

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Pengumpulan Data**

##### **3.1.1 Wawancara**

Pada penelitian ini akan dilakukan dengan wawancara kepada kepala jurusan Program Studi Teknik Informatika dan Staff International Office. Adapun tujuan dari dilakukannya wawancara ini adalah untuk mengambil data mengenai program unggulan dari Program Studi Teknik Informatika dan International Office.

##### **3.1.2 Observasi**

Dengan melakukan observasi Penelitian langsung ke lapangan yang bertujuan untuk mendapatkan informasi atau data-data yang ada di lapangan.

##### **3.1.3 Tahapan Produksi**

Secara garis besar, proses produksi pembuatan video *company profile* dibagi menjadi beberapa tahapan sebagai berikut ini.

#### **1. Pra-Produksi**

Pada tahapan pra-produksi ini peneliti melakukan pembuatan seperti, pembuatan konsep video, analisis kebutuhan informasi, pembuatan *storyboard* dan pembuatan sebuah narasi.

#### **2. Produksi**

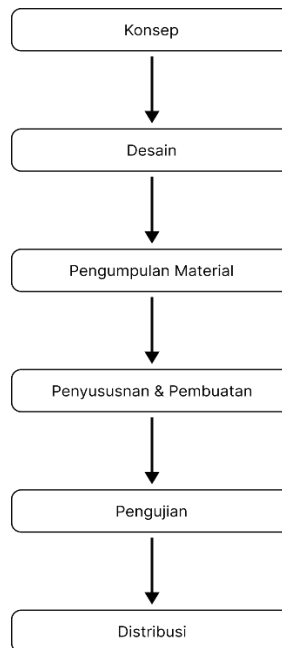
Pada tahapan produksi ini peneliti melakukan pengumpulan bahan seperti, pengambilan gambar, pengambilan suara narasi, pengumpulan suara narasi dan pengumpulan aset pendukung

#### **3. Pasca-Produksi**

Pada tahapan pasca-produksi ini peneliti melakukan pembuatan video yang telah seperti, melakukan *editing* video, penambahan *effect* terhadap video dan proses *rendering* video.

### 3.2 Alur Penelitian

Alur Penelitian adalah konsep atau gambaran dari penelitian yang akan dilakukan, dibawah ini merupakan gambar alur penelitian.



Gambar 3. 1 Alur Penelitian

### 3.3 Konsep

Konsep dari video *company profile* adalah sebagai media promosi tentang Perguruan tinggi khususnya International Office dan Pogram Studi Teknik Informatika. Dasar aturan perancangan juga ditentukan pada tahapan ini, seperti analisis kebutuhan video, rancangan video, target dan lain-lain. Tahapan ini menghasilkan rumusan konsep yaitu:

1. Video *company profile* ini akan menggabungkan narasi yang inspiratif dengan visual yang menarik untuk menggambarkan peran penting dari International Office dan Program Studi Teknik Informatika dalam dunia akademik. Video ini akan menyoroti bagaimana kedua Progma ini bekerja sama untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang berfokus pada inovasi dan kolaborasi global.
2. Tujuan video *company profile* yaitu membangun video *Company Profile* dalam memperkenalkan International Office dan Program Studi Teknik Informatika Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya kepada masyarakat luas.

3. Deskripsi video *company profile* sebagai Media promosi yang Interaktif dan efektif bagi masyarakat.

### **3.3.1 Analisis Kebutuhan**

Berdasarkan hasil dari tahapan konsep maka selanjutnya adalah analisis kebutuhan untuk menunjang proses berjalannya penelitian ini. Adapun analisis yang dibutuhkan adalah sebagai berikut.

#### **1. Analisis Kebutuhan Informasi**

Pada tahap analisis ini dilakukan dengan cara pengumpulan data yang akan dilakukan di Program Studi Teknik Informatika dan International Office Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya kepada dosen dan staff yang berwenang terhadap data adalah sebagai berikut:

- A. Visi dan Misi Program Studi Teknik Informatika
- B. Program Unggulan
- C. Peminatan
- D. Fasilitas
- E. Akreditasi
- F. Struktur Dosen
- G. Program International Office

#### **2. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak**

Untuk membuat sebuah video *company profile* sebagai media promosi, dibutuhkan beberapa perangkat lunak sebagai berikut:

- A. Sistem Operasi Windows 11
- B. Adobe Premier CC 2019
- C. Adobe After Effects CC 2019

### 3. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat keras atau *hardware* yang digunakan untuk membuat serta menjalankan program pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- A. *Processor* Intel core i5-11400H
- B. NVIDIA GeForce GTX 1650 Max Q, 4GB GDDR6
- C. RAM 16GB
- D. 512 SSD
- E. Mouse
- F. Camera DSLR Canon
- G. Tripod

#### 3.4 Design (Desain)


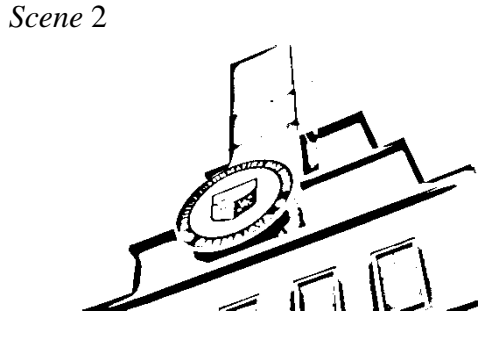
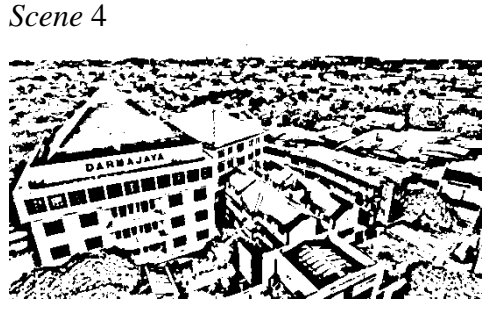
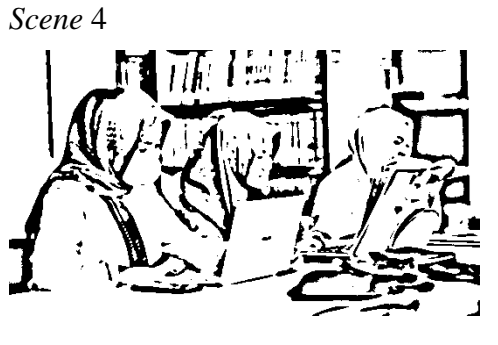
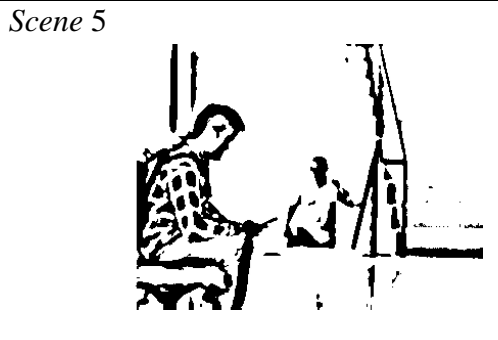
Tahap ini merupakan tahap merancang *Storyboard* dan Narasi. *Storyboard* merupakan sebuah cerita yang telah divisualkan dan disusun secara urut dalam bentuk sketsa gambar yang ditempatkan dalam sebuah panel-panel khusus. Secara garis besar, *storyboard* memiliki tujuan untuk menentukan rangkaian cerita, rangkaian waktu, tata letak, gerakan dan sudut pengambilan gambar yang digunakan di setiap frame dalam sebuah video. Sedangkan Narasi merupakan suara atau teks yang memberikan informasi, menjelaskan, atau menceritakan konten visual yang ada di dalam video. Narasi sering digunakan untuk memberikan penjelasan tambahan, menguraikan cerita, atau menyampaikan pesan kepada penonton.





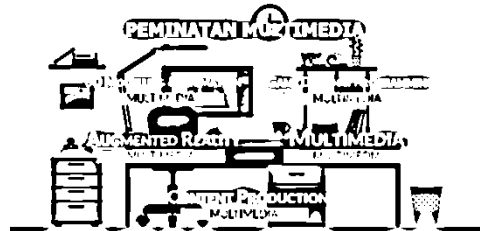
##### 3.4.1 Pembuatan *Storyboard*

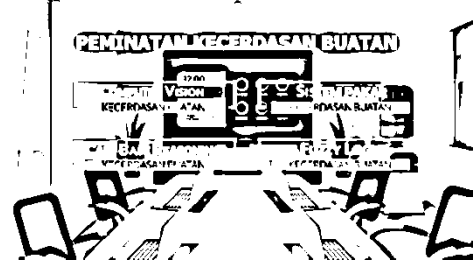
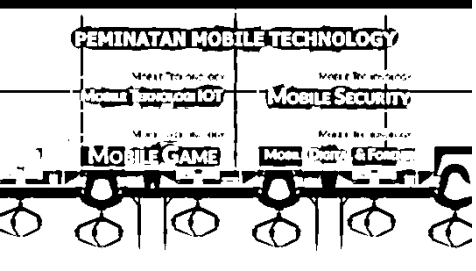



Pada tahap ini dilakukan pembuatan *storyboard* supaya membantu produksi memahami bagaimana adegan akan terlihat dalam video, dibawah ini merupakan tabel pembuatan *Storyboard*.


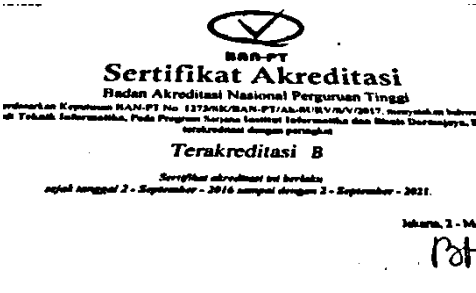
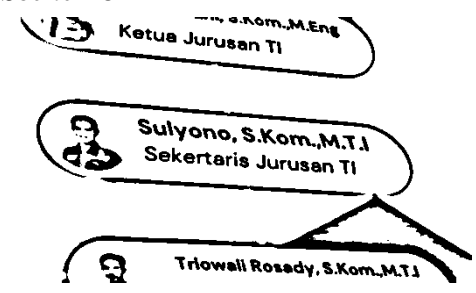
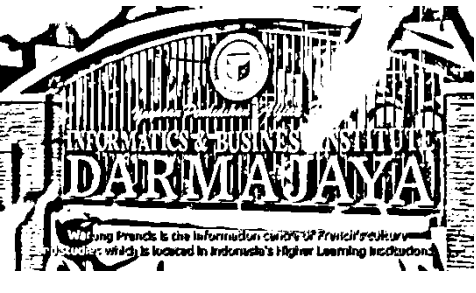
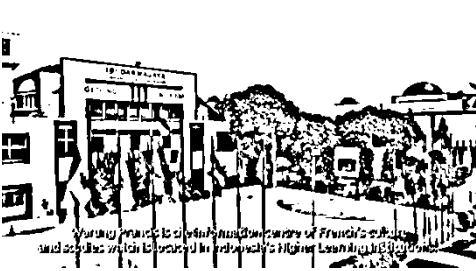
Tabel 3. 1 Pembuatan *Storyboard*

No	Scene	Durasi	Pejelasan
1	<i>Scene 1</i>	5 Detik	<i>Scene</i> ini menampilkan logo darmjaya berserta background gedung kampus




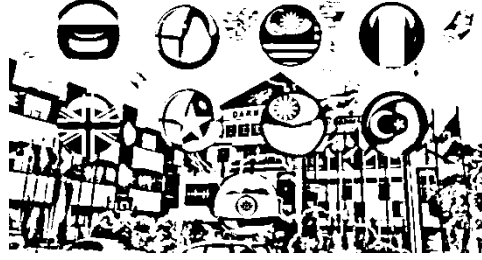
			
2	Scene 2 	4 Detik	Scene ini menampilkan gedung A kampus darmajaya
3	Scene 4 	4 Detik	Scene ini menampilkan gedung-gedung darmajaya dari atas
4	Scene 4 	4 Detik	Scene ini menampilkan mahasiswa sedang berdiskusi dihadapan laptop
5	Scene 5 	13 Detik	Scene ini menampilkan mahasiswa sedang membuka web darmajaya menggunakan handphone

6	<p><i>Scene 6</i></p> 	3 Detik	<p><i>Scene ini menampilkan logo tulisan darmajaya yang berada di Gedung A</i></p>
7	<p><i>Scene 7</i></p> 	9 Detik	<p><i>Scene ini menampilkan mahasiswa yang sedang melihat informasi</i></p>
8	<p><i>Scene 8</i></p> 	7 Detik	<p><i>Scene ini menampilkan seorang mahasiswa sedang belajar</i></p>
9	<p><i>Scene 9</i></p> 	7 Detik	<p><i>Scene ini menampilkan mahasiswa sedang diskusi belajar</i></p>
10	<p><i>Scene 10</i></p> 	10 Detik	<p><i>Scene ini menampilkan peminat Multimedia</i></p>

11	<p><i>Scene 11</i></p> 	10 Detik	<p><i>Scene ini menampilkan peminat Kecerdasan Buatan</i></p>
12	<p><i>Scene 12</i></p> 	10 Detik	<p><i>Scene ini menampilkan peminat Mobile Technology</i></p>
13	<p><i>Scene 13</i></p> 	5 Detik	<p><i>Scene ini menampilkan gedung G Laboratorium kampus</i></p>
14	<p><i>Scene 14</i></p> 	9 Detik	<p><i>Scene ini menampilkan ruangan kelas kampus</i></p>
15	<p><i>Scene 15</i></p> 	10 Detik	<p><i>Scene ini ruangan lab dengan komputer terbaru</i></p>

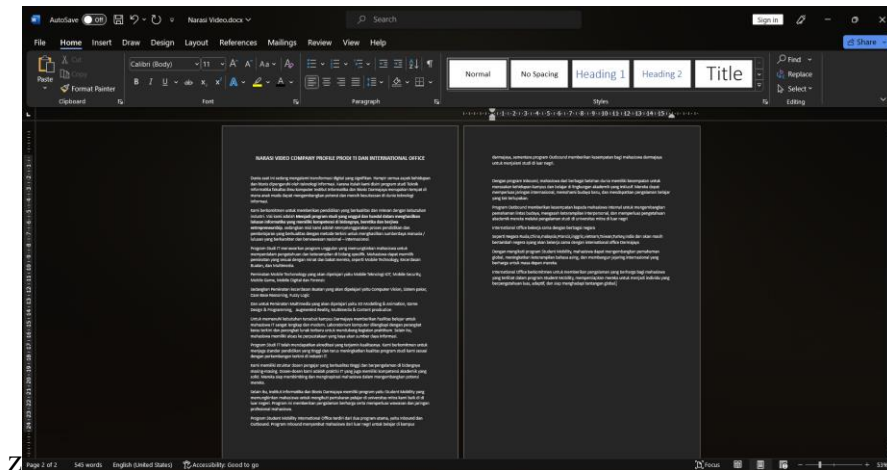
16	<p>Scene 16</p> 	10 Detik	Scene ini menampilkan fasilitas perpustakaan
17	<p>Scene 17</p> 	7 Detik	Scene ini menampilkan animasi akreditasi kampus
18	<p>Scene 18</p> 	27 Detik	Scene ini menampilkan animasi struktur dosen pengajar di prodi TI
19	<p>Scene 19</p> 	3 Detik	Scene ini menampilkan darmajaya dari depan
20	<p>Scene 20</p> 	3 Detik	Scene ini menampilkan tiang bendera dari berbagai negara



21	<p><i>Scene 21</i></p> 	10 Detik	<p><i>Scene</i> ini melihat para mahasiswa International Office sedang berkumpul</p>
22	<p><i>Scene 22</i></p> 	6 Detik	<p><i>Scene</i> ini menampilkan mahasiswa luar negeri melihat papan infomasi</p>
23	<p><i>Scene 23</i></p> 	5 Detik	<p><i>Scene</i> ini menampilkan ruangan International Office</p>
24	<p><i>Scene 24</i></p> 	10 Detik	<p><i>Scene</i> ini menampilkan animasi beberapa negara</p>

### 3.4.2 Pembuatan Narasi

Pada tahap ini dilakukan pembuatan narasi untuk memberikan konteks dan informasi yang diperlukan untuk membantu penonton memahami cerita. Ini membantu menghubungkan setiap adegan dan menyampaikan pesan yang dimaksud dengan lebih jelas, dibawah ini merupakan gambar pembuatan narasi.



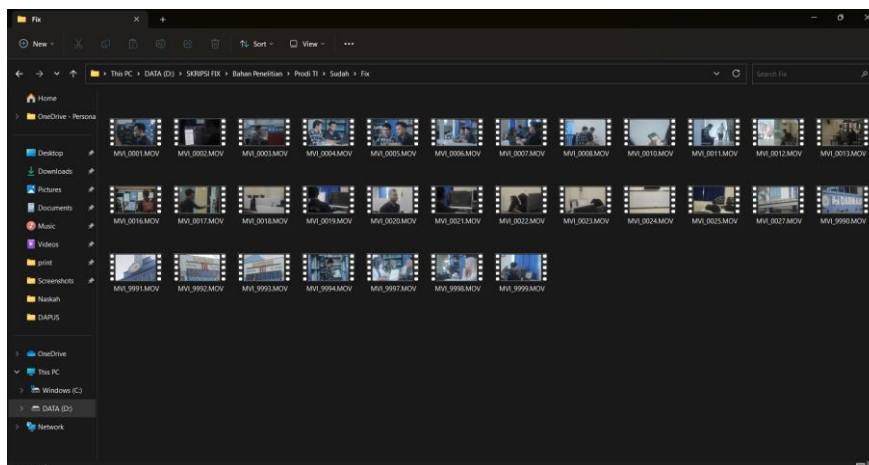
Gambar 3. 2 Pembuatan Narasi *Voice Over*

### 3.5 *Material Collection*

*Material Collection* adalah tahap dimana pengumpulan bahan-bahan yang diperlukan dalam pembuatan video *company profile*. Bahan yang dikumpulkan berupa gambar, suara, dan aset pendukung. Pada tahap ini penulis menggunakan kamera *Canon* dan *Microphone Handphone* untuk melakukan pengumpulan bahan video untuk tahap *assembly*.

#### 3.5.1 Pengambilan Gambar

Pada tahap ini dilakukan proses pengambilan video yang telah ditentukan lokasinya yaitu kampus Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya, dibawah ini merupakan gambar hasil pengambilan gambar.



Gambar 3. 3 Pengambilan Video Gambar

### 3.5.2 Pengambilan Suara Narasi

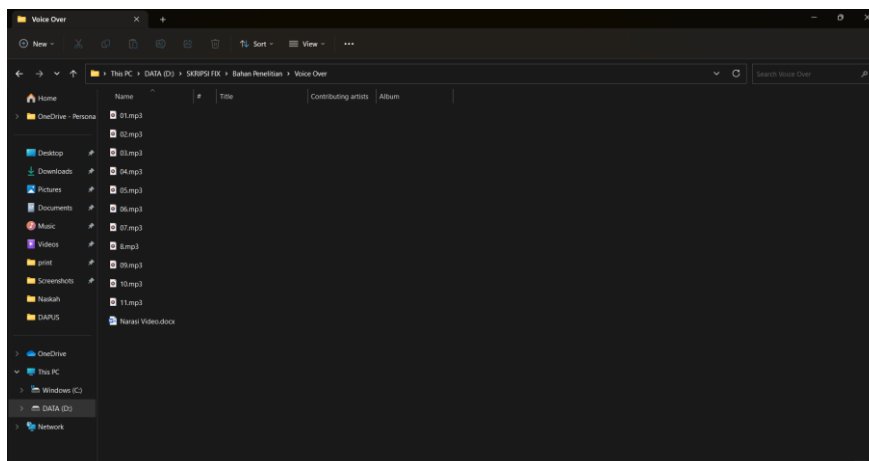
Pada tahap ini dilakukan proses perekaman suara narasi untuk membantu menghubungkan setiap adegan *storyboard* dan menyampaikan pesan yang dimaksud dengan lebih jelas, dibawah ini merupakan gambar pengambilan suara narasi.



Gambar 3. 4 Pengambilan Suara Narasi *Voice Over*

### 3.5.3 Pengumpulan Suara Narasi

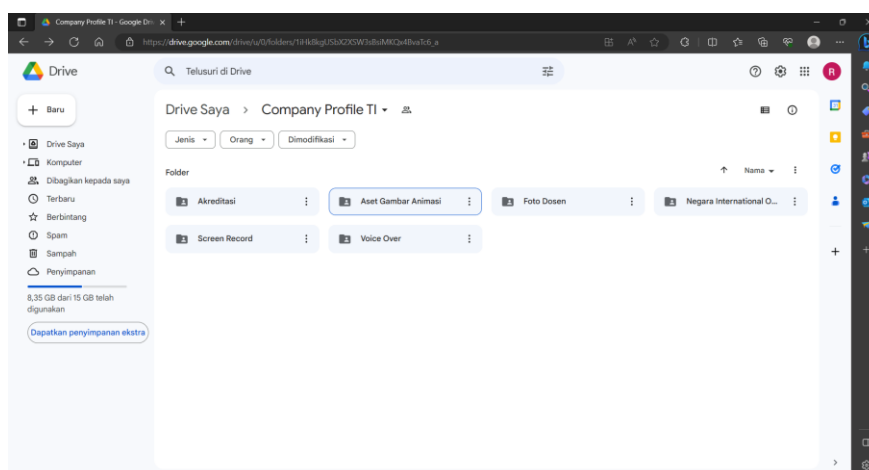
Setelah melakukan tahap pengambilan suara narasi, maka tahap selanjutnya yaitu pengumpulan suara narasi yang akan digunakan dalam video, dibawah ini merupakan gambar pengumpulan suara narasi.



Gambar 3. 5 Pengumpulan Suara Narasi *Voice Over*

### 3.5.4 Pengumpulan Aset Pendukung

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan aset pendukung untuk memenuhi kebutuhan video seperti animasi sederhana, dibawah ini merupakan gambar pengumpulan aset pendukung.



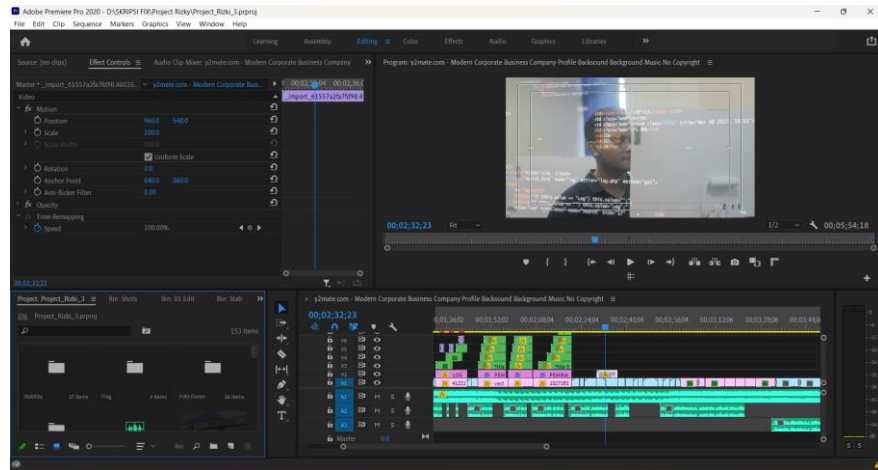
Gambar 3. 6 Pengumpulan aset pendukung

## 3.6 Assembly

*Assembly* merupakan tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan video *company profile* didasarkan pada tahap *Design* (Desian)/*Storyboard*.

### 3.6.1 Editing Video

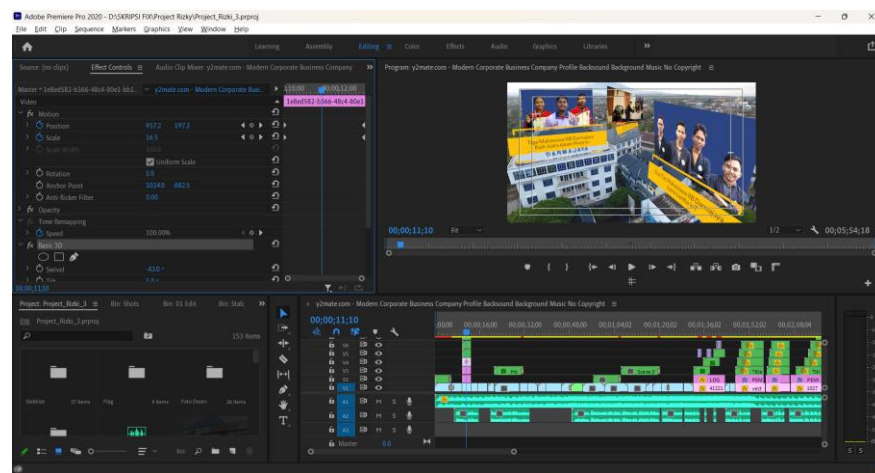
Pada tahap ini dilakukan pengeditan terhadap video yang sebelumnya sudah melakukan pengumpulan bahan seperti pengambilan gambar, pengambilan suara narasi dan pengumpulan aset pendukung, dibawah ini merupakan gambar *editing video*.



Gambar 3. 7 Proses *Editing* Video

### 3.6.2 *Effect Basic 3D*

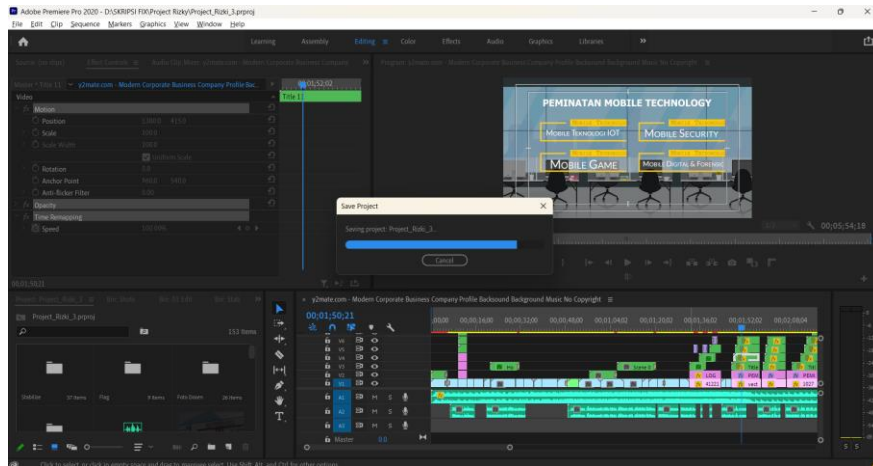
Pada editing ini dilakukan pembuatan *Effect Basic 3D* untuk menampilkan dan menambahkan animasi 3D kedalam video, dibawah ini merupakan gambar pembuatan *Effect Basic 3D*.



Gambar 3. 8 Penambahan *Effect* Ke Video

### 3.6.3 *Rendering Video*

Pada tahap terakhir atau *Rendering* merupakan tahap penting dalam produksi video yang dapat menghasilkan hasil akhir dari sebuah proyek dalam bentuk video, dibawah ini gambar merupakan *Redering* video.



Gambar 3. 9 Proses *Rendering* Video

### 3.7 *Testing* (Pengujian)

Tahap *testing* di perlihatkan kepada para masyarakat/calon mahasiswa untuk melihat feedback dari solusi yang diberikan, jika belum menyelesaikan masalah yang dihadapi maka akan dilakukan pengumpulan data lagi, tetapi jika berhasil maka cukup memberikan kesimpulan dan saran serta pendistribusian.

### 3.8 *Distribution*

Tahap *distribution* adalah tahap dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Seperti hardisk dan CD/DVD yang sebelumnya sudah dijadikan file autoplay. Ini merupakan tahap akhir dimana media (dalam bentuk CD dan *Social Media*) telah siap untuk dioperasikan untuk dipublikasikan.