

# Pembuatan Video Company Profile Fakultas Teknik Dan Komputer Universitas Harapan Medan Menggunakan Metode Chroma Key

## *Making Company Profile Videos at the Faculty of Engineering and Computers at Harapan University, Medan Using the Chroma Key Method*

Anisa Nabila Putri<sup>1\*</sup>, Dodi Siregar<sup>2</sup>, Mufida Khairani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Harapan Medan, Medan, Indonesia

<sup>1\*</sup>Anisaanabilaputri@gmail.com, <sup>2</sup>Mufida.khairani@gmail.com, <sup>3</sup>dodi.729ar@gmail.com

**Riwayat:** Copyright ©2023, JITU, Submitted: 23 Februari 2023; Revised: 27 Februari 2023; Accepted: 28 Februari 2023 ; Published: 01 Maret 2023

**DOI :** 10.32938/jitu.v3i1.3984

**Abstract** - *The development of technology and information is increasingly rapid, it also has an impact on promotional media which increasingly have many ways of promoting goods or services. One of them is making a company profile video for the Faculty of Engineering and Computers Harapan Medan University, which does not yet have a company profile video as a promotional medium. Making a company profile video using the chroma key method aims to introduce the institution to the wider community, convey what is on campus 3, Harapan Medan University and explain what rooms and facilities are on campus 3, Harapan Medan University. Therefore, in this study, a company profile video of the Faculty of Engineering and Computers Harapan Medan University will be made using a green screen effect using adobe illustrator, adobe after effects, and adobe premiere based on multimedia in the form of animated characters as the main characters. The method used in this study is the chroma key method because it combines animation with the original video. The results of this study will make it easier to introduce the Faculty of Engineering and Computers Harapan Medan University. By conducting a study using a questionnaire, researchers can get results from a company profile video that has been made for the Faculty of Engineering and Computers.*

**Keywords** – *Company Profile, Chroma Key, Faculty Of Engineering And Computers.*

**Abstrak** - *Berkembangnya teknologi dan informasi sudah semakin pesat, berdampak juga kepada media promosi yang semakin memiliki banyak cara dalam mempromosikan barang ataupun jasa. Salah satunya adalah Pembuatan video company profile Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Harapan Medan yang belum memiliki video company profile sebagai media promosi. Dibuatnya video company profile dengan menggunakan metode chroma key ini bertujuan untuk*

*memperkenalkan institusi kepada masyarakat luas, menyampaikan apa saja yang ada di dalam kampus 3 Universitas Harapan Medan serta menjelaskan ruang dan fasilitas apa saja yang ada pada kampus 3 Universitas Harapan Medan. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan dibuat video company profile Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Harapan Medan dengan green screen menggunakan adobe illustrator, adobe after effect, dan adobe premier berbasis multimedia berupa karakter animasi sebagai tokoh utama. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode chroma key karena akan menggabungkan animasi dengan video aslinya. Hasil penelitian ini akan mempermudah untuk memperkenalkan Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Harapan Medan. Dengan melakukan sebuah penelitian menggunakan kuesioner, peneliti dapat mendapatkan hasil dari video company profile yang telah dibuat untuk Fakultas Teknik dan Komputer. Kata kunci: Company Profile, Chroma Key, Fakultas Teknik Dan Komputer.*

### I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi sekarang mengalami perkembangan yang sangat pesat, dari total 272,1 juta penduduk pengguna internet mencapai 175,4 juta jiwa. Menariknya, jumlah *smartphone* yang terkoneksi mencapai 338,2 juta unit, hampir dua kali lipat jumlah pengguna internet [1]. Pertumbuhan alat canggih yang mudah dibawa kemana saja (*smartphone*) membuat kemajuan besar yang akhirnya membuat manusia terikat dan selalu menggenggam *smartphone* kemanapun mereka pergi. Penggunaan *smartphone* yang semakin meningkat tajam, membuat para penggunanya mulai memanfaatkan kecanggihannya teknologi dimasa sekarang. Peningkatan yang terus menjulang tinggi pemakaiannya, membuat *smartphone* menjadi hal terpenting dalam kehidupan sehari-hari. Terlebih lagi saat angka penyebaran *coronavirus* yang terus naik dan turun. Sampai akhirnya pemerintah mengeluarkan suatu kebijakan

<sup>\*</sup>) Anisa Nabila Putri

Email: Anisaanabilaputri@gmail.com

dengan melakukan tindakan pencegahan melalui Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) pada awal tahun 2021. Pemerintah berharap dengan di keluarkannya peraturan ini dapat menghambat bertambahnya kasus penyebaran *coronavirus* [2]. Keluarnya kebijakan dari pemerintah, menyebabkan perubahan drastis akibat *pandemic covid 19*. Salah satunya adalah proses pembelajaran tatap muka yang berubah menjadi media *online*.

Kemajuan teknologi informasi juga dapat diterapkan pada bidang iklan. Mempublikasikan iklan merupakan kegiatan yang mengomunikasikan manfaat dari suatu produk, layanan, atau merek untuk membujuk agar orang lain tertarik. Membuat iklan bertujuan untuk memperkenalkan suatu produk atau jasa agar konsumen terpengaruh untuk membeli produk ataupun memakai jasa yang ditawarkan. Perkembangan iklan kini sudah sangat berkembang dan memiliki beragam strategi yang menarik, seperti dengan adanya *company profile* untuk sebuah perusahaan atau lembaga pendidikan dengan tujuan untuk lebih memperkenalkan kepada dunia tentang gambaran umum dari perusahaan atau lembaga pendidikan tersebut [3]-[14]. Sebuah lembaga pendidikan harus mempunyai *company profile* sebagai tanda pengenal untuk memperkenalkan institusi. Saat ini Universitas Harapan Medan memiliki 3 gedung yang sudah berdiri dan terdapat 2 kampus yang diantaranya. Kampus 1 di Jl. Imam Bonjol No.35 Medan dan Kampus 3 di Jl. HM Joni No. 70 C Medan. Hingga saat ini, Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Harapan Medan hanya memiliki media promosi berupa brosur, spanduk, dan *website*. Mengingat pentingnya *company profile* pada sebuah lembaga pendidikan, penulis membuat video *company profile* Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Harapan Medan dengan tujuan untuk menghasilkan sebuah video yang menarik agar dapat menarik minat masyarakat luas terhadap Fakultas Teknik dan Komputer.

Multimedia merupakan penggabungan dua kata "multi" dan "media". Multi berarti "banyak" sedangkan media atau bentuk jamaknya medium berasal dari bahasa latin yang berarti tengah, perantara, atau pengantar [15]. *Chroma key* merupakan teknik visual efek untuk menggabungkan dua gambar atau video secara bersamaan didasarkan pada daerah warna kunci yang akan dihapus latar belakangnya dari subjek foto atau [16]. Kelebihan penggunaan *green screen*, ketika suatu objek dapat terlihat seperti terbang hanya karena pengapusan *background* belakang, penambahan suatu efek yang akan membuat suatu objek dapat lebih menarik ketika dilihat dengan mata karena terlihat lebih nyata. Salah satu film yang mendapatkan piala *Oscar* dalam kategori *best special effect* adalah film *The Thief of Bagdad* (1940) yang menggunakan *green screen* selama pasca produksinya. Berdasarkan penjelasan sebelumnya, penelitian ini dibuat untuk menghasilkan sebuah video iklan *company profile* yang

menggunakan metode *chroma key* untuk membuat video *company profile* Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Harapan Medan. Menghasilkan sebuah video *company profile* yang menggabungkan animasi dengan video asli tampilan Fakultas Teknik dan Komputer yang nantinya akan dipadukan dengan metode *chroma key* sebagai latar belakang dalam animasi video *company profile*.

## II. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian yang dilakukan, digunakan beberapa metode penelitian, berikut tahap-tahap penelitian yang dilakukan oleh peneliti:

### A. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini sehingga diperoleh data yang dibutuhkan. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Studi Pustaka

Studi pustaka yaitu, sebuah kegiatan penganalisaan serta mengevaluasi hasil penelitian terdahulu dan mengumpulkan buku buku serta jurnal-jurnal dan sumber yang dianggap penting dan ada hubungannya dengan penulisan penelitian untuk menguatkan ide dan pemikiran peneliti.

#### 2. Observasi

Observasi yaitu, suatu langkah yang akan dilakukan dalam mengumpulkan temuan yang dibutuhkan dalam penelitian. Pada penelitian ini dibutuhkan data untuk digunakan sebagai bahan dalam pembuatan video *company profile* FTK Universitas Harapan Medan.

#### 3. Analisis Dan Perancangan

Analisis dan perancangan sistem yaitu, menganalisis permasalahan-permasalahan yang akan diteliti dan perancangan secara rinci tentang apa saja yang akan dilakukan serta bagaimana cara penyajiannya. Pada tahap ini dilakukan pembuatan *script*, *storyboard*, dan animasi serta beberapa langkah lainnya sehingga terbentuk video *company profile* FTK Universitas Harapan.

### B. Metode Perancangan

Dalam perancangan animasi terdapat 3 tahapan yang harus dilakukan. Berikut adalah tahapan tahapannya.

#### 1. Tahap Pra-Produksi

Pra produksi yaitu tahap dimana dilakukan pengamatan dan persiapan tantangan-tantangan teknis yang diperlukan untuk produksi[17]. Tahap Pra-Produksi merupakan tahapan awal pada sebuah perencanaan, garis besarnya pra-produksi merupakan tahapan persiapan sebelum memulai produksi.

Adapun, diantara bagian-bagian dari tahap pra-produksi:

a. *Outline*

*Outline* dapat mempermudah dalam pembuatan sebuah proyek video, sebuah rencana kasar sebagai pelaksanaannya. *Outline* juga dapat disebutkan sebagai *point* utama pekerjaan yang dapat berfungsi membantu mengidentifikasi material apa saja yang harus dibuat, didapatkan, atau disusun agar pekerjaan dapat berjalan dengan baik.

b. *Script/Skenario*

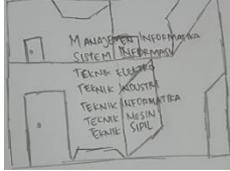
Skenario merupakan sebuah naskah cerita yang dapat menguraikan urutan setiap adegan yang akan dibuat, perpindahan tempat dan keadaan, dan sebuah dialog dengan artikulasi yang diucapkan cukup jelas. Naskah cerita harus dibuat cukup dramatik dengan fungsi sebagai petunjuk kerja dalam pembuatan sebuah film. *Outline* saja sudah

cukup untuk memulai tahapan pra-produksi, tetapi naskah cerita dapat berguna agar sebuah film terlihat lebih tertata dengan adanya arahan sebelum memulai produksi.

c. *Storyboard*

*Storyboard* merupakan sebuah narasi 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 film animasi[18]. Penggunaan *storyboard* sebelum merekam keseluruhan produksi film juga lebih mempermudah dalam pelaksanaan kedepannya.

Tabel 1. Storyboard

Scene	Adegan	Keterangan
1		<i>Scene</i> gedung utama Universitas Harapan Medan akan menjadi pembuka video company profile. Video yang awalnya dikaburkan perlahan akan terlihat jelas menyeluruh gedung Fakultas Teknik dan Komputer. Berlanjut pada <i>scene</i> animasi harapan akan berdiri dipertengahan lapangan yang menunjukkan antara gedung M dan L.
2		<i>Scene</i> ini akan menggunakan metode chroma key dengan penggunaan green screen yang menjadi latar belakang pada karakter animasi yang sedang berdiri untuk menyampaikan pesan singkatnya. Menampilkan ruangan luar dosen dan isi dalam dari ruangan dosen.
3		<i>Scene</i> ini menampilkan isi dalam dari kantor program studi teknik informatika dan memperkenalkan jurusan apa saja yang ada di Fakultas Teknik dan Komputer. Dan menampilkan seisi ruangan dari program studi Teknik Informatika.
4		<i>Scene</i> ini akan menampilkan ruangan laboratorium yang ada di Fakultas Teknik dan Komputer.
5		Green screen kembali dipakai, membuat karakter animasi muncul dari samping seolah mengintip untuk menyampaikan pesan singkatnya.
6		<i>Scene</i> ini akan menampilkan musholla tampak luar dan dalamnya.

7		Scene menampilkan logo berserta alamat yang dari Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Harapan Medan.
---	---	--

## 2. Tahap Produksi

Pada tahap ini perencanaan yang dilakukan pada tahap pra produksi mulai dijalankan, materi yang dibuat pada tahap pra produksi dilanjutkan oleh animator untuk selanjutnya dibuat gerakan animasinya [17]. Tahap ini merupakan tahapan proses pengambilan gambar atau *shooting* dengan memanfaatkan skenario dan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya. Mengapa dikatakan dengan adanya skenario dan *storyboard* mempermudah segala bentuk pekerjaan pengambilan gambar, dikarenakan dengan adanya kedua hal tersebut pengambilan video lebih memiliki tujuan ketika melakukan pengambilan gambar setiap *scene* yang sudah disusun sebelumnya. Tahap produksi dalam penelitian ini dimulai dari pembuatan animasi karakter yang akan menjadi aktor dalam pengambilan gambar nantinya, selanjutnya akan mengambil sebuah video asli dari Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Harapan Medan sebagai latar belakang animasi karakter yang telah dibuat sebelumnya.

## 3. Tahap Pasca Produksi

Tahap ini adalah bagian paling akhir di dalam proyek pembuatan animasi, akan tetapi proses yang ada pada pasca produksi bisa saja berbeda di setiap masing masing proyek pembuatan animasi. Dalam tahap ini terdapat pekerjaan utama yaitu rendering [7]. Tahap ini merupakan tahap akhir atau penyempurnaan dalam pemrosesan hasil gambar yang sudah diambil sebelum untuk masuk ke tahap edit. Proses editing merupakan penyusunan dari setiap materi yang sudah disiapkan, bisa berupa video ataupun gambar dan audio yang akan digabungkan menjadi satu video yang utuh sesuai dengan alur cerita yang sudah ditentukan dalam *storyboard*.

### C. Metode Pembuatan Video

Metode yang digunakan dalam pembuatan video *company profile* pada penelitian ini, yaitu metode *Chroma Key*. *Chroma key* merupakan teknik visual efek untuk menggabungkan dua gambar atau video secara bersamaan didasarkan pada daerah warna kunci yang akan dihapus latar belakangnya dari subjek foto atau video [16]. *Chroma key* sendiri memiliki arti yang sama dengan *green screen*, keduanya merupakan teknik visual efek penggabungan video gambar secara bersamaan. *Green screen* yang merupakan layar hijau yang sama diartikan sebagai penghapusan layar berwarna hijau untuk pergantian subjek foto atau video yang akan dihapuskan. Penggunaan warna hijau adalah salah satu teknik yang meniru mata manusia

yang sangat sensitive dengan warna hijau dimana warna hijau memiliki noise yang paling kecil sehingga warna hijau merupakan warna terbersih dari warna yang lain, hal ini menjadikan *Chroma Key* menggunakan sensor gambar pada video digital menggunakan warna hijau [4]. Penggunaan *green screen* terhadap objek utama dapat dikatakan sebagai manipulasi *background*, dengan menghilangkan latar belakang yang sebelumnya berwarna hijau dengan mengubahnya sebagai tampilan sesuai dengan alur cerita. Berikut adalah contoh penerapan metode *chroma key*, latar yang sebelumnya berwarna hijau seperti gambar 1 nantinya akan dihapus dan diubah menjadi latar belakang yang baru menggunakan metode *chroma key*.



Gambar 1. Latar Hijau Sebelum Dihapus

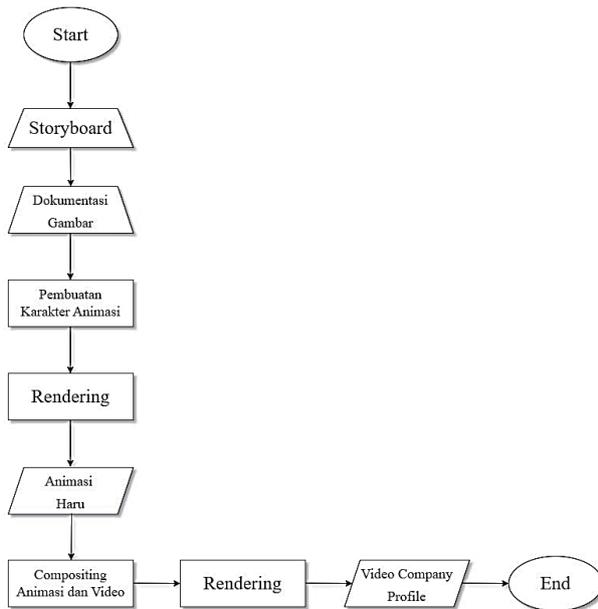
Terlihat saat penghapusan latar hijau, animasi yang sebelumnya tampak tunggal dengan *background* hijau sudah terlihat lebih hidup dengan adanya bantuan dari pergantian latar belakang suatu objek. Terlihat pada gambar 2 saat latar hijau yang sudah berganti dengan latar belakang sesuai dengan alur cerita.



Gambar 2. Latar Hijau Sesudah Dihapus

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Flowchart



Gambar 3. Flowchart Perancangan Company Profile

Flowchart dapat diartikan sebagai langkah langkah penyelesaian masalah yang di tuliskan dalam suatu simbol-simbol tertentu [19]. Flowchart menunjukkan alur di dalam program secara logika, tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi tetapi flowchart juga digunakan sebagai pedoman dalam suatu alur dalam program. Menggambarkan langkah atau pemecahan masalah secara sederhana yang mudah dimengerti dengan menggunakan beberapa simbol yang dikenal standart sebagai tujuan membuah flowchart dalam suatu program.

#### B. Implementasi

##### 1. Company Profile

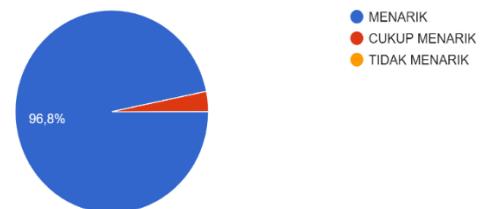
Company profile adalah pengenalan profesional untuk bisnis anda. Memberi tahu calon pelanggan, dan masyarakat umum tentang produk, layanan, dan bisnis anda secara keseluruhan [20]. Adanya company profile pada suatu perusahaan yaitu untuk memperkenalkan bisnis yang bertujuan untuk memberitahukan kepada masyarakat tentang produk atau layanan perusahaan. Didalam sebuah company profile, bukan hanya sekedar memperkenalkan sebuah produk atau layanan yang akan ditawarkan kepada masyarakat. Tetapi setiap perusahaan juga harus memberikan sebuah cerita yang menarik tentang bagaimana perusahaan dimulai, serta visi dan misi dari perusahaan tersebut. Berikut adalah implementasi company profile Fakultas Teknik Dan Komputer Universitas Harapan Medan menggunakan metode chroma key.

##### a. Hasil Kuesioner Company Profile

Dalam pembuatan video company profile Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Harapan

Medan. Peneliti melakukan pengumpulan data berupa kuesioner untuk melakukan uji coba pada hasil video company profile yang telah dibuat oleh peneliti, sekitar 31 responden yang telah membantu peneliti untuk mendapatkan hasil video company profile. Pada penelitian ini penulis menyebar kuesioner melalui Instagram, grup whatsapp, dan beberapa teman yang dikenal. Setelah mendapatkan identitas dari para responden yang bersedia untuk mengisi kuesioner, peneliti memberikan sebuah link YouTube video company profile untuk dicek langsung oleh para responden agar mendapatkan hasil dari video company profile tersebut.

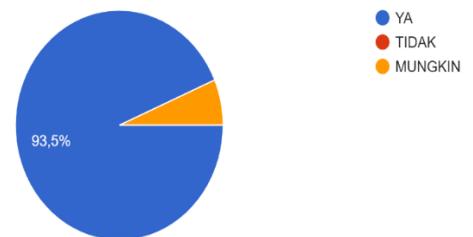
Apakah video company profile sudah mampu menarik minat calon mahasiswa baru?  
31 jawaban



Gambar 4. Hasil Pertanyaan Pertama

Pada pertanyaan pertama yang terlihat pada gambar 4.32, sekitar 96,8% atau 30 responden menjawab “Menarik” dan 1 orang menjawab “Cukup menarik” kalau video company profile mampu menarik calon mahasiswa baru.

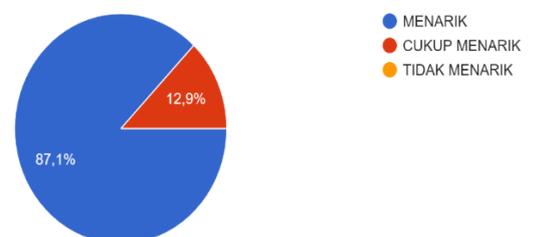
Apakah video company profile dapat dikatakan berhasil?  
31 jawaban



Gambar 5. Hasil Pertanyaan Kedua

Pada pertanyaan kedua yang terlihat pada gambar 4.33, sekitar 93,5% atau 29 responden menjawab “Ya” dan 6,5% atau 2 orang responden menjawab “Mungkin” kalau video company profile dikatakan berhasil.

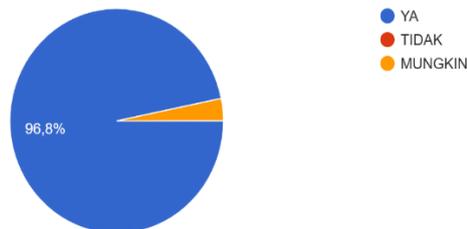
Apakah animasi didalam video company profile sudah terlihat menarik?  
31 jawaban



### Gambar 6. Hasil Pertanyaan Ketiga

Pada pertanyaan ketiga yang terlihat pada gambar 3.34, sekitar 87,1% atau 27 responden menjawab “Menarik” dan 12,9% atau 4 responden menjawab “Cukup menarik” untuk animasi yang ada pada video *company profile*.

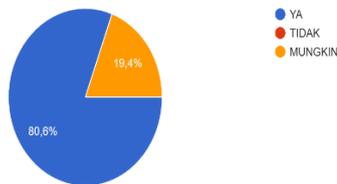
Apakah video company profile dapat berguna bagi Fakultas Teknik dan Komputer?  
31 jawaban



### Gambar 7.1 Hasil Pertanyaan Keempat

Pada pertanyaan keempat yang terlihat pada gambar 4.35, sekitar 96,8% atau 30 responden menjawab “Ya” dan 1 orang responden menjawab “Mungkin” dalam pertanyaan apakah video *company profile* berguna bagi Fakultas Teknik dan Komputer.

Apakah video company profile dapat digunakan dalam jangka panjang bagi Fakultas Teknik dan Komputer?  
31 jawaban



### Gambar 8. Hasil Pertanyaan Kelima

Pada pertanyaan kelima yang terlihat pada gambar 4.36, sekitar 80,6% atau 25 responden menjawab “Ya” dan 19,4% atau 6 responden menjawab “mungkin” dalam pertanyaan apakah video *company profile* dapat digunakan dalam jangka panjang bagi Fakultas Teknik dan Komputer

## II. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti tentang pembuatan video *company profile* Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Harapan Medan dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa pembuatan video *company profile* dapat mempermudah Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Harapan Medan dalam memperkenalkan fakultas kepada masyarakat luas dengan memberikan sebuah video *company profile* menggunakan efek *green screen* yang akan menyatukan animasi dengan video asli Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Harapan Medan. Dan dengan adanya hasil dari video *company profile* Universitas Harapan Medan dilakukan sebuah penelitian dengan menggunakan kuesioner untuk

mendapatkan hasil pengujian tentang pendapat para responden pada video *company profile* Fakultas Teknik dan Komputer. 31 responden telah berpartisipasi dan memberikan jawabannya untuk membantu penelitian ini berhasil, sekitar 29 dari 31 responden menyetujui kalau video *company profile* dapat dikatakan berhasil dan 25 dari 31 responden menyatakan kalau video *company profile* tidak dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Paridawati, M. I. Daulay, and R. Amalia, “Persepsi Orangtua Terhadap Penggunaan Smartphone pada Anak Usia Dini di Desa Indrasakti Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar,” *J. Teach. Educ.*, vol. 2, no. 2, pp. 28–34, 2021.
- [2] N. Y. Maleha, I. Saluza, and B. Setiawan, “Dampak Covid-19 Terhadap Pendapatan Pedagang Kecil Di Desa Sugih Waras Kec,” *Teluk Gelam Kab. OKI. J. Ilm. Ekon. Islam*, vol. 7, no. 03, pp. 1441–1448, 2021, [Online]. Available: <http://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/jiedoi:http://dx.doi.org/10.29040/jiei.v7i3.3476>.
- [3] D. Deslianti, R. Anugrah, and Pahrizal, “Pembuatan Video 3D Kampus IV Universitas Muhammadiyah Bengkulu Menggunakan Blender,” *Jusibi - (Jurnal Sist. Inf. Dan E-Bisnis)*, vol. 2, no. 1, pp. 289–297, 2020.
- [4] A. Syafrizal, Y. Erwadi, and Y. R. Enddika, “Pengenalan Objek Wisata Alam Di Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu Dengan Menggunakan Karakter 3D Adobe Premiere dan Blender,” *Pseudocode*, vol. 7, no. 2, pp. 134–142, 2020, doi: 10.33369/pseudocode.7.2.134-142.
- [5] M. Budiarto, U. Bella, and N. Yuliani, “Media Promosi Dan Informasi Pada PT. Gardena Karya Anugrah Berbentuk Video Company Profile,” *Cices*, vol. 4, no. 2, pp. 217–227, 2018, doi: 10.33050/cices.v4i2.527.
- [6] K. Fatimah, “Perancangan Company Profile Sebagai Media Promosi Cv. Barotek,” *IKONIK J. Seni dan Desain*, vol. 2, no. 1, p. 13, 2020, doi: 10.51804/ijds.v2i1.607.
- [7] R. P. S. Hunowu, “Perancangan Video Company Profil Universitas Ichsan Gorontalo,” *J. Nawala Vis.*, vol. 3, no. 2, pp. 93–98, 2021, doi: 10.35886/nawalavisual.v3i2.247.
- [8] G. de N. J. Rodrigo Garcia Motta, Angélica Link, Viviane Aparecida Bussolaro et al., “No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title,” *Pesqui. Vet. Bras.*, vol. 26, no. 2, pp. 173–180, 2021, [Online]. Available: <http://www.ufrgs.br/actavet/31-1/artigo552.pdf>.
- [9] luthfi ghyats Abdulhafizh and D. Djatiprambudi, “Perancangan Company Profile Jurusan Desain Universitas Negeri Surabaya,” *J. Barik*, vol. 1, no. 1, p. 114, 2020, [Online]. Available: <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/35672/31722>.
- [10] “Modeling logo,” 2021.
- [11] D. Rifai, E. Astriyani, and U. Indria, “Pembuatan Video Company Profile Sebagai Penunjang Informasi dan Promosi Pada PT. Daiichi Elevator Indonesia,”

- Technomedia J., vol. 3, no. 1, pp. 98–109, 2018, doi: 10.33050/tmj.v3i1.384.
- [12] A. Jasmine and R. B. Loen, “Penggunaan Video Company Profile sebagai Sarana Informasi dan Meningkatkan Promosi pada PT Avoir Industry,” *JTIM J. Teknol. Inf. dan Multimed.*, vol. 2, no. 2, pp. 125–132, 2020, doi: 10.35746/jtim.v2i2.100.
- [13] D. Untuk, M. Salah, and S. Syarat, “Laporan tugas akhir pembuatan booklet company profile cv. raja sarana perkasa sebagai media promosi,” 2022.
- [14] I. Bab, “Laporan Tugas Akhir 2012 Laporan Tugas Akhir 2012,” *Katalog.Ukdw.Ac.Id*, pp. 1–3, 2012, [Online]. Available: [http://katalog.ukdw.ac.id/id/eprint/6167%0Ahttps://katalog.ukdw.ac.id/6167/1/62170056\\_bab1\\_bab5\\_daftar\\_pustaka.pdf](http://katalog.ukdw.ac.id/id/eprint/6167%0Ahttps://katalog.ukdw.ac.id/6167/1/62170056_bab1_bab5_daftar_pustaka.pdf).
- [15] A. Marjuni and H. Harun, “Penggunaan Multimedia Online Dalam Pembelajaran,” *Idaarah J. Manaj. Pendidik.*, vol. 3, no. 2, p. 194, 2019, doi: 10.24252/idaarah.v3i2.10015.
- [16] I. K. Mahendra, I. D. M. Darmawan, I. K. Puriartha, J. Nusa, I. Denpasar, and B. Telp, “Penerapan Teknik Chroma Key Untuk Mencapai Continuity Editing Pada Film Fiksi ‘ Ngarangin ,’” pp. 1–7, 1960.
- [17] J. A. Muda, “20 20 722-4414,” no. 51.
- [18] F. S. Sauri, “Perancangan Storyboard Dalam Film Animasi 3D ‘ Sons of Pandawa ’ Storyboard Design in 3D Animation Film ‘ Sons of Pandawa ,’” *e-Proceeding Art Des.*, vol. 6, no. 2, pp. 1672–1680, 2019.
- [19] N. Khesya, “Mengenal Flowchart dan Pseudocode Dalam Algoritma dan Pemrograman,” *Preprints*, vol. 1, pp. 1–15, 2021, [Online]. Available: <https://osf.io/dq45e>.
- [20] R. W. Abadi and T. Mulyono, “Company Profile Wedding Organizer Berbasis Web Pada Novita Rizki Di Kabupaten Bojonegoro Web-Based Company Profile Wedding Organizer At Novita Rizki in Bojonegoro,” *J. Teknol. dan Terap. Bisnis*, vol. 5, no. 1, pp. 31–36, 2022.