

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**VIDEO COMPANY PROFILE MUSEUM  
PERKEBUNAN INDONESIA**

Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat

Kelulusan Program Diploma III



**Oleh**

**MELATI KESUMA**

**19152048**

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS**

**KONSENTRASI MULTIMEDIA**

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

**PROGRAM STUDI DILUAR KAMPUS UTAMAMEDAN**

**2022**

## LEMBAR PENGESAHAN

### VIDEO COMPANY PROFILE MUSEUM PERKEBUNAN INDONESIA

#### TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini telah diuji dan disahkan oleh Tim Penguji Tugas Akhir  
Jurusan Desain, Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia  
Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan

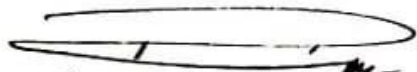
Disetujui Oleh :

Ketua Penguji : Yusmar Ali, S.E., M.Si  
NIP. 195811121981031005



(.....)

Penguji 1 : Rommel Sinaga, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 196202241985011001



(.....)

Medan, ..1 Agustus..2022

Disahkan Oleh :

Koordinator Prodi Desain Grafis  
Konsentrasi Multimedia

Suhendra, S.T., M.Kom  
NIP. 198506252019031007



Kepala Unit Pengelola  
Jurusan Desain PSDKU Medan



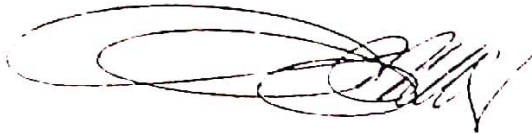
Kepala Unit Pengelola  
Jurusan Desain PSDKU Medan  
Suhendra, S.T., M.Kom  
NIP. 198506252019031007

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Video Company Profile Museum Perkebunan  
Indonesia  
Penulis : Melia Kesuma  
Nim : 19152018  
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di .....14 Juli 2022.....

Pembimbing I



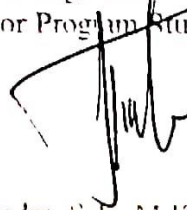
Murtopo S.E., M.Si  
NIP. 197205282006041001

Pembimbing II



Yusnia Sinambela, S.T., M.T.  
NIP.198809112019032015

Mengetahui  
Koordinator Program Studi Multimedia



Suhendra, S.T., M.Kom.  
NIP.198506252019031007

## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Melati Kesuma  
NIM : 19152048  
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2019

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: *Video Company Profile* Museum Perkebunan Indonesia adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, 14 Juli 2022

Yang menyatakan,



Melati Kesuma  
NIM. 19152048

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Melati Kesuma  
NIM : 19152048  
Program Studi : Desain Grafis Konsetrasi Multimedia  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2019

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: “*Video Company Profile Museum Perkebunan Indonesia*”

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Medan, 14 Juli 2022

Yang menyatakan,



Melati Kesuma  
NIM. 19152048

## ABSTRAK

Upaya promosi melalui brosur dan sosialisasi tidak cukup bagi Museum Perkebunan Indonesia untuk meningkatkan angka kunjungan pengunjung. Keberadaannya yang kurang diketahui masyarakat Indonesia khususnya Kota Medan menjadi tantangan bagi museum tersebut. Upaya yang dilakukan tidak cukup untuk menarik minat pengunjung, dibutuhkan media promosi yang menarik dan informatif. Oleh karena itu Profil Museum yang dikemas dalam bentuk Video lebih menarik daripada media brosur. Dalam penulisan ini, penulis menggunakan metode Survei, Studi Pustaka dan wawancara untuk mengkonsep dan memproduksi Video Company Profile. Hasil dari penulisan ini berupa Video Company Profile Museum perkebunan indonesia dengan format MP4 yang akan diberikan kepada pihak museum agar dapat digunakan sebagai Media Promosi atau Kebutuhan lain dari Museum. Agar dapat meningkatkan angka kunjungan pengunjung. Karena indonesia dikenal oleh kekayaan sumber daya alamnya, maka dari itu masyarakat harus mengenal dan mengenang sejarah tentang Perkebunan di Indonesia. Dengan berkunjung ke Museum Perkebunan Indonesia yang Informasinya didapatkan dari Video Company Profile Museum tersebut.

**Kata Kunci : Video, *Company Profile*, Museum**

## **ABSTRACT**

*Promotional efforts through brochures and outreach are not enough for the Indonesian Plantation Museum to increase the number of visitor visits. Its existence, which is less known to the Indonesian people, especially the city of Medan, is a challenge for the museum. Efforts are not enough to attract visitors, it takes an interesting and informative promotional media. Therefore, the Museum Profile which is packaged in the form of a video is more attractive than brochure media. In this writing, the author uses the method of surveys, literature studies and interviews to conceptualize and produce a Video Company Profile. The result of this writing is a Video Company Profile of the Indonesian Plantation Museum in MP4 format which will be given to the museum so that it can be used as a Promotional Media or other Needs of the Museum. In order to increase the number of visitor visits. Because Indonesia is known for its rich natural resources, therefore people must know and remember the history of plantations in Indonesia. By visiting the Indonesian Plantation Museum, the information is obtained from the Video Company Profile of the Museum.*

**Keyword : Video, Company Profile, Museum**

## PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan judul "*Video Company Profile Museum Perkebunan Indonesia*". Tujuan penulisan laporan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan DIlpoma III Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia.

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari orang-orang yang berada disekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada :


1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M, Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Benget Simamora, M.M., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Komda Saharja, S.Kom.,M.Kom., Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
4. Suhendra M.Kom., Koordinator Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Murtopo S.E., M.Si., Selaku dosen Pembimbing I yang telah mengarahkan serta memberi saran kepada penulis dalam mengerjakan Laporan Tugas Akhir
6. Yusnia Sinambela, S.T., M.T., Selaku dosen Pembimbing II yang telah mengarahkan serta memberi saran kepada penulis dalam mengerjakan Laporan Tugas Akhir
7. Para Dosen dan Tenaga Kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani Mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan.
8. Museum Perkebunan Indonesia yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk dijadikan sebagai Objek Penulisan ini.



Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk Laporan Tugas Akhir ini.

Medan, 14 Juli 2022

Penulis,



Melati Kesuma  
NIM. 19152048

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN ORISINALITAS.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>vi</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB PENDAHULUAN I.....</b>	<b>2</b>
1.1 Latar Belakang.....	2
1.2 Identikasi Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penulisan.....	6
1.6 Manfaat Penulisan.....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
2.1 Pengertian Video.....	8
2.2 Pengertian Video <i>Company Profile</i> .....	15
2.3 Fungsi Video <i>Company Profile</i> .....	15
2.4 Perangkat Produksi.....	15
2.5 <i>Storyboard</i> .....	17
<b>BAB III METODE PELAKSANAAN.....</b>	<b>18</b>
3.1 Objek Penulisan.....	18
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	20
3.3 Ruang Lingkup.....	21
3.4 Langkah kerja.....	22
3.5 Target Pasar.....	23
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>24</b>
4.1 Pembuatan Video.....	24
4.2 Hasil Karya.....	45
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>60</b>

5.1	Kesimpulan .....	60
5.2	Saran .....	60

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Jadwal Buka Musperin.....	20
Tabel 4. 1 <i>Crew</i> Pembuatan Video .....	25
Tabel 4. 2 Peralatan yang digunakan .....	25
Tabel 4. 3 Rencana Anggaran Belanja .....	26
Tabel 4. 4 <i>Storyboard</i> .....	27
Tabel 4. 5 <i>Time Schedule</i> .....	38

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Teknik Pengambilan Video.....	11
Gambar 3. 1 Logo Musperin .....	20
Gambar 4. 1 Pengambilan Video .....	40
Gambar 4. 2 Pengambilan Video oleh Tim.....	40
Gambar 4. 3 Tampak luar Musperin I.....	41
Gambar 4. 4 Tampak dalam Musperin I .....	41
Gambar 4. 5 Tampak luar Museprin II.....	41
Gambar 4. 6 Tampak dalam Musperin II.....	42
Gambar 4. 7 Proses Sortir Video .....	42
Gambar 4. 8 Proses Editing Video.....	43
Gambar 4. 9 Proses penggabungan audio dan video .....	43
Gambar 4. 10 Proses Rendering.....	44
Gambar 4. 11 Hasil scene 1.....	46
Gambar 4. 12 Hasil scene 2.....	46
Gambar 4. 13 Hasil scene 3.....	47
Gambar 4. 14 Hasil Scene 4.....	48
Gambar 4. 15 Hasil scene 5.....	48
Gambar 4. 16 Hasil scene 6.....	49
Gambar 4. 17 Hasil scene 7.....	50
Gambar 4. 18 Hasil scene 8.....	50
Gambar 4. 19 Hasil scene 9.....	51
Gambar 4. 20 Hasil scene 10.....	52
Gambar 4. 21 Hasil scene 11.....	52
Gambar 4. 22 Hasil scene 12.....	53
Gambar 4. 23 Hasil scene 13.....	54
Gambar 4. 24 Hasil scene 14.....	54
Gambar 4. 25 Hasil scene 15.....	55
Gambar 4. 26 Hasil scene 16.....	56
Gambar 4. 27 Hasil scene 17.....	56

Gambar 4. 28 Hasil scene 18.....	57
Gambar 4. 29 Hasil scene 19.....	58
Gambar 4. 30 Hasil scene 20.....	58
Gambar 4. 31 Hasil scene 21.....	59

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Biodata Penulis

Lampiran 2 Salinan Bimbingan Tugas Akhir

Lampiran 3 Dokumentasi Uji Proposal

Lampiran 4 Surat Perizinan melakukan Tugas Akhir

Lampiran 5 Surat Balasan Perizinan

Lampiran 6 Transkrip Wawancara