

BAB III

KONSEP DAN PROSES PERANCANGAN

III.1. Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dilakukan dengan pengadaan data primer yaitu kuesioner, observasi lapangan, dan wawancara. Dan data sekunder yaitu studi literatur agar data yang didapat sesuai dengan kampus tersebut.

III.1.1. Data Primer

Data primer yaitu data pendukung seperti kuesioner, observasi lapangan, dan wawancara.

III.1.1.1. Kuesioner

Proses penyebaran kuesioner dilakukan kepada masyarakat khususnya calon mahasiswa/i yang bertujuan agar mendapatkan tanggapan perihal promosi kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan. Didalam lembaran kuesioner terdapat 4 (empat) pertanyaan yang harus di isi oleh masyarakat mulai dari 3 (tiga) pilihan berganda dan 1 (satu) kritik terkait tentang promosi kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan. Kuesioner akan disebarakan kepada masyarakat khususnya kepada calon mahasiswa/i minimal 50 orang.

III.1.1.2. Observasi Lapangan

Observasi merupakan sebuah penelitian langsung ke lapangan yang bertujuan untuk mendapatkan informasi atau data-data yang ada di lapangan. Informasi yang diperoleh selanjutnya diolah untuk menentukan kelebihan dan kelemahan yang terdapat pada kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan. Observasi dilakukan dengan jangka waktu yang lama, di karenakan untuk

menentukan suatu masalah atau kurangnya objek yang diteliti tersebut. Observasi yang penulis dapatkan adalah kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan kekurangan pada media *Company Profile* nya. Media *Company Profile* yang dimiliki hanyalah berupa buku kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan yang di jilid, website yang kurang aktif, dan belum mempunyai *video* untuk *Company Profile* nya.

III.1.1.3. Wawancara

Wawancara adalah bagian dari observasi dilapangan. Dengan melakukan wawancara secara langsung akan mendapatkan informasi apa yang di inginkan oleh kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan. Wawancara tersebut sangatlah penting karena disitu desainer dan klien bertukar pikiran. Wawancara juga sebagai bukti untuk melakukan pembuatan *Company Profile* berupa *video*. Dari hasil wawancara yang penulis lakukan dengan ibu Lili Friska Sianturi, M.K.M selaku direktur Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan, yaitu beliau menginginkan adanya media *Company Profile* berupa *video shoot*, supaya calon mahasiswa/i dapat melihat secara detail kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan.

III.1.2. Data Skunder

Adapun data skunder yaitu data yang mengacu pada informasi yang telah di kumpulkan dari sumber yang telah ada. Data skunder tersebut merupakan dokumentasi dari pihak kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan, situs web, buku, jurnal, maupun artikel.

III.1.2.1. Studi Literatur

Studi literatur digunakan sebagai studi pendukung konten dari kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan yang meliputi studi sejarah, program studi, dan fungsi dari kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan. Ada beberapa studi literature yang penulis gunakan diantaranya: Buku Panduan Akademik Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan (2014-2015), jurnal Ahmad Kausar, Yusuf Fazri Sutiawan, Vidila Rosalina dalam Perancangan *video Company Profile* Kota Serang dengan Teknik *Editing* Menggunakan Adobe Premier Pro CS 5” literatur sebagai acuan penulis membuat media *Company Profile* sebagai media penyampaian pesan yang baik, dan jurnal Taat Kuspritono, dalam Pengaruh Iklan Terhadap Keputusan Pembelian Apartemen Meikarta”, jurnal diatas sebagai acuan penulis untuk mengiklankan hasil dari media *Company Profile* nantinya.

III.2. Analisis Data

Untuk memperkuat analisis perlu didukung dengan metode. Pada perancangan *Company Profile* kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan ini penulis menggunakan metode SWOT. Metode SWOT , yaitu analisis yang membahas tentang *strength* (kekuatan), *weakness* (kelemahan), *opportinities* (peluang) dan *threats* (ancaman). Selanjutnya akan dirumuskan strategi berdasarkan keempat metode tersebut.

Tabel III.1. Analisis SWOT Perancangan Media *Company Profile* di Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan.

(Sumber : Ahmad Dairabi Dalimunthe, 2019)

	<i>Strenght (S)</i>	<i>Weakness (W)</i>
<i>Internal</i>	Kekuatan dari media <i>Company Profile</i> ini yaitu menampilkan secara detail kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan dan menjelaskan tentang sejarah kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan agar target audiens dapat melihat hingga mereka tertarik untuk masuk ke kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan.	Kelemahan dari media <i>Company Profile</i> ini yaitu harus mempunyai koneksi internet agar dapat mengaksesnya ke media sosial milik kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan. Tingkat kelemahan ini dapat diantisipasi melalui rancangan media promosi pendukungnya.
<i>External</i>		
<i>Opportunity (O)</i>	<i>Strategi (SO)</i>	<i>Strategi (WO)</i>
Peluang yang didapatkan melalui media <i>Company Profile</i> ini yaitu dapat menyampaikan informasi dan tersebar hingga sampai kepada target <i>audience</i> yaitu anak SMA, MA, SMK.	Dengan adanya media <i>Company Profile</i> ini calon mahasiswa/i kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan lebih meningkat kembali.	Dengan meningkat fasilitas dan memperbaiki kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan, agar target audiens melihat bahwa kampus tersebut masih aktiv.

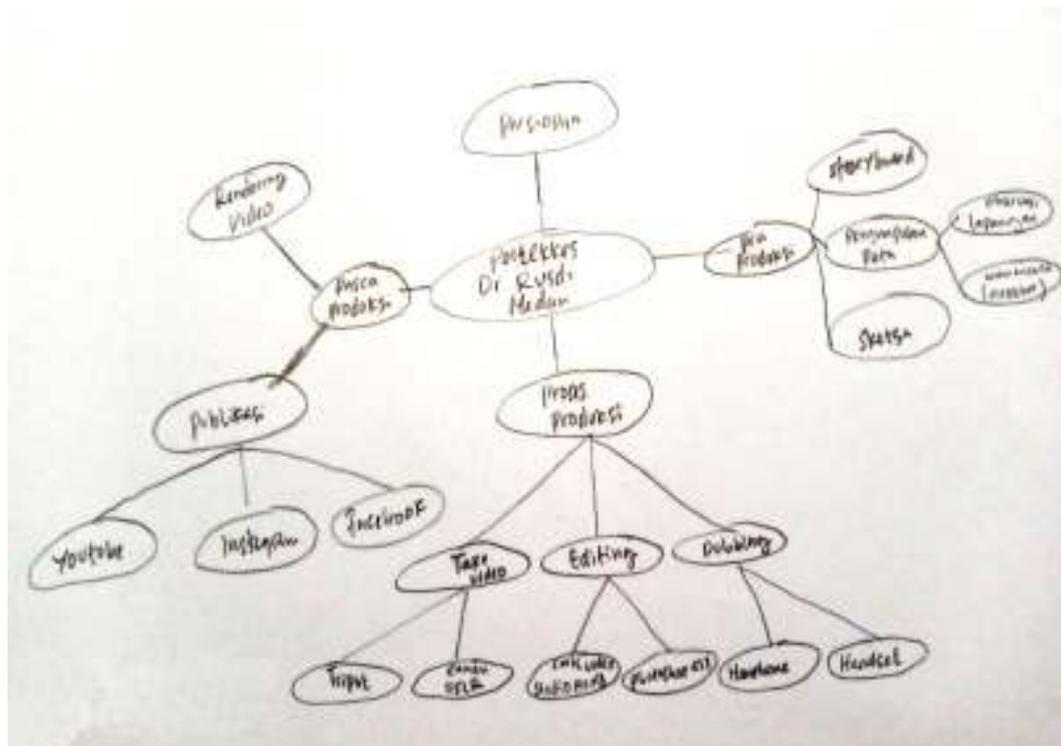
<i>Treath (T)</i>	<i>Strategi (ST)</i>	<i>Strategi (WT)</i>
Ancaman yang dihadapi promosi yaitu banyaknya media <i>Company Profile</i> yang hampir sama sehingga target <i>audience</i> menjadi kebingungan dan juga munculnya media – media baru yang lebih inovatif.	Dengan adanya kekuatan yang dimiliki maka pihak kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan kedepannya lebih meningkatkan lagi baik dari media maupun dari segi fasilitas yang sudah ada.	Dengan cara meningkatkan dan memperbaiki kelemahan yang dimiliki oleh kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan.

III.3. Ide Kreatif

Dalam menciptakan ide-ide kreatif promosi kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan, penulis menggunakan point-point yaitu : metode berfikir, tema, target pengguna, dan strategi kreatif.

III.3.1. Metode Berfikir

Dalam metode berfikir, penulis menggunakan *mind mapping* di dalam perancangan promosi media *Company Profile* agar nantinya pola pikir yang kreatif dapat menemukan solusi dalam suatu masalah. *Mind mapping* juga dapat memetakan pemikiran yang dapat menghubungkan konsep dalam suatu permasalahan. Adapun penjelasan *mind mapping* yang penulis jabarkan sebagai berikut :



Gambar III.1. *Mind Mapping* Perancangan Media *Company Profile* di Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan.
(Sumber : Ahmad Dairabi Dalimunthe, 2019)

III.3.2. Tema

Tema yang digunakan pengkarya pada saat merancang *video Company Profile* yaitu “kesehatan”. Dimenit 01:38 s/d menit 02:19 pengkarya menampilkan tema kesehatan yang nantinya tema itu akan menjadi identitas dari kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan. Tema kesehatan disini mendukung dalam perancangan media *Company Profile* yang telah dirancang. Tema ini juga sangat mudah untuk dipahami dan di ingat oleh masyarakat.



Gambar III.2. Tema Perancangan Media *Company Profile* di Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan.
(Sumber : Ahmad Dairabi Dalimunthe, 2019)

III.3.3. Target Pengguna

Adapun point-point dari target pengguna terbagi 3 (tiga) yaitu, segmentasi geografis, segmentasi demografis, segmentasi psikografis. Dari ketiga target pengguna tersebut masing-masing memiliki penjelasan yaitu :

A. Segmentasi Geografis

Wilayah pengenalan *Company Profile* dilakukan Kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan yang dikhususkan untuk wilayah kota Medan tetapi tidak menutup kemungkinan di luar daerah kota Medan dikarenakan jangkauan web sangat luas dan di dukung teknologi masa kini.

B. Segmentasi Demografis

Jenis Kelamin : Laki – laki dan Perempuan

Usia : 18 tahun keatas

Pendidikan : SMA, MA, SMK

C. Segmentasi Psikografis

Pada aspek psikografis, target dari kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan yang akan dicapai adalah calon mahasiswa/i yang telah lulus di pendidikan SMA, MA, SMK yang suka dengan dunia kesehatan.

III.3.4. Strategi Kreatif

Strategi kreatif merupakan kegiatan untuk menerjemahkan bentuk, isi serta strategi dalam penyampaian pesan ke masyarakat khususnya mahasiswa/i. Penulis melakukan hal ini sebelum masuk ke tahap visual. Disini penulis menggunakan strategi kreatif yaitu : *what to say*, dan *how to say*.

A. *What to say*

Penulis ingin menyampaikan suatu pesan kepada masyarakat khususnya kepada calon mahasiswa/i untuk mempromosikan kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi yang berada di kota Medan. Cara penyampaian pesan yang dilakukan oleh penulis yaitu dengan merancang media *Company Profile* berbentuk *video shoot* yang berdurasi 05.10 menit dengan tema kesehatan yang didalamnya terdapat *profile* dari kampus Politeknik Kesehatan YRSU DR. Rusdi Medan tersebut.

B. *How to say*

Disini penulis ingin menyampaikan pesan dengan cara kreatif yaitu dengan cara mempublikasikan *video Company Profile* di media sosial seperti *youtube*, *facebook*, *instagram* kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan serta menyebarkan brosur ke masyarakat khususnya calon mahasiswa/i.

III.4. Konsep Media

Penulis memberikan pembagian pada konsep media sebagai berikut:

III.4.1. Media Utama

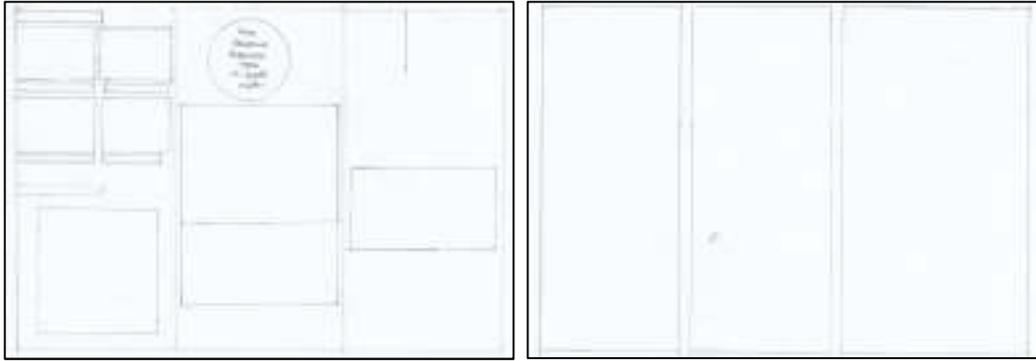
Penulis merancang media *Company Profile* berbentuk *video shoot* yang berdurasi 5 menit dengan kualitas Full HD (1920X1080 pixel). Di dalam *video shoot* yang penulis rancang, penulis memperkenalkan *profile* kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan. Di dalam video tersebut juga memperlihatkan 4 (empat) program studi yang ada di kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan yaitu mulai dari D-IV Fisioterapi, D-III Fisioterapi, D-III Analisis Kesehatan, D-III Keperawatan.

III.4.2. Media Pendukung

Media pendukung yang penulis rancang untuk media *Company Profile* kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan ini adalah brosur, *x-banner*, pulpen, stiker, gantungan kunci, dan payung. Adapun media yang penulis rancang tersebut berfungsi untuk mempromosikan sebuah kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi yang ada di kota Medan ini. Berikut deskripsi dari beberapa media yang penulis rancang :

A. Brosur

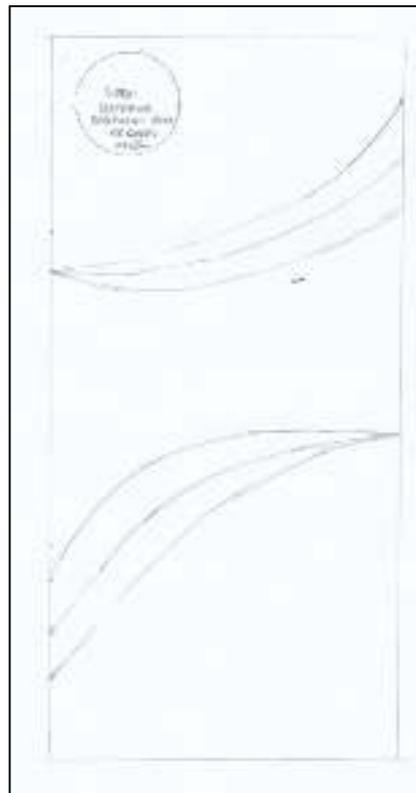
Brosur yang berukuran A4 (21 cm x 29,7 cm) berisikan tentang *profile* serta visi dan misi kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan di bagikan ke masyarakat serta dibagikan ke sekolah-sekolah seperti SMA, MA, SMK.



Gambar III.3. Sketsa Brosur
(Sumber : Ahmad Dairabi Dalimunthe, 2019)

B. *X – Banner*

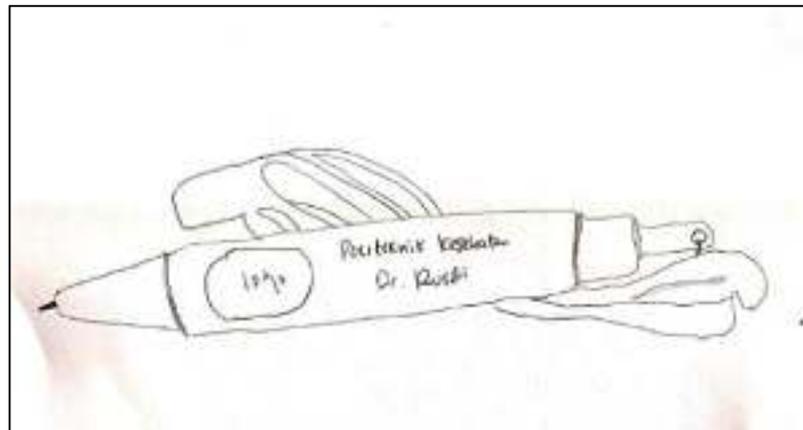
X-Banner yang berukuran 60 cm x 160 cm ini digunakan agar dapat dilihat oleh masyarakat luas.



Gambar III.4. Sketsa *X - Banner*
(Sumber : Ahmad Dairabi Dalimunthe, 2019)

C. Pulpen

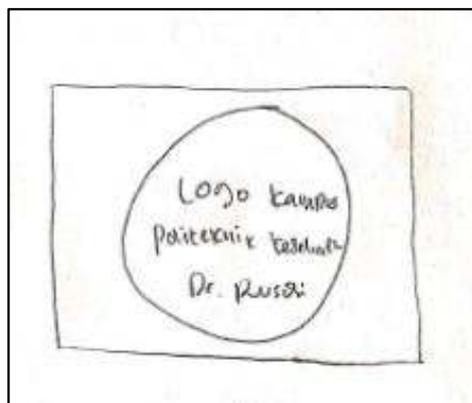
Pulpen yang berukuran 10 cm terdapat di dalamnya logo serta nama kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan dengan tali yang bisa dikalungkan di leher akan di bagikan kepada masyarakat dan calon mahasiswa/i.



Gambar III.5. Sketsa Pulpen
(Sumber : Ahmad Dairabi Dalimunthe, 2019)

D. Stiker

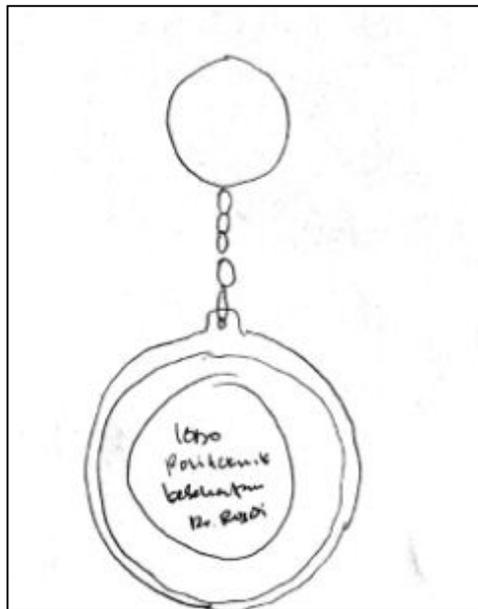
Stiker yang berukuran 5 cm x 5 cm akan di bagikan kemasyarakat dan calon mahasiswa/i serta stiker tersebut dapat di tempelkan disetiap tempat yang di inginkan.



Gambar III.6. Sketsa Stiker
(Sumber : Ahmad Dairabi Dalimunthe, 2019)

E. Gantungan Kunci

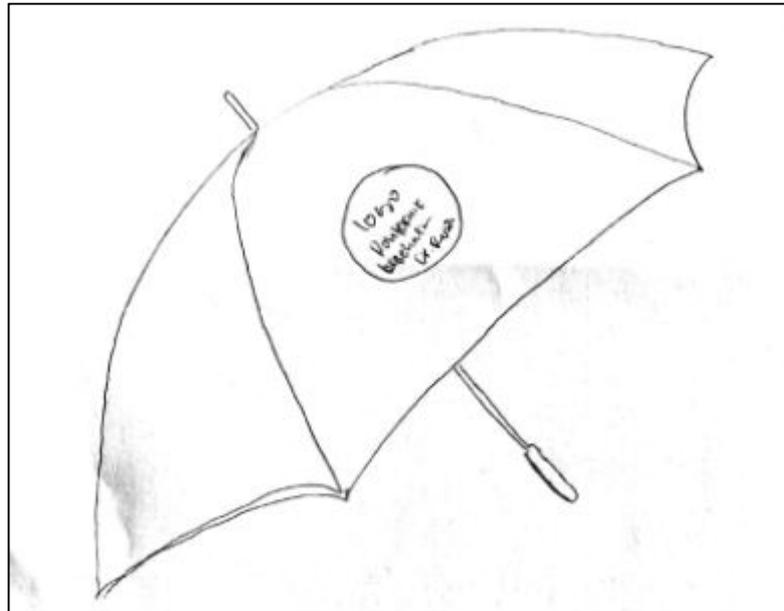
Gantungan kunci yang ukuran 5 cm x 5 cm juga akan di bagikan kepada masyarakat khususnya kepada calon mahasiswa/i gunanya untuk dipakai supaya masyarakat dapat melihat kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan.



Gambar III.7. Sketsa Gantungan Kunci
(Sumber : Ahmad Dairabi Dalimunthe, 2019)

F. Payung

Payung ini akan di bagikan ke sekolah-sekolah dan dipakai apabila hujan turun agar masyarakat dapat melihat logo dari kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan.



Gambar III.8. Sketsa Payung
(Sumber : Ahmad Dairabi Dalimunthe, 2019)

III.5. Visualisasi

Visualisasi yaitu merupakan tahap-tahap mengembangkan elemen yang telah dianalisis dari media *Company Profile*. Adapun tahapan tersebut terdiri dari :

III.5.1. Pengembangan Elemen Visual

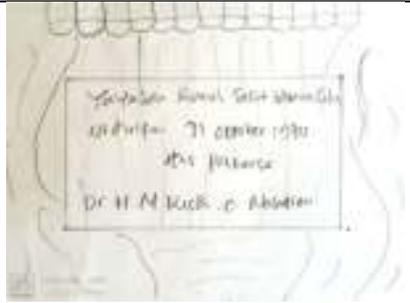
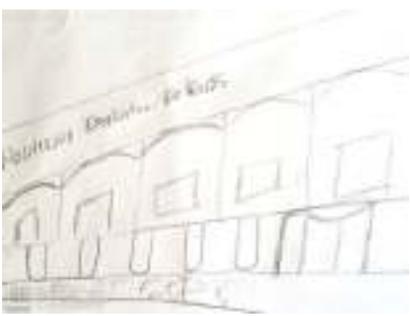
Pada tahapan ini penulis menggunakan *storyboard* untuk mengembangkan elemen-elemen visual yang telah digunakan di dalam media *Company Profile* kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan. Adapun *storyboard* yang telah digunakan penulis sebagai berikut :

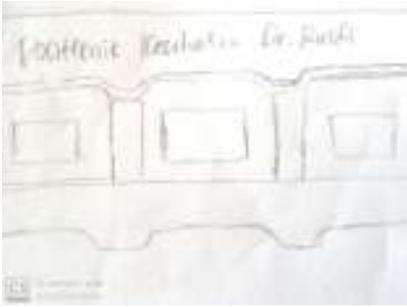
Tabel III.2. Storyboard perancangan media *Company Profile* di Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan.
(Sumber : Ahmad Dairabi Dalimunthe, 2019)

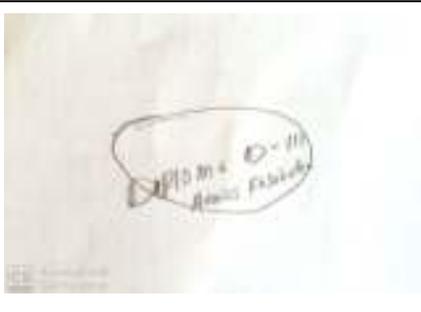
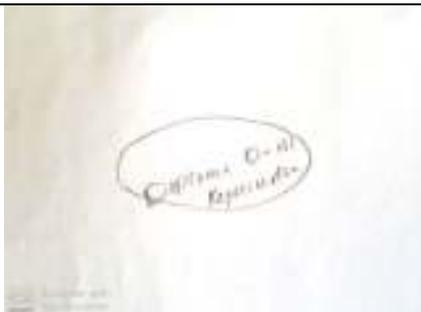
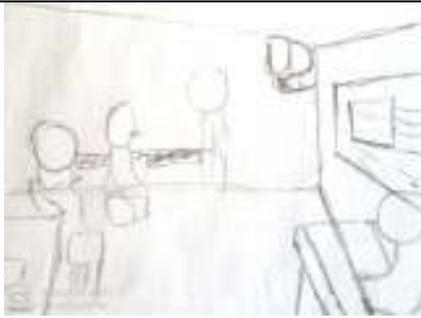
Judul : Perancangan Media *Company Profile*

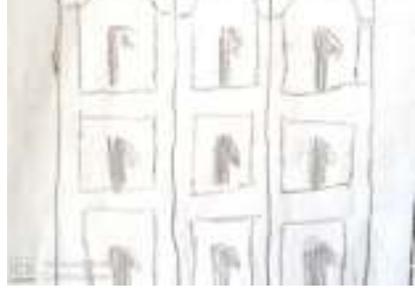
Di Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan

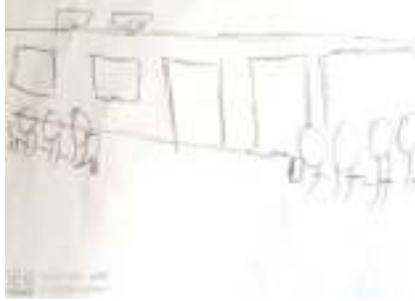
Durasi : 5.10 Menit

S	Framing	Deskripsi
Scene : 1		Durasi : Detik 0 s/d detik 9 <i>Action</i> : Menampilkan logo kampus dengan logo bergerak dari belakang ke tengah dan nama kampus bergerak dari kiri ke tengah. <i>Transisi</i> : <i>Zoom in</i> dan <i>Out</i> <i>BGM</i> : Menggunakan musik <i>Tobu - Candyland [NCS Release].mp3</i>
Scene : 2		Durasi : Detik 10 s/d detik 19 <i>Action</i> : Menampilkan icon kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan dengan <i>Transisi</i> : <i>Zoom in</i> <i>BGM</i> : Menggunakan musik <i>Tobu - Candyland [NCS Release].mp3</i>
Scene : 3		Durasi : Detik 20 s/d detik 28 <i>Action</i> : Menampilkan depan kampus dari kanan ke kiri dengan ditambahkan <i>dubbing</i> suara yang menjelaskan tentang sejarah kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan. <i>Transisi</i> : <i>Pan Left</i> (kanan ke kiri) <i>BGM</i> : Menggunakan musik <i>Tobu - Candyland [NCS Release].mp3</i>

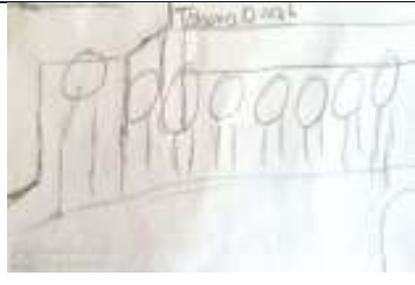
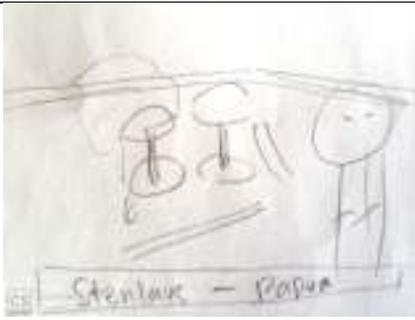
Scene : 4		<p>Durasi : Detik 29 s/d detik 33</p> <p>Action : Menampilkan nama kampus yang berada di atas gedung kampus dengan ditambahkan <i>dubbing</i> suara yang menjelaskan tentang sejarah kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan.</p> <p>Transisi : <i>Tilt Down</i> (atas ke bawah)</p> <p>BGM : Menggunakan musik <i>Tobu - Candyland [NCS Release].mp3</i></p>
Scene : 5		<p>Durasi : Detik 34 s/d detik 44</p> <p>Action : Menampilkan pintu masuk sembari berjalan ke dalam kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan.</p> <p>Transisi : <i>Track In</i> (mendekati objek)</p> <p>BGM : Menggunakan musik <i>Tobu - Candyland [NCS Release].mp3</i></p>
Scene : 6		<p>Durasi : Detik 45 s/d detik 49</p> <p>Action : Menampilkan taman dan juga di tambahkan <i>dubbing</i> suara yang menjelaskan kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan.</p> <p>Transisi : <i>Pan Right</i> (kiri ke kanan)</p> <p>BGM : Menggunakan musik <i>Tobu - Candyland [NCS Release].mp3</i></p>
Scene : 7		<p>Durasi : Detik 50 s/d detik 52</p> <p>Action : Menampilkan program studi Diploma IV Fisioterapi yang ada di kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan.</p> <p>Transisi : Tulisan Muncul</p> <p>BGM : Menggunakan musik <i>Tobu - Candyland [NCS Release].mp3</i></p>

Scene : 8		<p>Durasi : Detik 53 s/d detik 54 <i>Action</i> : Menampilkan program studi Diploma III Fisioterapi yang ada di kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan. Transisi : Tulisan Muncul BGM : Menggunakan musik <i>Tobu - Candyland [NCS Release].mp3</i></p>
Scene : 9		<p>Durasi : Detik 55 s/d detik 56 <i>Action</i> : Menampilkan program studi Diploma III Analisis Kesehatan yang ada di kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan. Transisi : Tulisan Muncul BGM : Menggunakan musik <i>Tobu - Candyland [NCS Release].mp3</i></p>
Scene : 10		<p>Durasi : Detik 57 s/d detik 58 <i>Action</i> : Menampilkan program studi Diploma III Keperawatan yang ada di kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan. Transisi : Tulisan Muncul BGM : Menggunakan musik <i>Tobu - Candyland [NCS Release].mp3</i></p>
Scene : 11		<p>Durasi : Detik 59 s/d menit 01:18 <i>Action</i> : Menampilkan ruang belajar dan di <i>shoot</i> pada saat proses belajar mengajar. Transisi : <i>Pan Left</i> (kanan ke kiri) BGM : Menggunakan musik <i>Tobu - Candyland [NCS Release].mp3</i></p>

Scene : 12		<p>Durasi : Menit 01:19 s/d menit 01:28 <i>Action</i> : Menampilkan visi dengan tulisan berjalan. <i>Transisi</i> : Tulisan dari kiri ke tengah <i>BGM</i> : Menggunakan musik <i>Tobu - Candyland [NCS Release].mp3</i></p>
Scene: 13		<p>Durasi : Menit 01:29 s/d menit 01:37 <i>Action</i> : Menampilkan misi dengan tulisan berjalan. <i>Transisi</i> : Tulisan dari kiri ke tengah <i>BGM</i> : Menggunakan musik <i>Tobu - Candyland [NCS Release].mp3</i></p>
Scene : 14		<p>Durasi : Menit 01:38 s/d menit 01:52 <i>Action</i> : Menampilkan ruang Laboratorium pertama kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan dengan dibarengi dengan <i>dubbing</i> suara. <i>Transisi</i> : <i>Pan Right</i> (kiri ke kanan) <i>BGM</i> : Menggunakan musik <i>Tobu - Candyland [NCS Release].mp3</i></p>
Scene : 15		<p>Durasi : Menit 01:53 s/d menit 02:01 <i>Action</i> : Menampilkan lemari yang di dalamnya terdapat alat <i>Microsoft</i>. <i>Transisi</i> : <i>Tilt Down</i> (atas ke bawah) <i>BGM</i> : Menggunakan musik <i>Tobu - Candyland [NCS Release].mp3</i></p>

Scene : 16		<p>Durasi : Menit 02:02 s/d menit 02:19 <i>Action</i> : Menampilkan ruang laboratorium kedua kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan dengan dibarengi dengan <i>dubbing</i> suara. Transisi : <i>Pan Right</i> (kiri ke kanan) BGM : Menggunakan musik <i>Tobu - Candyland [NCS Release].mp3</i></p>
Scene : 17		<p>Durasi : Menit 02:20 s/d menit 02:26 <i>Action</i> : Menampilkan mahasiswa dengan dosen yang sedang bimbingan tugas akhir dengan di barengi dengan <i>dubbing</i> suara. Transisi : <i>Eye Level</i> (sejajar objek) BGM : Menggunakan musik <i>Tobu - Candyland [NCS Release].mp3</i></p>
Scene : 18		<p>Durasi : Menit 02:27 s/d menit 02:35 <i>Action</i> : Menampilkan mahasiswa yang sedang duduk dan bermain tenis meja dengan <i>dubbing</i> suara. Transisi : <i>Pan Right</i> (kiri ke kanan) BGM : Menggunakan musik <i>Tobu - Candyland [NCS Release].mp3</i></p>
Scene : 19		<p>Durasi : Menit 02:36 s/d menit 02:44 <i>Action</i> : Menampilkan mahasiswa yang sedang duduk dan bermain tenis meja. Transisi : <i>Pan Left</i> (kanan ke kiri) BGM : Menggunakan musik <i>Tobu - Candyland [NCS Release].mp3</i></p>

Scene : 20		<p>Durasi : Menit 02:45 s/d menit 03:09 <i>Action</i> : Menampilkan mahasiswa yang sedang membaca buku di ruang perpustakaan kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan. <i>Transisi</i> : <i>Follow/crab</i> (mengikuti objek sejajar) <i>BGM</i> : Menggunakan musik <i>Tobu - Candyland [NCS Release].mp3</i></p>
Scene : 21		<p>Durasi : Menit 03:10 s/d menit 03:12 <i>Action</i> : Menampilkan logo kerjasama antara kampus IPPT dengan kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan. <i>Transisi</i> : Logo timbul di tengah <i>BGM</i> : Menggunakan musik <i>Tobu - Candyland [NCS Release].mp3</i></p>
Scene : 22		<p>Durasi : Menit 03:13 s/d menit 03:18 <i>Action</i> : Menampilkan logo kerjasama antara kampus UKM dengan kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan. <i>Transisi</i> : Logo timbul di tengah <i>BGM</i> : Menggunakan musik <i>Tobu - Candyland [NCS Release].mp3</i></p>
Scene : 23		<p>Durasi : Menit 03:19 s/d menit 03:20 <i>Action</i> : Menampilkan logo kerjasama antara kampus Hospital Kuala Lumpur dengan kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan. <i>Transisi</i> : Logo timbul di tengah <i>BGM</i> : Menggunakan musik <i>Tobu - Candyland [NCS Release].mp3</i></p>

Scene : 24		<p>Durasi : Menit 03:21 s/d menit 03:22 <i>Action</i> : Menampilkan logo kerjasama antara kampus USM dengan kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan. <i>Transisi</i> : Logo timbul di tengah <i>BGM</i> : Menggunakan musik <i>Tobu - Candyland [NCS Release].mp3</i></p>
Scene : 25		<p>Durasi : Menit 03:23 s/d menit 03:25 <i>Action</i> : Menampilkan foto mahasiswa yang lagi PBL di Malaysia. <i>Transisi</i> : Foto timbul di tengah <i>BGM</i> : Menggunakan musik <i>Tobu - Candyland [NCS Release].mp3</i></p>
Scene : 26		<p>Durasi : Menit 03:26 s/d menit 03:27 <i>Action</i> : Menampilkan foto mahasiswa yang lagi PBL di Malaysia. <i>Transisi</i> : Foto timbul di tengah <i>BGM</i> : Menggunakan musik <i>Tobu - Candyland [NCS Release].mp3</i></p>
Scene : 27		<p>Durasi : Menit 03:28 s/d menit 03:29 <i>Action</i> : Menampilkan foto mahasiswa yang lagi PBL di Malaysia. <i>Transisi</i> : Foto timbul di tengah <i>BGM</i> : Menggunakan musik <i>Tobu - Candyland [NCS Release].mp3</i></p>
Scene : 28		<p>Durasi : Menit 03:30 s/d menit 03:43 <i>Action</i> : Menampilkan Mahasiswa pilihan yang berprestasi. <i>Transisi</i> : <i>Eye Level</i> (sejajar objek) <i>BGM</i> : Menggunakan musik <i>Tobu - Candyland [NCS Release].mp3</i></p>

Scene: 29		<p>Durasi : Menit 03:44 s/d menit 04:11</p> <p>Action : Menampilkan Mahasiswa pilihan yang berprestasi.</p> <p>Transisi : <i>Eye Level</i> (sejajar objek)</p> <p>BGM : Menggunakan musik <i>Tobu - Candyland [NCS Release].mp3</i></p>
Scene : 30		<p>Durasi : Menit 04:12 s/d menit 04:37</p> <p>Action : Menampilkan Mahasiswa pilihan yang berprestasi.</p> <p>Transisi : <i>Eye Level</i> (sejajar objek)</p> <p>BGM : Menggunakan musik <i>Tobu - Candyland [NCS Release].mp3</i></p>
Scene: 31		<p>Durasi : Menit 04:38 s/d menit 04:50</p> <p>Action : Menampilkan ibu direktur.</p> <p>Transisi : <i>Eye Level</i> (sejajar objek)</p> <p>BGM : Menggunakan musik <i>Tobu - Candyland [NCS Release].mp3</i></p>
Scene : 32		<p>Durasi : Menit 04:51 s/d menit 05:00</p> <p>Action : Menampilkan informasi.</p> <p>Transisi : Tulisan ditengah.</p> <p>BGM : Menggunakan musik <i>Tobu - Candyland [NCS Release].mp3</i></p>

Scene : 32		Durasi : Menit 05:01 s/d menit 05:10 Action : Menampilkan Struktural Kampus. Transisi : Teks berjalan (bawah ke atas). BGM : Menggunakan musik <i>Tobu - Candyland</i> [NCS Release].mp3
------------	---	---

III.5.2. Narasi

Narasi yaitu tulisan yang di dalamnya terdapat suatu cerita dan juga penjelasan yang akan di *dubbing* dalam *video Company Profile* kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan, narasi ini juga akan digabungkan pada setiap *Scene* yang terdapat di dalam *storyboard*. Adapun isi dari narasi yang ada di dalam *video Company Profile* kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan sebagai berikut :

Tabel III.3. Narasi perancangan media *Company Profile* di Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan.

(Sumber : Ahmad Dairabi Dalimunthe, 2019)

No	Scene	Isi Narasi
1	Scene 3	Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan Merupakan salah satu perguruan tinggi
2	Scene 4	Vokasi yang berpengalaman lebih dari 32 tahun.
3	Scene 5	Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan beralamat di jalan H. Adam Malik No. 140-142 kota Medan.
4	Scene 6	Kami memiliki IV Program Studi unggulan di antaranya :
5	Scene 7	Diploma IV Fisioterapi
6	Scene 8	Diploma III Fisioterapi

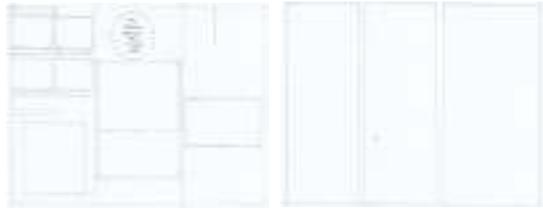
7	<i>Scene 9</i>	Diploma III Analis Kesehatan
8	<i>Scene 10</i>	Diploma III Keperawatan
9	<i>Scene 11</i>	Ruang pembelajaran yang nyaman yang di lengkapi fasilitas Audio Visual
10	<i>Scene 12</i>	Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan memiliki Visi & Misi diantaranya, Visi...
11	<i>Scene 13</i>	Dan Misi...
12	<i>Scene 14</i>	Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan juga memiliki Dosen pengajar yang handal dan berkompeten di bidangnya
13	<i>Scene 16</i>	Ruang Laboratorium yang di lengkapi berbagai alat dan bahan yang modren
14	<i>Scene 17</i>	Berbagai prasarana siap mendukung aktivitas Mahasiswa untuk menjadi lulusan yang unggul dan berdaya saing
15	<i>Scene 20</i>	Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan juga menjalin kerjasama dalam dan luar negeri diantaranya,
16	<i>Scene 21</i>	Institut Perubatan & Pergigihan Termaju
17	<i>Scene 22</i>	National Universiti Of Malaysia
18	<i>Scene 23</i>	Hospital Kuala Lumpur
19	<i>Scene 24</i>	Universiti Sains Malaysia

III.5.3. Alternatif Desain

Untuk tahapan ini, penulis membagi objek yang telah digunakan menjadi pilihan penulis agar mempermudah untuk menentukan sebuah objek yang sesuai dengan konsep media *Company Profile* yang penulis rancang. Adapun alternatif yang penulis bagi yaitu sebagai berikut :

Tabel III.4. Alternatif desain perancangan media *Company Profile* di Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan.

(Sumber : Ahmad Dairabi Dalimunthe, 2019)

No	Sketsa Alternatif Desain	Deskripsi
1		<ul style="list-style-type: none"> • Brosur
2		<ul style="list-style-type: none"> • Pin
3		<ul style="list-style-type: none"> • <i>X-Banner</i>

III.5.4. Produksi

Pada tahap ini proses *shooting* mengikut pada *storyboard* yang sudah di rencanakan pada tahap pra-produksi *video Company Profile*. Pada proses pengambilan gambar *video Company Profile* tidak mesti harus mengikuti urutan *scane*, tetapi bisa diacak mulai dari yang termudah sampai yang tersulit. Hal yang tersulit yaitu apabila orang-orang yang terlibat di dalamnya mengalami kendala yang tidak di inginkan. Pada tahap produksi *video Company*

Profile ini lebih baik mengambil banyak *shoot video* ataupun gambar, supaya bisa menjadi alternatif apabila kekurangan materi *shoot video* ataupun gambar.

III.5.4.1. Sinematografi

Pada tahap ini yaitu membahas tentang teknik pengambilan *video* dan foto untuk di gabungkan sehingga menjadi *video* yang mampu menyampaikan pesan kepada masyarakat khususnya target *audiens*.

III.5.4.1.1. *Mise En Scene*

Mise En Scene dengan teknik sinematografi dan *editing* sangatlah berpengaruh terhadap efek *video* pada penonton. *Min En Scene* juga sangat mempengaruhi masyarakat untuk tetap melihat perkembangan dari kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan. Orang yang berperan penting dan bertanggung jawab besar dalam hal produksi ini yaitu *desainer* perancang.

III.5.4.1.2. Pengambilan Gambar

Tahapan pengambilan gambar ini penulis memiliki beberapa aspek yang mendukung terciptanya *video Company Profile*. Pengambilan gambar tersebut tercipta karena adanya perpaduan dan pergerakan kamera dengan *angle* dan *type of shoot*. Beberapa pengambilan gambar yang digunakan pada *video Company Profile* diantaranya sebagai berikut:

A. Pengambilan Gambar Dengan Teknik *Pan Left*

Pengambilan *video* dengan teknik *pan left*, yaitu pengambian kamera bergerak dengan posisi kamera dari kanan ke kiri yang dilakukan dengan mengambil *video* di ruangan kelas, lab, gedung depan kampus, mahasiswa yang sedang bermain tenis meja.

B. Pengambilan Gambar Dengan Teknik *Zoom in & Out*

Pengambilan *video* dengan teknik *zoom in & out*, yaitu ketika pancuran air di *shoot* dengan teknik tersebut yang dilakukan dengan sentuhan tombol *zoom in & out* di kamera dengan jarak yang cukup jauh dan pemandangan yang cukup memberikan kesan yang indah.

C. Pengambilan Gambar Dengan Teknik *Tilt Down*

Pengambilan *video* dengan teknik *Tilt Down*, yaitu pengambilan dari atas ke bawah yang dilakukan untuk menampilkan gedung depan kampus depan.

D. Pengambilan Gambar Dengan Teknik *Track In*

Pengambilan *video* dengan teknik *track in*, yaitu pengambilan mendekati objek yang dilakukan untuk menampilkan perpustakaan dan taman kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan.

E. Pengambilan Gambar Dengan Teknik *Pan Right*

Pengambilan *video* dengan teknik *pan right*, yaitu pengambilan dari kiri ke kanan yang dilakukan untuk mengambil *video* mahasiswa yang sedang bermain tenis meja.

F. Pengambilan Gambar Dengan Teknik *Eye Level*

Pengambilan *video* dengan teknik *eye level*, yaitu pengambilan sejajar objek yang dilakukan untuk mengambil *video* mahasiswa yang berprestasi dan dosen yang sedang bimbingan dengan mahasiswa.

III.5.4.2. Kostum / *Make Up*

Kostum disini yaitu mengacu pada penggunaan pakaian di tiap karakter, pada perancangan *video Company Profile* kampus Politeknik Kesehatan YRSU

Dr. Rusdi Medan, orang yang berperan penting disini menggunakan kostum yang biasa di pakai pada saat kuliah (mahasiswa) dan mengajar (dosen). Sedangkan *Make Up* dan juga Kostum biasanya menjadi satu paket karena setiap mahasiswa dan juga dosen yang ingin ke kampus sudah pasti menggunakannya.

III.5.4.3. List Shoot

Penulis membuat *list* untuk pengambilan gambar atau proses *shooting* yang dilakukan di lapangan atau tempat *shoot* yang sudah di rancang oleh penulis sebelumnya. Adapun *list shoot* pada saat proses *shooting* sebagai berikut :

1. Air pancur ukiran nama pemilik yayasan pertama di batu.
2. Gedung depan kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan.
3. Pintu masuk kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan.
4. Taman kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan.
5. Ruang kelas kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan.
6. Ruang *lobby* kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan.
7. Dosen membimbing mahasiswa
8. Ruang laboratorium kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan.
9. Ruang perpustakaan kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan.
10. Masing – masing dari mahasiswa/i.
11. Direktur kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan.

III.5.4.4. Work Schedule

Work schedule yaitu jadwal kerja selama pembuatan *video Company Profile* berlangsung. Adapun jadwal kerja yang di buat di dalam tabel sebagai berikut :

Tabel III.5. *Work Schedule Media Company Profile* di Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan.

(Sumber : Ahmad Dairabi Dalimunthe, 2019)

Tahapan	Nama Kegiatan	Minggu Pelaksanaan																							
		April				Mei				Juni				Juli				Agustus				September			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pra - Produksi	Pengumpulan Data																								
	Ide																								
	Tema																								
	Konsep																								
	Storyboard																								
Produksi	Narasi																								
	Shooting																								
	Perancangan Audio																								
	Tata Artistik																								
	Kostum/Make Up																								
Pasca - Produksi	List Shoot																								
	Editing Video																								
	Editing Narasi																								
	Rendering																								
	Offline																								
Online																									

III.5.5. Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi yaitu salah satu tahapan yang dilakukan untuk menghasilkan sebuah *video* yang nantinya dapat dinikmati oleh masyarakat. Tahap ini menjadi tahapan akhir dalam pembuatan *video Company Profile*, sebelum *video Company Profile* ini dipublikasikan secara *online* di media sosial milik kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan, *video Company Profile* ini dipamerkan terlebih dahulu dan dinilai oleh masyarakat apakah layak atau tidak *video* tersebut dipublikasikan di media sosial milik kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan.

III.5.5.1. *Editing*

Pada tahap ini penulis menjelaskan tahapan *editing video Company Profile* yang merupakan proses pengolahan *video* yang telah diambil untuk disusun sebaik mungkin. Proses *editing* ini menggunakan aplikasi Corel Video Studio Pro X8.



Gambar III.9. *Editing*
(Sumber : Ahmad Dairabi Dalimunthe, 2019)

III.5.5.2. *Editing Narasi*

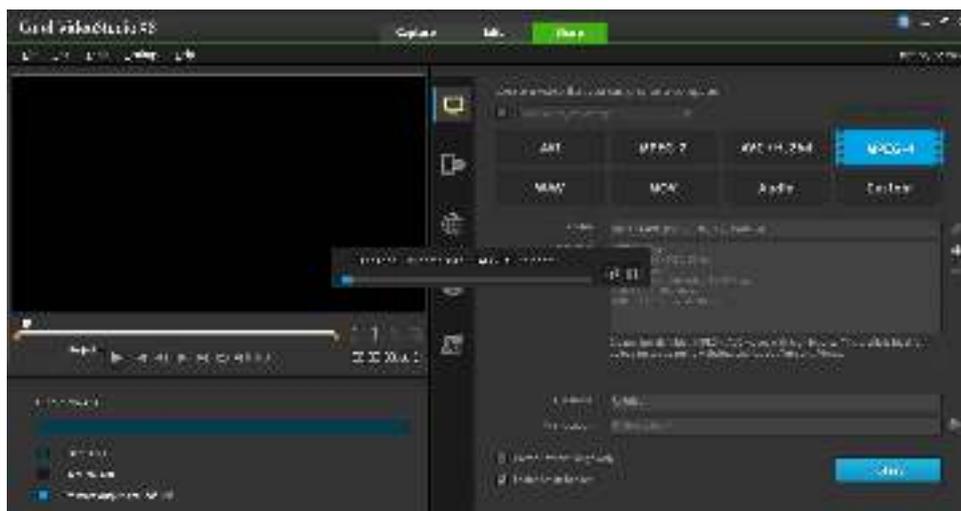
Tahap ini *video Company Profile* diberi narasi agar informasi yang di berikan dapat lebih jelas dan tersampaikan ke masyarakat luas. Narasi ini di edit menggunakan aplikasi Corel Video Studio Pro X8 dan *hanphone* untuk merekam suara narator. Pada saat penggabungan narasi dengan *video* suara musik di turunkan setengah (50%) agar suara dari narasi bisa lebih jelas dan masyarakat dapat mendengar dan memahaminya.



Gambar III.10. *Editing* Narasi
(Sumber : Ahmad Dairabi Dalimunthe, 2019)

III.5.5.3. *Rendering*

Proses ini adalah proses dimana semua editan sudah di nyatakan *fix* melalui aplikasi Corel Video Studio Pro X8. Cara merender *project* yang telah selesai di edit yaitu dengan cara *share*, MPEG-4, MPEG-4 AVC (192X1080,30p,15 Mbps), *start*.



Gambar III.11. *Rendering*
(Sumber : Ahmad Dairabi Dalimunthe, 2019)

III.5.5.4. *Offline*

Pada tahapan ini penulis memamerkan hasil dari *video Company Profile* yang telah selesai di depan masyarakat. Tahapan ini penulis mendapatkan banyak kritik serta saran dari pengunjung yang datang ke *stand* pengkarya.



Gambar III.12. *Offline*
(Sumber : Ahmad Dairabi Dalimunthe, 2019)

III.5.5.5. *Online*

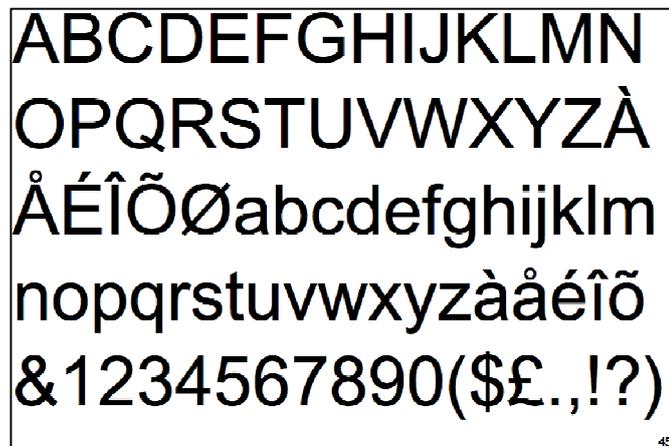
Setelah tahapan *offline* tersebut telah selesai, penulis langsung mempublikasikan ke media sosial milik kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan agar masyarakat dapat melihat *video* tersebut.



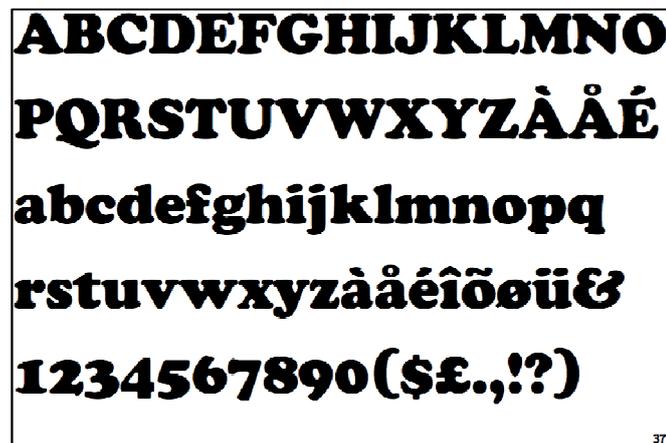
Gambar III.13. *Online*
(Sumber : Ahmad Dairabi Dalimunthe, 2019)

III.5.6. Alternatif *Font*

Untuk alternatif *font*, penulis menggunakan *font arial* dan *font cooper black* karena kedua *font* tersebut sangat simpel dan menarik untuk di lihat dan baca. Kedua *font* tersebut juga akan mewakili dari semua media, baik itu media pendukung maupun media utama yang penulis rancang.



Gambar III.14. *Font Arial*
(Sumber : Identifont.com)



Gambar III.15. *Font Cooper Black*
(Sumber : Identifont.com)

III.5.7. Alternatif Warna

Pada tahapan ini, penulis lebih memilih menggunakan warna hijau, karena warna hijau adalah salah satu warna dari dalam logo kampus Politeknik Kesehatan YRSU Dr. Rusdi Medan. Filosofi warna hijau tersebut memiliki banyak arti diantaranya, sebagai simbol alam, simbol kesejukan, simbol keberuntungan, serta banyak di artikan sebagai simbol kesehatan. Maka dari itu

penulis memilih warna hijau sebagai *background* warna untuk media utama maupun media pendukung.



Gambar III.16. Warna Hijau
(Sumber : codesigncod.blogspot.co.id)