

PERANCANGAN VIDEO PROFILE SEBAGAI PENUNJANG MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI PADA SMA CITRA ISLAMI TANGERANG

Edi wibowo¹⁾, Dewi Popi Romika²⁾, Mega Cut Ryana³⁾

¹⁾²⁾³⁾ Jurusan Teknik Informatika, STMIK RAHARJA, Kota Tangerang

Jl. Jend Sudirman No.40, Modern Cikokol Kota Tangerang

Email: e.wibowo1991@gmail.com¹⁾, dewipopi@raharja.info²⁾, Mega.Cut.Ryana@yahoo.com³⁾

Abstrak

Pengaruh perkembangan dan penggunaan teknologi di era globalisasi saat ini semakin terasa terutama dengan semakin banyaknya saluran informasi yang tersedia baik cetak maupun elektronik. Perkembangan teknologi komputer khususnya bidang multimedia, audio visual dan broadcasting sudah sangat berkembang pesat saat ini serta semakin luasnya kebutuhan akan informasi pada masyarakat, maka semakin banyak terobosan-terobosan baru dalam menyajikan informasi baik sebagai media informasi maupun sebagai media promosi. Banyak perusahaan dan lembaga menggunakan pasar teknologi sebagai media informasi dan promosi. Salah satu contoh media adalah dimana perusahaan dan lembaga berlomba-lomba membuat profile dalam bentuk digital video yang kemudian disaksikan oleh masyarakat melalui media audio visual. Setelah masyarakat melihat profile lembaga atau perusahaan yang dikemas dengan digital video yang menarik maka masyarakat merasa penasaran. Profile dalam bentuk video merupakan terobosan yang sudah lama digunakan oleh banyak perusahaan dan lembaga karena media ini cukup ampuh dalam menyampaikan informasi dan promosi yang tepat, cepat dan akurat. Penyajian video profile yang menarik dan menghibur akan mendorong masyarakat luas untuk mengetahui lebih detail dan memiliki minat untuk bergabung dalam suatu perusahaan atau lembaga tersebut. Hal ini bukti bahwa perancangan suatu karya seni meningkat sehingga dapat mengikuti perkembangan teknologi yang begitu pesat. SMA Citra Islami Tangerang adalah salah satu lembaga pendidikan, SMA Citra Islami Tangerang dinilai perlu memiliki sebuah video profile yang menarik dan dapat menjadi media informasi serta media promosi khususnya bagi para calon siswa/i baru.

Kata Kunci: video profile, informasi, promosi.

1. Pendahuluan

Dalam rentan waktu perjalanan sejarah yang panjang, peradaban manusia mengenai pendidikan kian hari kian meningkat. Dan menjadi suatu kebutuhan untuk meningkatkan mutu pendidikan untuk mendorong lahirnya sumber daya manusia yang berkualitas yang dapat menunjang pertumbuhan pembangunan di segala bidang. Pendidikan perlu mendapat perhatian yang besar untuk melahirkan terobosan dalam mengejar

ketertinggalan dalam segala aspek kehidupan. Dan Teknologi informasi mutlak kita perlukan untuk mendorong pertumbuhan pendidikan yang berkualitas. Karena itu pendidikan yang bermutu perlu mendapat perhatian serius dari seluruh kalangan masyarakat dan pemerintah.

Kepentingan terhadap data dan informasi dalam suatu lembaga pendidikan sangat dibutuhkan. Sarana media-media yang mampu menyampaikan informasi yang komunikatif, selektif dan dapat di akses secara tepat, akurat serta tersedia kapanpun dibutuhkan oleh masyarakat umum dalam memenuhi informasi dan data suatu lembaga pendidikan mengenai fasilitas, sarana dan prasarana, prestasi dan keunggulan yang dimiliki.

Lembaga pendidikan dalam hal ini SMA Citra Islami Tangerang membutuhkan media informasi yang dapat menjelaskan ruang lingkup SMA Citra Islami Tangerang secara detail informasinya dan ditampilkan lebih menarik lagi dari media sebelumnya yang digunakan yaitu media cetak. Didalam memberikan informasi nantinya dapat berguna untuk meningkatkan citra sekolah agar lebih dikenal lagi di masyarakat khususnya di daerah Tangerang dan sekitarnya. Selain itu dapat mempermudah petugas penerimaan siswa baru dalam menjelaskan ruang lingkup sekolah kepada orang tua calon siswa baru. Dan juga nantinya akan dipakai pihak sekolah dalam berbagai kegiatan seperti pameran pendidikan diantaranya melalui presentasi penerimaan siswa baru kepada calon siswa baru, lisan ke lisan orang tua siswa yang ada, pentas seni, dan kegiatan-kegiatan sekolah baik didalam maupun diluar lingkungan sekolah serta kegiatan-kegiatan pelatihan yang diadakan di SMA Citra Islami Tangerang.

Dan pendidikan di Tangerang saat ini menunjukkan peningkatan kualitasnya sangat pesat, dari tahun ketahun dalam upaya meningkatkan kesejahteraan masyarakat dari tahap dasar yaitu pendidikan. Kabupaten Tangerang secara geografis sangat strategis karena merupakan penyangga utama Ibu Kota DKI Jakarta dan Kabupaten paling berkembang di Provinsi Banten. Letak geografis seperti itu sangat menguntungkan bagi daerah Kabupaten Tangerang, terutama dalam hal pendidikan. Oleh sebab itu media informasi sangat mutlak diperlukan suatu Lembaga Pendidikan sebagai sarana promosi dalam persaingan pesatnya perkembangan pendidikan dalam menyampaikan kualitas dan keunggulan yang dimiliki suatu lembaga Pendidikan. Dan di zaman modern ini, khalayak lebih suka menerima informasi melalui bentuk-

bentuk media informasi yang bersifat interaktif dan menghibur seperti halnya melalui media *audio visual*.

Oleh karena itu yang menjadi rumusan masalah pada SMA Citra Islami Tangerang ,yaitu :

1. Perlu dibuat sebuah media informasi yang dapat mempromosikan sekolah SMA Citra Islami Tangerang.
2. Pemanfaatan teknologi informasi yang dapat menginformasikan SMA Citra Islami Tangerang, agar para calon siswa/I baru dapat tertarik.
3. Media informasi yang sangat menarik sebagai daya tarik para penonton.

1.Konsep Dasar Perancangan

Perancangan adalah pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk program. Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya, yaitu *material collecting* dan *assembly*, pengambilan keputusan baru tidak diperlukan lagi, cukup menggunakan keputusan yang sudah ditentukan pada tahap ini. Meskipun demikian, pada praktiknya, pengerjaan proyek pada tahap awal masih akan sering mengalami penambahan bahan atau pengurangan bagian aplikasi, atau perubahan-perubahan lain.

Perancangan adalah wujud *visual* yang dihasilkan dari bentuk-bentuk kreatif yang telah direncanakan. Langkah awal dalam perancangan desain bermula dari hal-hal yang tidak teratur berupa gagasan atau ide-ide kemudian melalui proses penggarapan dan pengelolaan akan menghasilkan hal-hal yang teratur, sehingga hal-hal yang sudah teratur bisa memenuhi fungsi dan kegunaan secara baik.[3]

2.Proses Perancangan Secara Umum

Ada beberapa tahap yaitu :[4]

1. Persiapan Data

Data dapat berupa teks atau gambar yang terlebih dahulu diseleksi, apakah data tersebut sangat penting sehingga harus ditampilkan atau data kurang penting sehingga dapat ditampilkan lebih kecil, samar atau ditiadakan sama sekali. Data dapat berupa data informatif yaitu berupa foto atau teks dan judul serta data estetis yaitu berupa bingkai, *background*, efek grafis garis atau bidang.

2. Ide

Untuk mencari ide yang kreatif diperlukan studi banding, wawancara dan lain-lain agar desain yang dibuat bisa efektif diterima dan membangkitkan kesan tertentu yang sulit dilupakan.

3. Konsep

Hasil kerja berupa pemikiran yang menentukan tujuan-tujuan, kelayakan dan segmen yang dituju. Oleh karena itu, desain grafis menjadi desain komunikasi *visual* agar dapat bekerja untuk membantu pihak yang membutuhkan solusi secara *visual*.

4. Media

Untuk mencapai kriteria ke sasaran atau segmen yang dituju diperlukan studi kelayakan yang cocok dan efektif untuk mencapai tujuannya. Media bisa berupa cetak, elektronik, luar ruang dan lain-lain.

5. Visualisasi

Menentukan komponen desain, pemilihan warna, *layout* sampai *finishing*.

6. Produksi

Setelah desain dan *coding* yang dibuat selesai, sebaiknya terlebih dahulu diuji coba (*testing*) untuk memastikan sistem atau produk tidak ada kesalahan.

3.Konsep Dasar Video

Merupakan gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam suatu waktu dengan kecepatan tertentu. Gambar-gambar yang digabung tersebut dinamakan *frame* dan kecepatan pembacaan gambar disebut dengan *frame rate*, dengan satuan *fps (frame per second)*. Karena dimainkan dalam kecepatan yang tinggi maka tercipta ilusi gerak yang halus, semakin besar nilai *frame rate* maka akan semakin halus pergerakan yang ditampilkan. Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Biasanya menggunakan film *seluloid*, sinyal elektronik, atau media digital.

Video berasal dari kata latin, yang berarti "saya lihat". Video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik yang mewakili gambar bergerak. Aplikasi umum dari teknologi video adalah televisi. Video juga dapat digunakan dalam aplikasi teknik, keilmuan, produksi, dan keamanan. Istilah video juga digunakan sebagai singkatan *videotape*, perekam video dan pemutar video.[1]

4.Kategori Video

Video terbagi dalam dua kategori video, yaitu video analog dan video digital.[2]

1. Vidio Analog

Video analog mengodekan informasi gambar dengan memvariasikan voltase dan/atau frekuensi dari sinyal. Seluruh sistem sebelum video digital dapat dikategorikan sebagai video analog.

2. Vidio Digital

Video digital dapat disebut array 3 dimensi dari pixel berwarna, 2 dimensi melayani arah spesial dari gambar bergerak (horizontal dan vertikal) dan satu dimensinya akan mempresentasikan domain waktu.

5.Format Video

Berbagai format yang sering dipakai dalam video editing, pertelevisian dan multimedia.[5]

1. AVI

Singkatan dari Audio Video Interleaved. Format media yang dapat menyimpan data gambar bergerak / video dan suara / audio. AVI dikembangkan oleh Microsoft untuk digunakan pada Operating System Windows. Sebuah file AVI dapat menggunakan bermacam-macam format kompresor / codecs. File AVI tidak mempunyai

standar ukuran / resolusi, bitrate dll sehingga anda bebas mengaturnya.

2. MOV, QT

Standar format digital video yang dikembangkan oleh Apple Computer for Macintosh (Mac Os) saingan Microsoft. Namun dapat dijalankan pula di Windows. Namun anda harus menginstal drivernya terlebih dahulu yaitu Quicktime for Windows atau Quicktime Alternative. Salah satu kelebihan format ini adalah adanya codec Animation kemampuannya untuk menyimpan Alpha Chanel, sehingga video/render animasi yang dibuat di 3D Studio Max atau After Effects dapat diganti backgroundnya.

3. MPEG-1

Standar Internasional untuk kompresi video kualitas sedang / medium, yang dikenal dengan Motion Picture Expert Group (MPEG-1) yang digunakan untuk Video CD/ VCD. Format yang berjaya di tahun 90an sampai awal 2000 ini mempunyai kompresi 50 banding 1 sampai 100 banding 1 sehingga file yang dihasilkan jauh lebih kecil dibanding aslinya yang tanpa kompresi.

4. MPEG-2

Pengembangan dari MPEG-1 adalah MPEG-2 sehingga dapat mentransfer data lebih dari 4,5 Mb/s dan bisa digunakan untuk dunia broadcast pertelevisian dan DVD Video. Format MPEG-2 juga mendukung multichannel surround sound seperti PCM, Dolby Digital dan DTS.

5. ASF

ASF merupakan singkatan dari Advanced Streaming Format. Format ini Khusus dibuat untuk jaringan internet. Dengan demikian video yang dijalankan melalui internet akan berjalan mulus tanpa harus menunggu sampai data selesai diunduh / download. Teknik tersebut disebut *streaming*. Format ini dikembangkan oleh Microsoft. Penggunaan teknologi ASF ini digunakan pada format video lain seperti Windows Media Audio (WMA) dan Windows Media Video (WMV). ASF juga dapat menyimpan data text / metadata artist, title, album dan genre untuk audio atau sutradara pada file video track seperti file ID3 tags pada MP3 files.

6. WMV

WMV adalah singkatan dari Windows Media Video. Format video ini dikembangkan oleh Microsoft. Keuntungan format video ini adalah kompresi yang tinggi dan tanpa banyak mengurangi kualitas video. WMV sama seperti ASF (Advanced Systems Format) yang mempunyai teknologi streaming agar bisa dijalankan dengan mulus di internet.

7. MP4

MP4 dapat menampung berbagai format multimedia dan video stream ke sebuah file. Format yang dapat ditampung antara lain AVI (.avi), MPEG (.mpg, .mpeg), Matroska (.mkv, .mka), OGM (.ogm) Quicktime (.mov) atau

Realmedia (.rm, .rmvb). MP4 telah menjadi standar (ISO 14496-14) sehingga dapat dijalankan di berbagai hardware seperti handpone, mp4 player dan multimedia player dikomputer.

8. Flash Video (FLV)

FLV (Flash Video Files) sesuai namanya adalah format Flash yang khusus untuk menampung vide format bitmap. Teknologi ini mulai ada sejak Macromedia Flash version 7. Tidak seperti format SWF, kelebihan format FLV adalah tidak ada batasan maksimum 16000 frames sehingga cocok untuk video dengan durasi panjang.

9. RealMedia

RealMedia is adalah kontainer multimedia yang dibuat oleh RealNetworks yang dapat menampung data Video dan Audio. Akhiran filenya adalah *.rm dan biasanya digunakan untuk menampilkan video online secara streaming.

10. 3GP

3GP adalah video dengan teknologi dan kompresi tinggi seperti mpeg4, namun lebih khusus untuk Handphone. Biasanya kualitas yang dihasilkan tidak begitu baik jika dijalankan dikomputer atau televisi, karena bitrate, resolusi, chanel audio yang rendah (mono) juga processor handphone yang jauh lebih lambat dari komputer PC.

11. Matroska

Matroska adalah format multimedia open source gratis dari rusia. Format inisering digunakan untuk menyimpan data video kualitas HD (786) dan Full HD (1080) dengan kualitas yang sangat tinggi. Karena format ini open source maka format ini berkembang pesat dan dijuluki 'format masa depan'. Matroska bukanlah video codec (seperti Cinepak atau Indeo) tetapi sebuah format penampung berbagai codec video seperti DivX, Xvid, RV9 dll dan codec audio seperti MP3, MP2, Ogg, AC3, AAC, DTS, PCM, juga dapat mengenal teks penterjemah / *subtitles* (SRT, ASS, SSA, USF dll) dalam sebuah file. Untuk mainkan file MKV diperlukan software player multimedia khusus seperti GOM Player, KMPlayer dll. Dan kini sudah ada pula alat / hardware yang dapat menjalankan format MKV tersebut.

6. Video Profile

Video Profile adalah media berupa tampilan *audio visual* yang digunakan untuk mengenalkan, menginformasikan dan mempromosikan suatu instansi, lembaga, atau perusahaan dengan tampilan yang lebih menarik kepada khalayak luas.

Video *profile* perusahaan (*corporate profile*) merupakan video yang diproduksi untuk keperluan tertentu, misalnya memperkenalkan suatu perusahaan tertentu untuk disebarluaskan ke publik, selain itu sering dipakai sebagai sarana pendukung dalam suatu presentasi perusahaan atau kelompok tertentu.

Video *profile* adalah sebuah gambaran informasi tentang riwayat seseorang atau sebuah instansi perusahaan yang telah mencapai suatu pencapaian

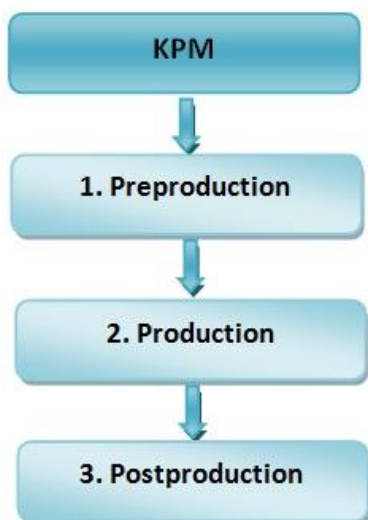
kesuksesan dalam hal produksi atau hasil karya yang telah dihasilkan dan diterima di kalangan masyarakat umum. Informasi tersebut disebarakan berbentuk *audio visual* atau video. [6]

2. Pembahasan

a. Konsep Produksi MAVIB

Untuk menganalisa sistem yang diusulkan, pada Video *profile* ini Konsep Produksi MAVIB dengan melalui tahapan-tahapan untuk mencapai efisiensi produk dengan menggunakan teknik MAVIB (*Multimedia Audio Visual* dan *Broadcasting*) yang merupakan bidang ilmu design dua dimensi, tiga dimensi dan penggabungan dari dua dengan tiga dimensi. Kemajuan dari MAVIB akan menghasilkan suatu media *audio visual* yang menarik untuk disajikan kepada *audience*. Dengan Konsep Produksi MAVIB media video yang dibuat akan menjadi lebih baik dalam segi produksi maupun teoritisnya. Langkah dari Konsep Produksi MAVIB dimulai dari *Preproduction* lalu *Production* dan yang terakhir *Postproduction*.

Untuk *Preproduction* adalah tahap dimana dimulainya ide, perencanaan dan persiapan dimulai seperti dituangkannya ide, pembuatan *Time Schedule*, sinopsis, *Script Writing*, pembuatan *Storyboard*, pencarian pemain dan *crew*. Berkaitan dengan *Production* adalah bekerjasamanya pemain dan *crew* untuk pewujudan dari sinopsis, *Storyboard* dan tepatnya *Time Schedule* yang telah dibuat. Untuk itu *Production* memiliki empat tahapan berupa Perencanaan Multimedia, Perencanaan Audio, Perencanaan Visual dan yang terakhir Perencanaan *Broadcasting*. Sedangkan *Postproduction* adalah tahap format *packet* untuk media video *profile* yang dibuat dalam rangka pendistribusian ke berbagai media. Untuk lebih jelasnya Konsep Produksi MAVIB di ilustrasikan pada bagan berikut ini :

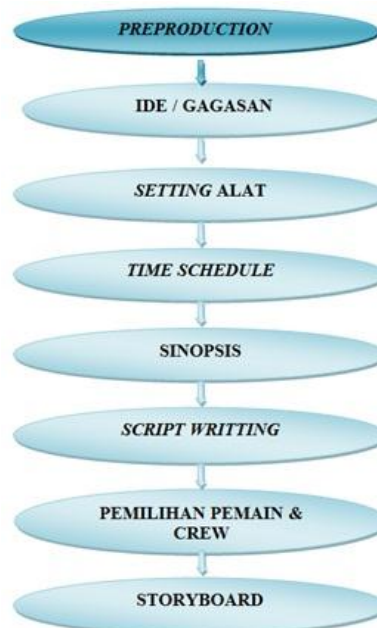


Gambar 1. Tahap Konsep Produksi MAVIB (KPM)

Dalam Gambar 1 menjelaskan tahap dalam konsep produksipada Mavib

b. Preproduction

Untuk *Preproduction* adalah *step* atau langkah dimana dimulainya ide, perencanaan dan persiapan dari Konsep Produksi MAVIB. Ada tujuh langkah *Preproduction* dalam Konsep Produksi MAVIB, dimulai dari Ide yang dituangkan secara sistematis, lalu diikuti dengan pembuatan sinopsis, *Script Writing* dan *Storyboard*. Dua tahapan terakhir adalah pemilihan pemain dan *crew* dan *Setting* Alat. Semua tahapan yang ada harus sesuai *Time Schedule* yang ditetapkan. Untuk lebih jelasnya di ilustrasikan pada bagan berikut ini :



Gambar 2. Tahap Preproduction

Pada gambar 2 dapat di susun awal dalam membuat kerangka production.

c. Script Writing

Membuat rancangan penulisan naskah secara rinci yang mengembangkan gagasan pada sinopsis menjadi sebuah cerita yang menarik. *Script Writing* dalam video *profile* dimulai dari tahap :

1. Menampilkan Tulisan dan logo SMA Citra Islami Tangerang
2. Menampilkan Slide foto-foto
3. Papan nama sekolah
4. Menampilkan Gedung Sekolah
5. Menampilkan Visi dan Misi
6. Menampilkan Fasilitas Sekolah
7. Menampilkan Kegiatan belajar mengajar
8. Menampilkan Prestasi-prestasi
9. Kegiatan-kegiatan sekolah
10. Menampilkan ekstrakurikuler
11. wawancara Siswa SMA Citra Islami
12. Menampilkan video ajakan untuk bergabung
13. Closing

d. Storyboard

Storyboard adalah rancangan berupa *sket* gambar yang dilengkapi dengan petunjuk atau catatan pengambilan gambar untuk kebutuhan *shooting*. Selama proses pra produksi, perencanaan yang berhubungan dengan visualisasi yang akan dibuat membutuhkan *Storyboard* sebagai media bantuannya.

Storyboard Bumper Opening Awal Vidio



Gambar 3. Bumper Opening

Pada gambar 3 merupakan tampilan video awal dalam pembukaan video.

Storyboard Slide Foto



Gambar 4. Slide Foto

Pada gambar 4 merupakan tampilan video profil Foto sekolah dalam beberapa kegiatan.

Storyboard Slide foto



Gambar 5. Slide Foto

Pada Gambar 5 menampilkan Foto logo SMA Citra Islami Tangerang.

Storyboard denah dan lokasi SMA Citra Islami Tangerang.

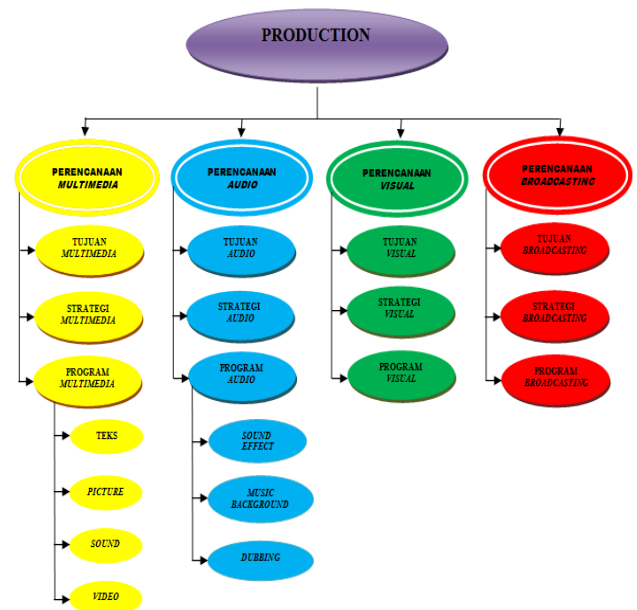


Gambar 6. EXT/Jalan Raya/Siang /Jalan menuju SMA Citra Islami Tangerang

Pada gambar 6 menampilkan video alamat dan lokasi menuju SMA Citra Islami Tangerang.

e. Production

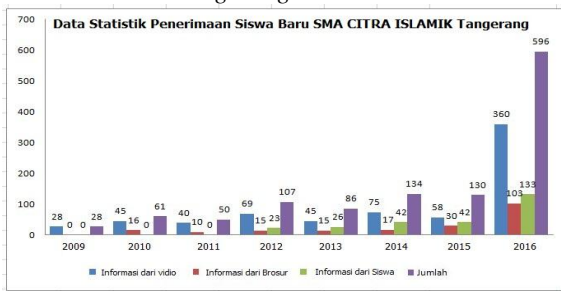
Production adalah proses pengambilan gambar atau *shooting* video dengan bekerjasamanya antara pemain dan *crew* untuk pewujudan rumusan dari tahap *preproduction* dalam bentuk skenario, naskah, dan *storyboard* yang telah dibuat. Pada tahap *production* semua unsur teknis dan kreatif seperti naskah, *actor*, sinematografi dan suara bergabung dibawah pengawasan kreatif sutradara. Dalam menjalankan proses *production* pengambilan gambar atau *shooting* video ada beberapa hal yang harus dipersiapkan dengan baik, diantaranya : desain produksi termasuk *storyboard* yang bisa menjadi panduan yang baik tentang hal-hal yang harus dikerjakan selama *shooting*, kesiapan *crew* dalam menjalankan perannya masing-masing dan kesiapan perlengkapan yang juga merupakan tanggung jawab masing-masing *crew*.



Gambar 7. Tahap Production

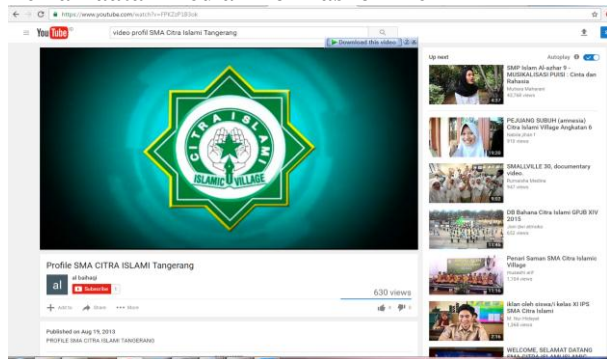
Pada gambar 7 merupakan proses *production* pengambilan gambar atau *shooting* video.

Tabel 1. Grafik Penerimaan Siswa Baru SMA Citra Islami Tangerang.



Pada tabel 1. dapat di sampaikan bahwa hasil penggunaan vidio profile pada SMA Citra Islami Tangerang, dapat menarik calon siswa baru untuk melakukan pendaftaran, ini menunjukkan bahwa informasi yang di dapat dengan Vidio Profile lebih optimal dalam perolehan Siswa baru.

Pemanfaatan media informasi online



Gambar 8.Media youtube.com

Pada gambar 8 memanfaatkan media youtube sebagai sarana penyebaran vidio profile SMA Citra Islami Tangerang.

3. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis tentang media informasi dan promosi pada SMA Citra Islami Tangerang yang membutuhkan video profile sebagai penunjang informasi dan promosi maka penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Membuat media audio visual dengan latar musik *instrument* yang halus dan tampilan yang elegan serta komunikatif dengan efek yang menarik mampu memikat masyarakat untuk menyimak video *profile* ini dan masyarakat memahami inti dari video *profile* ini dengan penjelasan melalui tampilan visual, audio dan teks mengenai fasilitas, keunggulan, sistem pembelajaran, kualitas pengajar, prestasi dan kegiatan *ekstrakurikuler*.
2. Hasil pembuatan media video *profile* sudah di upload dalam media online <https://www.youtube.com/watch?v=FPKZzPIB3ok>. Sehingga dapat menunjang kegiatan informasi dan promosi bagi SMA Citra Islami serta memberikan informasi secara lengkap dan jelas mengenai SMA Citra Islami Tangerang yang berisikan tentang fasilitas, keunggulan, sistem pembelajaran, kualitas

pengajar, prestasi, kegiatan *ekstrakurikuler* yang digunakan untuk meningkatkan dan menunjang kegiatan promosi dan informasi yang digunakan dalam presentasi, pameran dan sebagai media dalam membantu dan memudahkan petugas penerimaan siswa/siswi baru dalam menjelaskan mengenai SMA Citra Islami.

3. Bentuk media video *profile* yang sesuai dengan citra/image SMA Citra Islami dengan menampilkan dan memberikan informasi tentang fasilitas, keunggulan, sistem pembelajaran, kualitas pengajar dan prestasi SMA Citra Islami serta didukung efek *audio visual* yang menarik akan berdampak terhadap meningkatnya citra (*image*) SMA Citra Islami, video *profile* merupakan sebuah implementasi dan pembuktian bahwa SMA Citra Islami Tangerang pantas menjadi salah satu sekolah menengah atas unggulan di Kabupaten Tangerang dan sekitarnya dengan keunggulan fasilitas, sistem pembelajaran, kualitas pengajar, dan prestasi yang dimiliki SMA Citra Islami Tangerang.
4. Melalui sarana media video *profile* yang dirancang dan diimplementasikan target yang ditentukan setiap tahunnya terdapat peningkatan perkembangan dalam perolehan calon siswa baru untuk bergabung menjadi bagian dari SMA Citra Islami serta masyarakat luas dapat lebih mengenal dan mengetahui tentang informasi SMA Citra Islami Tangerang.

Daftar Pustaka

- [1] Ayuningtyas, Melvy. “*Ngedit Video Dengan Adobe Premiere CS3*”. Dunia Komputer. 2010
- [2] Binanto, Iwan, “*Multimedia Digital (Dasar Teori dan Pengembangannya)*” ANDI, Yogyakarta, 2010
- [3] Pujiriyanto, “*Desain Grafis Komputer (Teori Grafis Komputer)*”, ANDI, Yogyakarta, 2005
- [4] Hendratman, Hendi, ST., “*The magic of Adobe Premier Pro*” Informatika Bandung, 2012
- [5] Supriyono, Rakhmat, “*Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*”, ANDI ,Yogyakarta, 2010
- [6] Kuswandi, Wawan, “*Komunikasi Massa Sebuah Analisis Media Televisi*”, Rineka Cipta Jakarta, 2010

Biodata Penulis

Edi wibowo, mahasiswa tingkat akhir Jurusan Teknik Informatika konsentrasi Multimedia Audio Visual and Broadcasting (MAVIB) pada STMIK RAHARJA yang sedang menempuh skripsi.

Dewi Popi romika, mahasiswa tingkat akhir Jurusan Teknik Informatika konsentrasi Multimedia Audio Visual and Broadcasting (MAVIB) pada STMIK RAHARJA yang sedang menempuh skripsi.

Mega Cut Ryana, mahasiswa tingkat akhir Jurusan Teknik Informatika konsentrasi Multimedia Audio Visual and Broadcasting (MAVIB) pada STMIK RAHARJA ,masih menempuh semester akhir.