

PERANCANGAN MEDIA VIDEO COMPANY PROFILE BANK SAMPAH NTB MANDIRI

oleh

Kadek Risma Yunita
risma.kadek@gmail.com
Universitas Bumigora Mataram

Diterima 17/03/2021, direvisi 10/05/2021, diterbitkan 30/05/2021

Abstrak

Sampah merupakan salah satu masalah di Indonesia termasuk juga di Nusa Tenggara Barat (NTB) yang sudah menjadi permasalahan global, sampah yang menumpuk dan tidak diolah atau ditangani dengan baik dapat menyebabkan pencemaran lingkungan. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menanggulangi masalah sampah seperti memisahkan sampah sesuai jenisnya (organik dan anorganik), dengan melakukan 3R (Reduce, Reuse, Recycle) dan juga dengan melakukan daur ulang sampah. Saat ini penanganan daur ulang sampah oleh masyarakat sudah dilakukan di Bank Sampah. Bank Sampah NTB Mandiri adalah suatu wadah atau tempat yang digunakan untuk menabung sampah, Sampah organik dapat diolah menjadi pupuk kompos sedangkan sampah anorganik dapat didaur ulang menjadi beberapa barang kerajinan seperti tas, taplak meja, dompet, gantungan kunci, dan beberapa jenis barang lainnya yang terbuat dari plastik dan ban bekas ataupun sampah anorganik lainnya. Sampah ini nantinya akan di tabung dalam bentuk uang dan di hargai sesuai jenisnya. Maka dari itu akan di rancang video company profile Bank Sampah NTB MANDIRI untuk membantu memperkenalkan ke masyarakat.

Kata Kunci - Video, Company Profile, Bank Sampah.

Abstract

Garbage is one of the problems in Indonesia including in West Nusa Tenggara which has become a global problem, garbage that has accumulated and is not properly processed or handled can cause environmental pollution. One way that can be done to overcome the problem of waste is separating waste according to its type (organic and inorganic), by doing 3R (Reduce, Reuse, Recycle) and also by recycling waste. Currently the handling of waste recycling by the community has been carried out at the Waste Bank. The NTB Mandiri Garbage Bank is a container or place used to save waste, organic waste can be processed into compost while inorganic waste can be recycled into several handicraft items such as bags, tablecloths tables, wallets, key chains, and several other items made of plastic and used tires or other inorganic waste. This waste will later be saved in the form of money and rewarded according to its type. Therefore, a company profile video of the NTB MANDIRI Waste Bank will be designed to help introduce it to the community.

Keywords - Video, Company Profile, Waste Bank

I. PENDAHULUAN

Sampah merupakan salah satu masalah di Indonesia termasuk juga di Nusa Tenggara Barat (NTB) yang sudah menjadi permasalahan global, sampah yang menumpuk dan tidak diolah atau ditangani dengan baik dapat menyebabkan pencemaran lingkungan. Sampah dapat bersumber dari berbagai aktivitas seperti rumah tangga, sampah pertanian, sampah sisa bangunan, sampah dari perdagangan dan perkantoran, serta sampah dari industri. Sampah yang paling banyak dihasilkan berasal dari sampah rumah tangga.[1]. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menanggulangi masalah sampah seperti memisahkan sampah sesuai jenisnya (organik dan anorganik), dengan melakukan 3R (Reduce, Reuse, Recycle) dan juga dengan melakukan daur ulang sampah. Saat ini penanganan daur ulang sampah oleh masyarakat sudah dilakukan di Bank Sampah. Di Nusa Tenggara Barat ini sendiri telah memiliki Bank Sampah yang tersebar di beberapa wilayah, salah satunya adalah Bank Sampah NTB Mandiri yang terletak di kecamatan Ampenan kelurahan Banjar yang telah berdiri sejak tahun 2011.

Bank Sampah NTB Mandiri adalah suatu wadah atau tempat yang digunakan untuk menabung sampah, Sampah organik dapat diolah menjadi pupuk kompos sedangkan sampah anorganik dapat didaur ulang menjadi beberapa barang kerajinan seperti tas, taplak meja, dompet, gantungan kunci, dan beberapa jenis barang lainnya yang terbuat dari plastik dan ban bekas ataupun sampah anorganik lainnya. Sampah ini nantinya akan di tabung dalam bentuk uang dan di harga sesuai jenisnya. Bank sampah dikelola menggunakan sistem seperti perbankan yang dilakukan oleh petugas sukarelawan. Penyetor adalah warga yang tinggal di sekitar lokasi bank yang nantinya mendapat buku tabungan seperti menabung di bank.

Perbedaan yang paling mencolok antara Bank Sampah NTB Mandiri ini dengan Bank Sampah lainnya adalah lebih kepada edukasi. Aktifitas tersebut sebenarnya sangat bermanfaat bagi masyarakat seperti membuat lingkungan menjadi lebih bersih, menyadarkan masyarakat akan pentingnya kebersihan, membuat sampah menjadi barang ekonomis, serta menghasilkan uang yang dapat menambah penghasilan masyarakat. Namun belum begitu di kenal, karena Bank Sampah NTB Mandiri ini belum memiliki *video company profile*. Perusahaan bisa memilih poin-poin apa saja yang ingin disampaikan secara terbuka kepada publiknya. Karena *video company profile* bertujuan untuk memberikan informasi secara efektif dan praktis. 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 perlu. Berisi informasi seputar perusahaan, mulai dari sejarah, visi dan misi, produk, jangkauan pemasaran, hingga sumber daya manusia.

Perbandingan antara *video company profile* yang di buat oleh penulis dengan video yang sudah ada di chanel youtube milik dari bank sampah ntb mandiri yaitu: dari segi keunggulan *video company profile* yang di buat oleh penulis akan menampilkan atau memberikan informasi – informasi semua tentang bank sampah ntb mandiri, dan segi kelemahan dari *video company profile* ini tidak mengarah ke tutorial pembuatan produk – produk dari bank sampah.

II. METODOLOGI

Dalam pengumpulan data yang diperlukan, penulis melakukan penelitian dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Data primer adalah data yang harus dikumpulkan terlebih dahulu oleh peneliti. Data primer ialah data yang berasal dari sumber asli atau pertama. Data primer yang akan digunakan adalah wawancara langsung dengan responden. Wawancara dilakukan secara langsung muka dengan muka antara pewawancara dengan responden (18-21 tahun) dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang sesuai dengan penelitian yang sedang dilakukan. Data sekunder merupakan data yang sudah tersedia sehingga tinggal dicari dan dikumpulkan. Data sekunder yang digunakan adalah studi kepustakaan.

Metode analisa yang digunakan adalah Penelitian kualitatif yang merupakan penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh social yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif.[2] dan dalam penelitian ini lebih mengarah pada metode analisa deskriptif kualitatif. deskriptif kualitatif adalah menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Adapun jenis – jenis penelitian yang digunakan oleh penulis dalam perancangan ini adalah sebagai berikut::

1. Data Primer
2. Data Sekunder
3. Metode Analisis Data

Metode yang penulis gunakan untuk menganalisis data pada perancangan ini adalah sebagai berikut:

a. Analisis 5W+1H

Analisis 5W+1H adalah analisa yang digunakan oleh perancang untuk mencari informasi, data, dan kejadian. Kemudian dari data – data tersebut akan di evaluasi untuk mencari jawaban yang dapat memecahkan masalah dalam perancangan buku. Analisa 5W+1H terdiri dari *who* (siapa), *what* (apa), *why* (kenapa), *when* (kapan), *where* (dimana) dan *how* (bagaimana).

b. Analisis SWOT

SWOT adalah singkatan dari lingkungan internal strengths dan weaknesses serta lingkungan eksternal Opportunities dan Threats yang dihadapi dunia bisnis. Analisis SWOT membandingkan antara factor eksternal Peluang (Opportunities) dan ancaman (Threats) dengan factor internal kekuatan (Strengths) dengan kelemahan (Weaknesses).[3] Pendapat lain mengemukakan bahwa analisis SWOT adalah evaluasi terhadap keseluruhan kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman disebut analisis SWOT.[4]

c. Metode Perancangan

Penelitian ini menggunakan Design Thinking sebagai proses merancang Model perancangan buku yang baik. Design Thinking menjadi konsep berpikir dalam menemukan ide yang mulai digemari oleh banyak orang dalam waktu beberapa tahun ini. Design Thinking, akan menjadi konsep yang sangat diperlukan untuk saat ini dan nanti.[5] Pendapat lainnya Design Thinking sangat esensial dengan manusia sebagai pusat proses inovasi yang menekankan pada observation, collaboration, fast learning, visualization of ideas, rapid concept prototyping dan business analysis.[6] Tahapan dalam proses desain thinking meliputi:

1. *Emphatize*

Merupakan tahap mengenali atau mencari informasi tentang masalah di Bank Sampah NTB Mandiri dengan melakukan *survey* (pengumpulan data) ke lapangan guna menemukan permasalahan dari perancangan media *company profile*.

2. *Define*

Merupakan tahap melakukan *engage* (wawancara) dengan yang bersangkutan, kemudian menyimpulkan atau menyaring informasi sehingga fokus ke permasalahan Bank Sampah NTB Mandiri. Disini akan mendapatkan data primer dan data *sekunder*.

3. *Ideate*

Merupakan tahap menemukan ide-ide dari pokok persoalan yang sudah diperoleh, kemudian akan dibuat sebuah konsep perancangan media *company profile* Bank Sampah NTB Mandiri.

4. *Prototype*

Merupakan tahap pelaksanaan konsep dari ide yang dihasilkan untuk membuat dalam bentuk video *company profile*.

5. *Test*

Merupakan tahap test uji lapangan dengan menunjukkan *sample video company profile* kepada pihak pimpinan perusahaan Bank Sampah NTB Mandiri untuk mendapatkan kritik dan saran. Sehingga pihak manajemen mampu menilai terlebih dahulu sebelum video di unggah ke media sosial.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep Kreatif

1. Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif dari perancangan media video *company profile* ini adalah untuk memperkenalkan dan meningkatkan image perusahaan dengan penerapan ilmu Desain Komunikasi Visual dalam perancangan ini diharapkan dapat memberikan informasi untuk menarik minat masyarakat terhadap nilai dibalik sampah dan membantu perusahaan dalam mempromosikan keberadaan Bank Sampah.

2. Strategi Kreatif

Dari rancangan video *company profile* yang disampaikan akan menampilkan beberapa kondisi Bank Sampah NTB Mandiri, pembuatan kerajinan, keadaan tempat yang nyaman dan asri. Rancangan ini akan menambah daya tarik masyarakat.

a. Isi Pesan (*what to say*)

Memperkenalkan video *company profile* Bank Sampah NTB Mandiri yang akan dirancang oleh penulis memiliki pesan utama tentang keberadaan Bank Sampah NTB Mandiri.

b. Bentuk Pesan (*how to say*)

Video *company profile* ini akan menjadi sebuah informasi tentang perusahaan agar masyarakat mengetahui lebih detail Bank Sampah NTB Mandiri. Dengan adanya informasi video ini akan lebih efisien terhadap masyarakat dan mampu memperkenalkan masyarakat.

B. Program Kreatif

1. Tema Pesan (Big Idea)

Memberikan informasi tentang adanya Bank Sampah NTB Mandiri serta memperkenalkan keadaan perusahaan.

2. Proses Pengembangan Ide Visual

a. Font

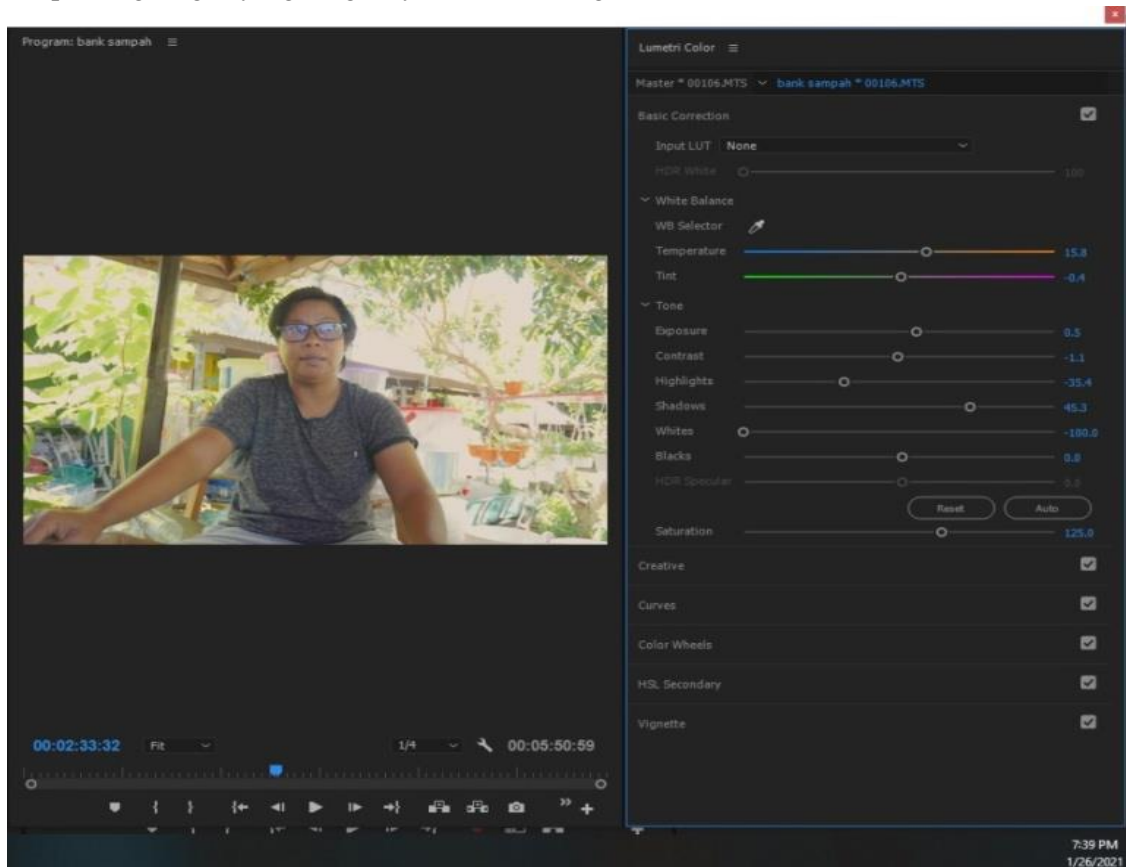
Huruf atau font menjadi sesuatu yang memiliki makna ganda, huruf dapat menjadi sesuatu yang dapat dilihat (bentuk/rupa huruf) dan dapat menjadi sesuatu yang dapat dibaca (kata/kalimat). Selain itu huruf memiliki makna yang tersurat (pesan/gagasan) dan makna yang tersirat (kesan). Selain itu pengaruh perkembangan teknologi digital yang sangat pesat pada masa kini membuat makna tipografi semakin meluas. Tipografi dimaknai sebagai “segala disiplin yang berkenaan dengan huruf.[7]. Pemilihan font yang digunakan pada pembuatan video *company profile* yaitu menggunakan Arial. Pemilihan font ini dikarenakan Tampilan Font Arial terlihat simple, mudah dibaca, dan terlihat rapi. Penulis merasa font ini cocok dengan bank sampah karena saat ditampilkan di video mudah dibaca dan dimengerti.



Gambar 1
(Font Arial)

b. Warna

Untuk pemilihan warna dalam pembuatan Video *Company Profile* ini, penulis menggunakan warna hangat. Warna hangat adalah warna yang bisa menimbulkan suasana menjadi semangat, riang serta mendatangkan keceriaan. Warna –warna hangat memberikan anda kedekatan dan memberikan kehidupan lingkungan yang sangat nyaman serta hangat.



Gambar 2
(Warna Grading)

c. Perancangan Gaya Desain

Perancangan adalah langkah pertama dalam fase pengembangan rekayasa produk atau sistem. Perancangan itu adalah proses penerapan berbagai teknik dan prinsip yang bertujuan untuk

mendefinisikan sebuah peralatan, satu proses atau satu sistem secara detail yang membolehkan dilakukan realisasi fisik.[8]. Merancang atau menentukan sebuah gaya atau aliran dari desain dan visual dalam sebuah perancangan sangat diperlukan karena akan mempengaruhi cara penyampaian informasi dan kemudahan dalam target audience menerima dan memahami informasi. Dalam perancangan kali ini penulis membuat media company profile. Pada media company profile ini penulis membuat company profile menggunakan video dimana pada video ini penulis membuat video sinematik vlog. Gaya ini memiliki daya tarik yang lebih tinggi dibandingkan gaya lain dan merupakan gaya yang tengah diminati banyak orang. Pengarahan teknis (format dan ukuran, bahan dan teknik visualisasi, jumlah produksi dan biaya produksi untuk masing-masing media yang dipilih).

d. Format Video

Format dari video company profile ini menggunakan format 1080p mpeg 60fps.



Gambar 3
(Format 192 x 1080)

Gambar di atas merupakan contoh ukuran dari company profile akan berukuran 192 x 1080p. pemilihan video ini diharapkan mampu untuk memperkenalkan dari target audience sehingga mampu memperkenalkan minat masyarakat.

e. Ukuran/Durasi Video

Dalam video company profile ini berdurasi 3 menit.

f. Bahan

Bahan – bahan yang digunakan untuk pengambilan gambar dan bahan editing yang digunakan ialah, dengan memakai kamera sebagai pengambilan gambar atau video. Dalam sebuah editig perlunya mempunyai sebuah computer atau laptop dalam memproses sebuah editing yang maximal, maka dari itu memerlukan sebuah komputer atau laptop dengan spesifikasi yang tinggi untuk lebih mudah memproses editing.

g. Teknik Visualisasi

Visualisasi merupakan salah satu cara untuk merepresentasikan data.[9] (Hansen & Johnson, 2005) sebuah data bisa di dapatkan dari bermacam metode yang ada seperti simulasi.[10] Selain data untuk membuat sebuah visualisasi di butuhkan beberapa tools pendukung seperti perangkat lunak dan perangkat keras, perangkat lunak yang yang pasti di butuhkan adalah video accelerator atau yang sering kita kenal dengan VGA (Video Graphics Accelerator) yang berfungsi untuk menerjemahkan data ke dalam output layar monitor. Dalam teknik visualisasi ini terdapat transisi dan effect dalam pembuatan video, agar video terlihat menarik dan tidak membosankan. Dalam video ini saya menggunakan audio sebagai backsound video dan beberapan text untuk menambah estetika video.

h. Teknik Angle Kamera

1. *Low Angle* (LA)

Kebalikan dari high angle, jenis sudut ini memotret objek dari bawah. Kamera diletakkan dibawah subjek dan kamera di tititl mengarah ke subjek.



Gambar 4
(*Low Angle*)

2. Eye Level Angle (ELA)

Sesuai dengan namanya, kamera diletakkan sejajar dengan mata manusia . Angle yang netral dan paling sering digunakan.

3. High Angle (HA)

Angle kamera ini menangkap subjek dari sudut yang lebih tinggi. Dengan alat bantu tripod, tangga, atau crane, kamera diletakkan lebih tinggi dari subjek.



Gambar 5
(High Angle)

i. Jenis – Jenis Pengambilan Gambar

1. Extreme Wide Shot (EWS)

Extreme wide shot biasanya digunakan untuk menunjukkan lingkungan di sekitar subjek. Biasanya tipe shot ini untuk membangun suasana dan subjek hampir tidak terlihat karena sudut pandang yang diambil sangat luas.



Gambar 6
(Extreme Wide Shot)

2. Very Wide Shot (VWS)

Very wide shot masih memperlihatkan area yang sangat luas, hanya saja lebih sempit dibandingkan dengan *extreme wide shot*. Dapat mengambil banyak subjek dalam satu *frame* dan subjek dapat cukup terlihat. Tetapi fungsi dari pengambilan ini adalah untuk membangun suasana lingkungan di sekitar subjek.



Gambar 7
(Very Wide Shot)

3. Mide Shot (MS)

Mide shot juga dikenal dengan sebutan medium shot yang memperlihatkan beberapa bagian dari subjek secara lebih dekat. Biasanya menampilkan bagian pinggang sampai kepala.



Gambar 8
(Mide Shot)

4. Medium Close Up (MCU)

Medium close Up biasanya memperlihatkan wajah subjek mulai dari dada sampai kepala. Tipe shot ini dapat memperlihatkan emosi subjek.



Gambar 9

(Medium Close Up)

5. Close Up (CU)

Tipe ini biasanya digunakan untuk menekankan emosi subjek dengan mengambil hanya bagian kepala saja. *Close up* dapat menampilkan detail pada adegan sehingga penonton dapat ikut merasakan emosi yang ingin disampaikan.



Gambar 10
(Close Up)

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil perancangan video *company profile* Bank Sampah NTB Mandiri, maka perancang menyimpulkan sebagai berikut: Tujuan dalam perancangan ini yaitu merancang video *company profile* untuk Bank Sampah NTB Mandiri yang tidak memiliki *company profile* sama sekali, dalam perancangan ini penulis menggunakan media video sebagai media utama agar target audience dapat mengenali Bank Sampah NTB Mandiri dan juga sebagai sarana untuk memperkenalkan kepada masyarakat. Dalam pencapaian perancangan video *company profile* Bank Sampah NTB Mandiri, selain menggunakan media utama bentuk video juga menggunakan media pendukung seperti poster, x-banner, kartu nama, stiker, dan pin. Media pendukung ini diharapkan dapat membantu memberikan informasi secara singkat dan membuat target *audience* semakin tertarik terhadap Bank Sampah NTB Mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. Suwerda, *Bank Sampah*. Yogyakarta: : Pustaka Rihama, 2012.
- [2] Saryono, *Metodologi penelitian kualitatif dalam bidang kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medika, 2010.
- [3] F. Rangkuti, *Analisis SWOT Teknik Membedah Kasus Bisnis*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2004.
- [4] dan K. L. K. Philip Kotler, *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: Indeks, 2009.
- [5] P. Dalsgaard, "Pragmatism and design thinking," *Int. J. Des.*, vol. 8, no. 1, pp. 143–155, 2014.
- [6] Lockwood., *Desain Thinking Integrating Innovation costemer Experience and Brand Value*. New York: All Worth press, 2009.
- [7] S. Rustan, *Mendisain logo*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2009.

- [8] R. S. Pressman, *Software Engineering: A Practitioner's Approach*,. Ed.7. New York.: McGraw-Hill, 2009.
- [9] D. R. and M. M. M. Hansen, *Akuntansi Manajemen, Buku 2. Edisi 7*. Jakarta: : Salemba Empat., 2005.
- [10] R. B. Malcolm MB, Weiskopf, "Fentanil Augment The Blockade of The Sympathetic Response to Incision (MAC-BAR) Produced by Desflurane and Isoflurane," *Anesthesiology*, vol. 9, no. 1, pp. 43–88, 1998.