo (2020) 'Pembuatan Film Pendek Berjudul "Jangan Menyerah" Dengan Menggunakan Kamera Smartphone', *Journal of Information System and Technology (JOINT)*; Vol 1 No 1 (2020): *Journal of Information System and Technology (JOINT)* DO - 10.37253/joint.v1i1.1373, 08(08), pp. 80–86. Available at: <https://journal.uib.ac.id/index.php/joint/article/view/1373>.
- [6] Dewi, W.N. *et al.* (2022) 'Perancangan Company Profile Cv. Aaf Print Cirebon Menggunakan Video Animasi Sebagai Promosi Usaha', *Jurnal Digit*, 12(2), p. 203. Available at: <https://doi.org/10.51920/jd.v12i2.296>.
- [7] Dewo, K.K. and Dewi, A.O.P. (2019) 'School Library Video Company Profile Berbasis Multimedia Dalam Upaya Konstruksi Citra Perpustakaan (Studi Action Research Perpustakaan Smp N 21 Semarang)', *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 6(4), pp. 31–40. Available at: <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/23209>.
- [8] Eko Valentino, D. and Jodi Hardiansyah, M. (2020) 'Perancangan Video Company Profile pada Hotel de Java Bandung', *Tematik*, 7(1), pp. 1–20. Available at: <https://doi.org/10.38204/tematik.v7i1.285>.
- [9] Fitri, F. and Ardipal, A. (2021) 'Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5(6), pp. 6330–6338. Available at: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387>.

- [10] Khairullah *et al.* (2024) 'Pembuatan Video Company Profile Sebagai Sarana Informasi Tiap', *JPMTT (Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan)*, pp. 1–5.
- [11] Khulsum, U., Hudiyo, Y. and Sulistyowati, E.D. (2018) 'PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENULIS CERPEN DENGAN MEDIA STORYBOARD PADA SISWA KELAS X SMA', *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 1(1), pp. 1–12.
- [12] Kusnadi, K.H., Cahyani, S.D. and Ramadhini, Y.R. (2023) 'Penerapan Voice Over Pada Motion Graphic "Permohonan Pengusaha Kena Pajak" Di KPP Pratama Bogor', *Jurnal Kajian dan Penelitian Umum*, 1(6), pp. 310–319.
- [13] Lubis, Y. and Harlyan, G.D. (2023) 'Implementasi Audio Musik Latar Dan Voice Over Pada Video Permohonan Penerbitan Sertifikat Elektronik', *Journal of Digital Education, Communication, and Arts (Deca)*, 6(01), pp. 26–41. Available at: <https://doi.org/10.30871/deca.v6i01.5343>.
- [14] Nathan, O.R. and Mutia, T. (2020) 'Problematisasi Videographer Dalam Meningkatkan Kualitas Cinematography Wedding Di Aghesa Photography', *Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah dan Komunikasi*, 1(6), p. 395. Available at: <https://doi.org/10.24014/jrmdk.v2i1.9129>.
- [15] Nur'afiah Ramdani, D. and Nazilah, S. (2024) 'Pembuatan Video Promosi Fakultas Teknik Universitas Suryakencana', *IKRA-ITH Informatika : Jurnal Komputer dan Informatika*, 8(1), pp. 79–90. Available at: <https://doi.org/10.37817/ikraith-informatika.v8i1.3095>.
- [16] Nurdiansyah, D., Handayani, P. and Zabadi A, F. (2023) 'Peningkatan Skill Editing Video Karangan Taruna Menggunakan Aplikasi Mobile Phone Capcut', *Communnity Development Journal*, 4(3), pp. 5572–5580.
- [17] Pratama, S.A., Sadek, S. and Rianto, B. (2022) 'Perancangan Video Company Profil Di Sman 2 Tembilahan', *Selodang Mayang: Jurnal Ilmiah Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Indragiri Hilir*, 8(2), pp. 143–153. Available at: <https://doi.org/10.47521/selodangmayang.v8i2.259>.
- [18] Rimayanti, N. *et al.* (2019) 'Pembuatan Video Profil Lembaga Penelitian dan Pengabdian Universitas Riau sebagai Media Promosi Berbasis Multimedia', *IT Journal Research and Development (ITJRD)*, 3(2), pp. 84–95.
- [19] Risandhy, R. and Wicaksana, W.P. (2023) 'PERANCANGAN VIDEO DOKUMENTER SINEMATIK TERHADAP PERPADUAN KESENIAN TRADISIONAL DAN KONTEMPORER PADA CANDI BOROBUDUR.', *Elementary Education in India: Progress towards UEE, DISE 2010 - 11*, 2(1), pp. 1–83. Available at: <http%3A%2F%2Fwww.dise.in%2Fdownloads%2Fpublications%2Fpublications%25202010-11%2Flash%2520statistics-2010-11.pdf>.
- [20] Savitri, H. *et al.* (2021) 'Optimalisasi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Sebagai Solusi Pembelajaran di Tengah Pandemi COVID-19', *Indonesian Journal of Counseling and Education*, 2(1), pp. 18–22.
- [21] Septianingsih, R. and Nugraha, B.S. (2019) 'Pembuatan Video Company Profile Hotel Brothers Inn Babarsari Sebagai Media Promosi Dan Informasi', *Journal Information System*, 1(2), pp. 23–28.
- [22] Syafrizal, A., Rohman, M.Z. and Rahman, M.A. (2023) 'Pembuatan Video Profil Jurusan Teknologi informasi politeknik Negeri Samarinda Berbasis Iklan Layanan Masyarakat Dengan Teknik Sinematik Didukung Motion Grafis', *Jurnal Scientific and Applied Informatics*, Vol 20(No 10), p. Hal 25-36.