
PERANCANGAN COMPANY PROFILE CV. AAF PRINT CIREBON MENGGUNAKAN VIDEO ANIMASI SEBAGAI PROMOSI USAHA

Wiwiek Nurkomala Dewi¹, Chairun Nas², Jamaludin Aries³, Linda Norhan⁴

Universitas Catur Insan Cendekia^{1,2,3,4}

Jl. Kesambi 202, Kota Cirebon, Jawa Barat Tlp : (0231) 220250

e-mail: wiwiek.nurkomala.dewi@cic.ac.id¹, chairun.nas@cic.ac.id², ariesjamaludin6@gmail.com³,
linda.norhan@cic.ac.id⁴

ABSTRAK

Dalam sebuah perusahaan perlu adanya company profile agar memudahkan perusahaan dalam menawarkan jasanya kepada konsumen, masih banyak perusahaan yang belum memiliki company profile salah satunya adalah CV. AAF Print Cirebon. Oleh karena itu penulis merancang company profile dalam bentuk video animasi agar memudahkan CV. AAF Print Cirebon dalam menawarkan jasanya.

Dalam perancangan company profile ini penulis merancang dalam bentuk video animasi agar memudahkan konsumen dalam mengetahui profil perusahaan secara detail, dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode pengumpulan data dan perancangan, kemudian dalam proses pembuatan video animasi company profile ini penulis menggunakan software CorelDraw untuk membuat ilustrasinya, Adobe After Effect untuk membuat animasinya dan Adobe Premiere Pro untuk menyusunnya menjadi sebuah video. Dalam video animasi company profile ini memiliki beberapa tampilan diantaranya tampilan pembuka, tampilan isi dan tampilan penutup. Dengan adanya company profile dalam bentuk video animasi ini diharapkan dapat digunakan dengan mudah oleh CV. AAF Print dalam menawarkan jasanya.

Kata kunci : Video, Animasi, Company Profile, Promosi

ABSTRACT

In a company, it is necessary to have a company profile to make it easier for companies to offer their services to consumers, there are still many companies that do not have a company profile, one of which is CV. AAF Print Cirebon. Therefore, the author designed a company profile in the form of animated videos to make it easier for CV. AAF Print Cirebon in offering its services. In designing this company profile the author designed it in the form of an animated video to make it easier for consumers to know the company profile in detail, in this study the researcher used data collection and design methods, then in the process of making this company profile animation video the author used CorelDraw software to make illustrations, Adobe After Effects to create animations and Adobe Premiere Pro to compose them into a video. In this animated company profile video, it has several views including the opening view, the content view and the closing view. With the company profile in the form of an animated video, it is hoped that CV AAF Print can use it easily. in offering its services.

Keywords: Video, Animation, Company Profile, Promotion

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Company profile atau profil perusahaan merupakan salah satu hal terpenting yang harus dimiliki setiap perusahaan, tanpa *company profile*, pelanggan tidak dapat mengetahui secara detail mengenai informasi suatu perusahaan dan produk apa saja yg ditawarkan oleh perusahaan tersebut, dengan demikian *company profile* ini berperan penting dalam menarik perhatian para pelanggan terhadap suatu perusahaan.

Bentuk *company profile* pun bermacam macam, ada yang berbentuk *online*, video, maupun media cetak. Seperti apapun bentuk dan jenis dari *company profile*, semuanya mempunyai fungsi yang sama yaitu memberitahu keberadaan suatu perusahaan dengan informasi informasi yang detail. Selama ini perusahaan percetakan CV. AAF Print hanya melakukan penawaran jasa dari mulut ke mulut atau *Word of Mouth*, permasalahan yang sering terjadi yaitu tidak semua pelanggan mengetahui jasa apa saja yang ditawarkan oleh perusahaan ini. Dengan adanya permasalahan tersebut maka, pada *project* magang ini akan dirancang *Company Profile* CV. AAF Print menggunakan video animasi yang berisi tentang Informasi lengkap dari CV. AAF Print Cirebon, Jasa apa saja yang ditawarkan, dan Kontak person yang lengkap. Untuk teknik yang digunakan dalam pembuatan animasi *Company Profile* ini menggunakan teknik *Motion Graphics*. Pada perkembangan teknologi saat ini media dengan menggunakan *Motion Graphics* mampu menjelaskan konsep-konsep pembelajaran disertai dengan grafis, teks, dan warna, sehingga menjadi sarana untuk menarik perhatian sekaligus memberi pemahaman lebih, Media tersebut juga memiliki kemampuan menjelaskan materi yang tak dapat dilihat dan ditangkap oleh mata manusia, dengan memvisualisasikannya maka materi yang dapat tergambarkan secara jelas dan nyata [1]. Selain itu diharapkan dengan adanya *Company Profile* ini dapat membantu pelanggan untuk lebih mengenal CV. AAF Print beserta jasa jasa yang ditawarkan oleh CV. AAF Print, dan mempermudah CV. AAF Print untuk menawarkan jasa apa saja yang ditawarkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana merancang video animasi *Company Profile* yang dapat digunakan untuk memperkenalkan profil perusahaan secara mendalam dan dapat juga digunakan untuk menawarkan jasa apa saja yang ditawarkan oleh perusahaan

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka ditetapkan batasan masalah yang dibuat yaitu *project* ini hanya membuat *Company Profile* CV. AAF Print berbentuk video animasi, untuk mempermudah pembuatannya, penulis menggunakan software *Adobe Premiere Pro* dan *Adobe After Effect* dan *project* ini nantinya dapat digunakan oleh CV. AAF Print untuk menawarkan jasanya kepada pelanggan, begitu pun pelanggan dapat menggunakan *project* ini untuk mengenal lebih dekat tentang perusahaan CV. AAF Print Cirebon.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka tujuan dari membuat perancangan *company profile* CV. AAF Print Cirebon menggunakan video animasi sebagai promosi usaha adalah Sebagai media yang dapat digunakan untuk mempermudah CV. AAF Print dalam memperkenalkan profil perusahaan secara mendalam dan juga dapat digunakan untuk menawarkan jasanya sehingga pelangganpun dapat dengan mudah mengetahui jasa apa saja yang ditawarkan oleh CV. AAF Print Cirebon.

2. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Company Profile

Company Profile merupakan sebuah media dari jati diri sebuah perusahaan mengenai seluruh aktivitas, keunggulan, budaya perusahaan serta segala bentuk yang dimiliki oleh sebuah perusahaan yang bertujuan untuk mengenalkan atau memberitahukan apa yang dimiliki oleh sebuah perusahaan kepada *audience* atau khalayak umum sehingga membuat mereka tertarik untuk melihatnya [2].

2.2 Pengertian Video

Video adalah media audio-visual yang memaparkan objek yang bergerak bersama-sama, Video dapat memberikan informasi, menjelaskan proses, memaparkan konsep-konsep rumit, mengajarkan keterampilan dan mempengaruhi sikap [3].

2.3 Pengertian Video Company Profile

Video Company Profile adalah bentuk lain dari Company Profile dengan format audio visual berupa cuplikan-cuplikan video yang dipercantik dengan tampilan animasi dan grafis, ilustrasi musik yang sesuai narasi, dan menampilkan host bila diperlukan. Company Profile sendiri berisi informasi seputar perusahaan, mulai dari sejarah, visi dan misi, produk jangkauan atau tempat. Selain itu, Video Company Profile juga merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan brand awareness kepada masyarakat yang mana Video Company Profile sendiri dapat diaplikasikan untuk presentasi, marketing tools, kebutuhan dokumentasi, komunikasi, dan publikasi perusahaan secara luas [2].

2.4 Animasi

Animasi adalah gambar bergerak, dimana dapat membuat sebuah gambar ataupun tulisan menjadi terlihat hidup karena memiliki gerakan. Gerakan inilah yang merupakan salah satu daya tarik dari media animasi [4].

2.4.1 Jenis Jenis Animasi

Dalam hal komunikasi sosial, ada beberapa jenis animasi yang sering digunakan dalam memberikan informasi mengenai kebutuhan sosial.

2.4.1.1. Animasi *Stop Motion*

Animasi stop motion yaitu animasi yang mana berisi banyak gambar yang dijadikan satu *frame*, dibuat seolah-olah hidup karena gambarnya gerakannya halus, sehingga jika digabungkan menjadi satu *frame* maka gambar tersebut seolah-olah hidup [5].

2.4.1.2. Animasi 2 Dimensi

Animasi 2D adalah penciptaan gambar bergerak dalam lingkungan dua dimensi yang memiliki keunggulan berupa efisiensi, kesederhanaan, efektivitas biaya dan kebebasan artistik untuk mengembangkan karakter dan dunia yang memenuhi kebutuhan proyek. Hal ini dilakukan dengan urutan gambar berturut-turut, atau "*frame*", yang mensimulasikan gerak oleh setiap gambar [6].

2.4.1.3. Animasi 3 Dimensi

Animasi 3 Dimensi (3D) adalah objek animasi yang berada pada ruang 3D. Objek animasi ini dapat dirotasi dan berpindah seperti objek riil. Animasi 3 dimensi secara keseluruhan dikerjakan menggunakan bantuan komputer. Melalui menu gerakan dalam program komputer, keseluruhan objek bisa diperlihatkan secara 3 dimensi [7].

2.4.1.4. Animasi *Motion Graphic*

Motion Graphic Animation adalah tipe animasi yang menampilkan tulisan dan grafik, misalnya penggunaan *running* teks dalam iklan atau *logo corporate* di station ID atau *company profile*. Jenis animasi ini juga digunakan dalam *opening film* atau acara di televisi [8].

2.4.2 Fungsi Animasi

Animasi tidak hanya sekedar menampilkan gambar bergerak saja, namun animasi juga memiliki beberapa fungsi, diantaranya adalah:

1. Menggambarkan Berbagai Proses (*Depiction of Processes*)

Yaitu film animasi dapat menggambarkan proses dan hubungan yang bersifat abstrak yang sulit digambarkan.

2. Menyederhanakan berbagai proses (*Simplification of Processes*)

Yaitu melalui animasi, pembuat film dapat menyederhanakan berbagai proses, ide, organisasi dan struktur yang tadinya cukup rumit [4].

2.5 Promosi

Promosi adalah untuk memberitahukan, menginformasikan, menawarkan, membujuk, atau menyebarluaskan suatu produk atau jasa kepada calon konsumen dengan tujuan agar calon konsumen tersebut pada akhirnya dapat melakukan pembelian [4].

2.6 Tujuan Pembuatan Company Profile

Tujuan utama yang melatar belakangi sebuah pembuatan *Company Profile* adalah untuk mendekati segmen penting dalam perkembangan bisnis. *Company Profile* ini bisa diarahkan kepada investor potensial, pelanggan baru, melebarkan sayap pada bisnis perusahaan serta sebagai upaya pengenalan untuk karyawan. Membuat *Company Profile* merupakan hal yang mudah dan sederhana bagi semua yang sudah terjun melakukan bisnis. *Company Profile* merupakan perpanjangan dari rencana bisnis, perbedaannya hanya apa yang di presentasikan fakta aktual dan pencapaian perusahaan bukan sekedar gambaran kesuksesan dari perencanaan bisnis yang sedang atau akan dilakukan. *Company Profile* yang akan dibuat harus menarik pihak-pihak lain, dengan maksud kita membuat sebuah profil perusahaan yang memiliki pandangan luas terhadap objektivitas dan kebutuhan informasi yang relevan. Buatlah ekspektasi dan kebutuhan yang mencerminkan semua hal dapat tercapai oleh perusahaan anda[10].

2.7 Berkomunikasi Melalui Animasi

Berkomunikasi dapat dilakukan dengan media apa saja, baik secara konvensional, maupun secara digital. Komunikasi yang baik sangat diperlukan agar informasi yang terkandung dapat tersampaikan secara utuh dan tepat sasaran. Komunikasi merupakan sesuatu upaya yang telah atau akan dilakukan secara sengaja dan memiliki sebuah tujuan didalamnya. Adanya partisipasi dan kerjasama dari para pelaku yang terlibat merupakan tuntutan untuk terjadinya sebuah Komunikasi. Pihak-pihak yang melakukan komunikasi, harus sama-sama ikut terlibat dan juga mempunyai perhatian yang sama pada topik pesan yang disampaikan, Guna menghasilkan komunikasi berjalan dengan baik. Oleh sebab itu, komunikasi yang disampaikan harus mampu membangkitkan emosi partisipan. Berdasarkan beberapa pemahaman tersebut, media animasi dirasa sesuai untuk digunakan sebagai media komunikasi, selain animasi yang baik dapat memiliki nilai estetika, penyebaran animasi saat ini cukup mudah, dapat menembus faktor ruang dan waktu dengan bantuan atau adanya media sosial dan internet. [11].

2.8 Animasi Sebagai Media Promosi

Dengan menggunakan Animasi sebagai media promosinya, seseorang dapat menuangkan kreativitas mereka ke dalam animasi tersebut, sehingga membuat tampilan promosi menjadi lebih menarik. Perkembangan teknologi juga membuat penyebaran media digital menjadi lebih luas, karena dapat diakses dengan jaringan internet dan salah satunya adalah melalui situs Youtube yang dapat menampilkan video atau animasi di dalam website tersebut [4].

2.9 Tahapan Dalam Produksi Animasi

Tahap memproduksi suatu animasi multimedia diperlukan suatu desain dan perancangan yang baik dan terperinci supaya produk animasi yang dibuat sesuai dengan keinginan maupun kebutuhan, meliputi:

- a) Konsep
Konsep adalah sebuah pemikiran atau gagasan awal yang berupa tujuan atau maksud, sasaran atau segment pasar yang dituju. Sebuah produk multimedia akan menghasilkan produk yang sukses dan tepat sasaran jika konsep awalnya dibuat dengan baik dan jelas.
- b) *Storyboard*
Storyboard adalah area berseri dari sebuah gambar sketsa yang digunakan sebagai alat perencanaan untuk menunjukkan secara visual bagaimana aksi dari sebuah cerita berlangsung. *Storyboard* merupakan gambaran dari scene, bentuk visual perancangan, audio, durasi, keterangan dan narasi untuk suara akan dibuat pada perancangan *storyboard*. Perancangan *storyboard* akan menjadi acuan dalam pembuatan tampilan pada tahap implementasi. Terdapat beberapa *storyboard* yaitu:
 - 1) Sebagai panduan bagi orang-orang yang terlibat didalamnya, mulai dari sutradara, penulis cerita, lighting, dan cameramen.
 - 2) Memungkinkan seseorang pembuat film untuk memvisualisasikan ide-idenya.
 - 3) Sebagai alat untuk mengkomunikasi ide keseluruh film.
 - 4) Menjelaskan tentang alur narasi dari sebuah cerita.
 - 5) Berperan dalam pewaktuan (timing) pada sequence, percobaan percobaan dengan sudut pandang kamera, perpindahan dan kesinambungan (continuity) antara elemen-elemen dalam sebuah frame.
- c) Naskah
Naskah Secara umum naskah sering diartikan sebagai sesuatu yang tertulis dan asli. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia terdapat empat pengertian naskah, yaitu (1) karangan yang masih ditulis dengan tangan, (2) karangan seseorang yang belum diterbitkan, (3) bahan-bahan berita yang siap untuk diset, (4) rancangan. Naskah dipergunakan untuk menunjuk pada asal usul teks atau karya sastra dari sumber primer pengarang, dapat berupa kertas bertuliskan tangan atau kertas terketik, baik manual maupunkomputer. Maka dapat disimpulkan bahwa naskah merupakan suatu cerita atau karangan yang dibuat oleh seseorang berupa tulisan untuk dapat diterbitkan [12].

3. METODE PENELITIAN

Untuk mendukung dalam perancangan video animasi *company profile* ini sangat membutuhkan perangkat keras atau *Hardware* dengan spesifikasi yang tinggi, karena semakin tinggi spesifikasinya akan semakin mudah pula dalam pengerjaannya.

Adapun spesifikasi perangkat keras atau *hardware* yang digunakan dalam perancangan video animasi *company profile* ini seperti terlihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Perangkat Keras

(Sumber: dokumen penulis)

NO	Perangkat Keras yang Digunakan
1	Processor : Intel® Core™ i5-8565U 1.8 GHz (8M Cache, up to 4.6 GHz)
2	VGA : NVIDIA® GeForce® MX230 : 2GB GDDR5
3	RAM : 4GB (onboard)
4	SSD : 512 GB
5	Mouse Logitech B175
6	Speaker
7	Smartphone Samsung Galaxy J6

Untuk mendukung perangkat keras atau *hardware* maka diperlukan pula perangkat lunak atau *software* dalam perancangan video animasi *company profile* ini, *software* yang digunakan dalam perancangan ini seperti yang terlihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Perangkat Lunak

(Sumber: dokumen penulis)

NO	Software
1	Adobe After Effect 2017
2	Adobe Premiere Pro 2018
3	CorelDraw X7
4	Microsoft Word 2010
5	Website Freepik.com

Dalam pembuatan video animasi *company profile* ini tentu dibutuhkan pula sumber daya manusia atau *brainware* sebagai kebutuhan untuk mengisi bagian bagian perancangan video animasi *company profile* ini, diantaranya:

1. Narasumber Materi
2. Penulis Naskah
3. Pengisi Suara
4. Editor Video Animasi

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Tampilan Pembuka

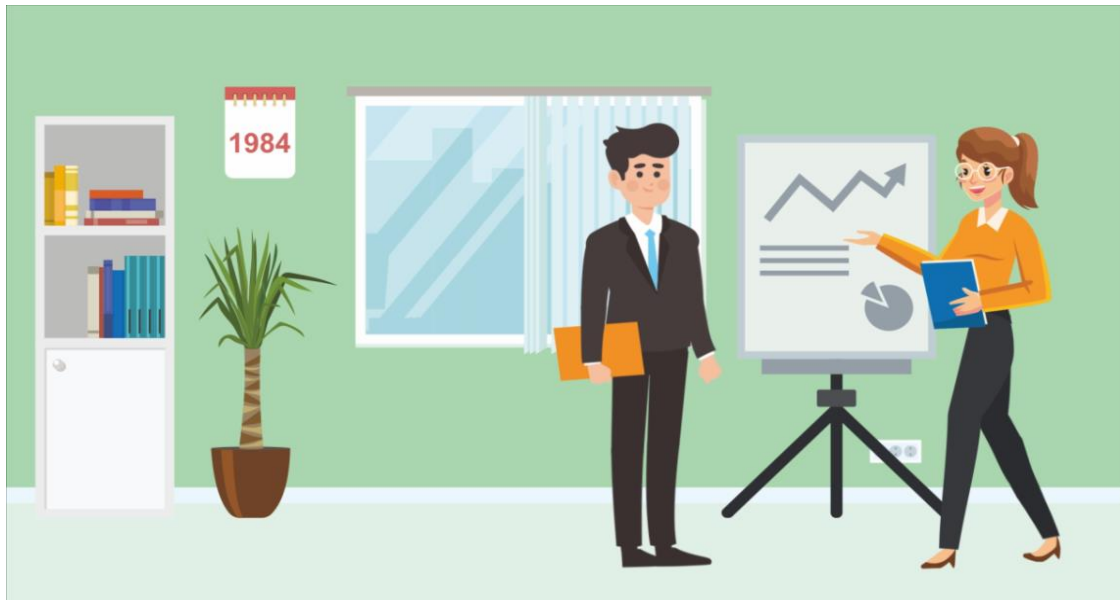
Pada tampilan opening hanya berisi tentang animasi logo perusahaan bersama dengan karakter animasi.

**Gambar 1. Tampilan Slide Pembuka**

(Sumber: dokumen penulis)

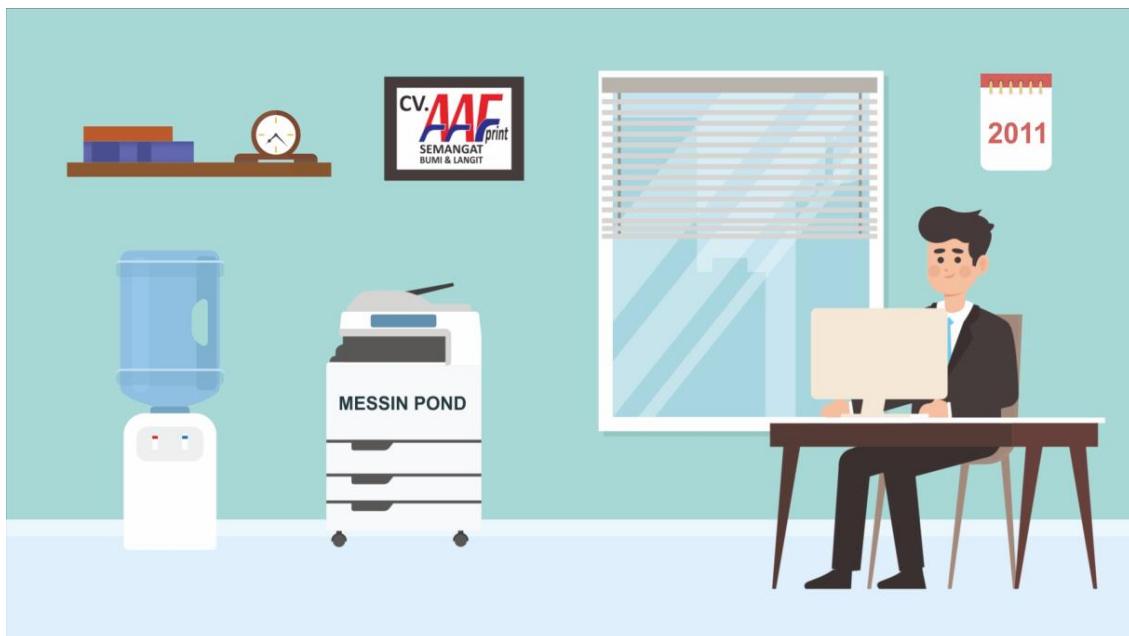
4.2 Tampilan Isi

Pada tampilan isi terdapat beberapa *slide* animasi yang menjelaskan tentang sejarah berdirinya CV. AAF Print Cirebon kemudian dilanjutkan dengan penjelasan mengenai visi dan misi perusahaan, alamat, keunggulan produk dan jenis jasa yang ditawarkan.



Gambar 2. Tampilan Isi Slide 1

(Sumber: dokumen penulis)



Gambar 3. Tampilan Isi Slide 2

(Sumber: dokumen penulis)



Gambar 4. Tampilan Isi Slide 3

(Sumber: dokumen penulis)



Gambar 5. Tampilan Isi Slide 4

(Sumber: dokumen penulis)



Gambar 6. Tampilan Isi Slide 5
(Sumber: dokumen penulis)



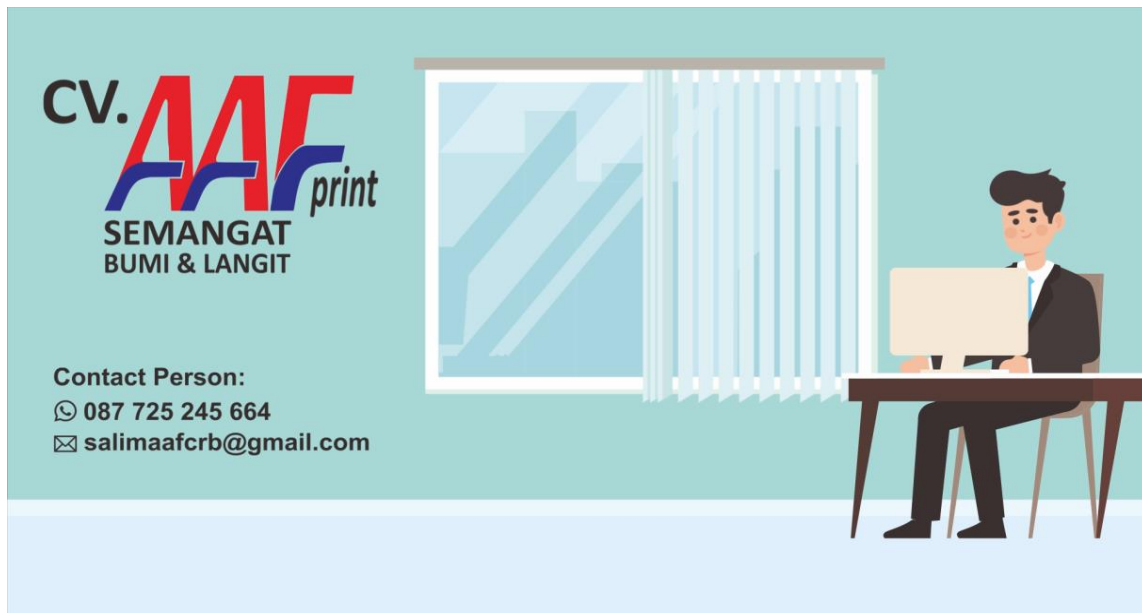
Gambar 7. Tampilan Isi Slide 6
(Sumber: dokumen penulis)



Gambar 8. Tampilan Isi Slide 7
(Sumber: dokumen penulis)

4.3 Tampilan Penutup

Pada tampilan penutup berisi tentang animasi logo perusahaan beserta karakter animasi kemudian ditampilkan pula *contact person* perusahaan yang dapat dihubungi konsumen.



Gambar 9. Tampilan Penutup
(Sumber: dokumen penulis)

5. KESIMPULAN

Dari perancangan company profile menggunakan video animasi sebagai promosi usaha, dapat disimpulkan yaitu CV. AAF Print Cirebon sudah memiliki company profile menggunakan video animasi, video animasi company profile CV. AAF Print Cirebon dapat digunakan sebagai sarana promosi usaha dan media informasi kepada masyarakat umum untuk mengenal lebih dalam mengenai profil perusahaan, melalui video animasi company profile ini masyarakat umum dapat dengan mudah mengetahui lebih mendalam mengenai profil dari CV. AAF Print Cirebon.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Husna, dkk. 2018. *"Pengembangan Video Pembelajaran Kepenyiaran Materi Produksi Program Televisi Untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang"* JKTP Volume 1, Nomor 3.
- [2] Janah, dkk. 2019. *"Iklan Animasi Stop Bullying Pada SD Negeri Cibadak II Berbasis Multimedia"* JURNAL SISFOTEK GLOBAL. Vol. 9 No. 2.
- [3] Kesiman, dkk. 2020. *"Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Sejarah Perang Jagaraga"* Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI) Volume 9, Nomor 3.
- [4] Kusuma Putra. 2019. *"Pemanfaatan Animasi Promosi Dalam Media Youtube"* Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA) Vol.2.
- [5] Mamahit, dkk. 2017. *"Pembuatan Animasi 3 Dimensi Perbedaan Sampah Organik dan Anorganik"* E-Journal Teknik Informatika Vol 12, No.1.
- [6] Ngazizah, dkk. 2020. *"Pengembangan Video Animasi Stop Motion Materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku IV SD"* Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo Vol 1 No 01.
- [7] Nugroho dan Haryanto, 2015. *"Perancangan Video Company Profile Sebagai Media Promosi Perusahaan Pada PT. Propan Raya Icc Semarang"* PIXEL Jurnal Ilmiah Komputer Grafis, Vol. 8 No.1.
- [8] Priyoatmoko, 2017. *"Pembuatan Video Animasi 2d Penyuluhan Tertib Berlalu Lintas Di Polres Magelang Kota Dengan Motion Graphic"* Jurnal TRANSFORMASI, Vol. 13, No. 1.
- [9] Sulthoni, dkk. 2020. *"Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sdn Pandanrejo 1 Kabupaten Malang"* JINOTEP Vol 6, No 2.
- [10] Syakir, dkk. 2017. *"Iklan Layanan Masyarakat Tentang Bahaya Banjir Berbasis Multimedia Animasi Motion Graphic"* Prosiding Seminar Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi Vol. 2, No. 1.
- [11] Valentino dan Hardiansyah, 2020. *"Perancangan Video Company Profile Pada Hotel De JAVA Bandung"* TEMATIK - Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi. Vol. 7, No. 1.
- [12] Yasa dan Putra, 2020. *"Estetika Karakter Animasi Pada Media Komunikasi Sosial Dengan Kategori Audience Remaja"* JURNAL BAHASA RUPA. Vol. 04 No. 01.