

Proses Kreatif Video Editor dalam Pembuatan Video *Company Profile* di Balai Besar Standardisasi Pelayanan Jasa Industry Agro

Winna Amelia Br Sembiring¹, Amiruddin Saleh²

^{1,2}Sekolah Vokasi IPB University

E-mail: winnaamelia@apps.ipb.ac.id¹, amiruddin_ipb@yahoo.co.id²

Article History:

Received: 08 Juli 2025

Revised: 11 Agustus 2025

Accepted: 19 Agustus 2025

Keywords: Promosi Digital,
Proses Kreatif, Video
Company Profile, Video
Editor

Abstract: Pembuatan proyek ini bertujuan untuk menganalisis proses kreatif video editor dalam pembuatan video company profile di Balai Besar Standardisasi dan Pelayanan Jasa Industri Agro (BBSPJIA). Metode yang digunakan mencakup observasi langsung, wawancara dengan pihak terkait, serta studi pustaka untuk memperoleh data dan memperkuat landasan teori. Proses produksi dilakukan melalui tahapan persiapan, offline editing, online editing, finishing, export, serta review dan revisi. Video ini dirancang dan disunting menggunakan perangkat lunak DaVinci Resolve yang mendukung pengolahan visual, suara, dan efek secara presisi. Dalam hal ini, video editor berperan penting dalam menerjemahkan konsep kreatif menjadi visual yang komunikatif, menjaga kesinambungan narasi melalui teknik continuity editing, serta memastikan kualitas akhir video sesuai dengan tujuan komunikasi. Proyek ini menghasilkan video company profile sebagai media promosi yang efektif untuk memperkenalkan BBSPJIA kepada mitra industri, calon pelanggan, maupun masyarakat umum. Sebelum adanya proyek ini, BBSPJIA belum memiliki video company profile yang representatif dan masih mengandalkan media visual statis seperti poster yang dinilai kurang efektif. Kehadiran video ini diharapkan mampu membangun citra institusi lebih efektif serta dapat menyampaikan informasi secara menarik, tepat sasaran, dan profesional.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa transformasi signifikan dalam strategi komunikasi dan pemasaran berbagai institusi, termasuk lembaga pemerintah. Di era digital yang serba terhubung ini, penggunaan media digital bukan lagi menjadi pilihan, melainkan kebutuhan utama dalam membangun citra dan menjangkau publik secara lebih luas. Salah satu media digital yang berkembang pesat dan terbukti efektif dalam menyampaikan pesan institusional adalah konten video. Dibandingkan dengan media konvensional seperti teks dan gambar, video memiliki keunggulan dalam hal penyampaian informasi yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh audiens. Hingga saat ini Balai Besar Standardisasi dan Pelayanan Jasa Industri Agro (BBSPJIA) sebagai institusi pemerintah yang bergerak di bidang standardisasi dan sertifikasi

kompetensi agroindustri, belum memiliki video *company profile* sebagai media promosi digital. Ketidakhadiran video *company profile* ini menjadi kendala dalam memperkenalkan identitas, peran, dan layanan unggulan BBSPJIA kepada masyarakat luas secara efektif. Padahal, di tengah tingginya kebutuhan komunikasi visual di era digital, media ini sangat diperlukan untuk membangun citra institusi, meningkatkan keterlibatan audiens, serta menjalin hubungan yang lebih baik dengan *stakeholder*.

Penelitian Melindasari dan Ariescy (2024) menunjukkan bahwa penggunaan konten video, khususnya pada platform seperti Instagram Reels dan TikTok, mampu menarik perhatian audiens secara lebih efektif dibandingkan dengan konten berbasis teks atau gambar. Video yang menggabungkan unsur edukasi, hiburan, dan promosi tidak hanya meningkatkan jangkauan dan interaksi, tetapi juga membangun kepercayaan publik terhadap institusi atau produk yang ditampilkan. Hal ini menjadikan video sebagai salah satu media yang strategis dalam komunikasi publik, termasuk dalam memperkenalkan profil institusi.

Salah satu bentuk video yang kini banyak digunakan oleh perusahaan dan lembaga pemerintah adalah video *company profile*. Media ini berfungsi sebagai alat komunikasi visual yang menampilkan identitas, visi, misi, serta layanan atau produk unggulan dari sebuah institusi. Baqi et al. (2025) mengemukakan bahwa video *company profile* memiliki peran penting dalam menarik perhatian pelanggan, klien, maupun masyarakat luas terhadap eksistensi suatu institusi. Al Maslul dan Kabelen (2021) juga menambahkan bahwa penggunaan teknik *motion graphic* dalam video profil institusi dapat meningkatkan efektivitas penyampaian informasi serta mendukung kerja tim pemasaran dalam menyosialisasikan institusi secara lebih profesional dan menarik. Oleh karena itu, video *company profile* dinilai sebagai media promosi yang inovatif dan relevan di era digital saat ini.

Produksi video *company profile* merupakan hasil dari proses kreatif yang terstruktur. Kamus Besar Bahasa Indonesia (2023) mendefinisikan proses kreatif sebagai rangkaian tindakan atau pengolahan yang menghasilkan suatu produk. Sementara itu, menurut Suharyanto dan Yunus (2021), kreativitas adalah kemampuan untuk berpikir dan menciptakan sesuatu yang baru dari potensi yang dimiliki. Dalam konteks produksi video, proses kreatif ini meliputi beberapa tahapan penting seperti stimulus, eksplorasi, perencanaan, produksi, hingga evaluasi (review). Setiap tahapan tersebut memainkan peran penting dalam menghasilkan karya audiovisual yang estetis, komunikatif, dan memiliki daya tarik yang kuat bagi audiens.

Keseluruhan proses produksi, peran *editor* menjadi sangat krusial, terutama pada tahap pasca-produksi. *Editor* bertanggung jawab dalam menyusun dan mengolah materi visual dan audio menjadi satu kesatuan naratif yang utuh. Mereka mengintegrasikan elemen-elemen seperti transisi, efek visual, musik latar, serta struktur narasi agar pesan utama video dapat tersampaikan secara efektif. Sampouw et al. (2022) menekankan bahwa kualitas audio-visual dalam sebuah video sangat bergantung pada ketelitian dan kreativitas *editor* dalam proses penyuntingan. Oleh karena itu, kontribusi editor dalam proses kreatif sangat menentukan keberhasilan akhir dari video *company profile*.

Proyek ini menghasilkan produk baru berupa video *company profile* resmi BBSPJIA yang dirancang secara kreatif, informatif, dan representatif. Video ini diharapkan dapat menjadi media komunikasi visual yang menampilkan identitas, visi-misi, serta layanan unggulan BBSPJIA secara profesional. Hasil akhir proyek ini diharapkan tidak hanya menjadi media promosi yang efektif, tetapi juga menjadi aset digital institusi yang dapat digunakan dalam berbagai kegiatan sosialisasi, publikasi, dan kerja sama strategis dengan pihak eksternal.

LANDASAN TEORI

Company profile merupakan penyajian informasi mengenai suatu perusahaan dalam bentuk cetak maupun digital yang berfungsi sebagai sarana komunikasi dan pemberi informasi kepada pihak-pihak yang membutuhkan (Lestari & Soegijanto, 2016). *Company profile* memiliki fungsi utama untuk merepresentasikan perusahaan, melengkapi komunikasi lisan, menghemat waktu dalam proses transaksi, serta membangun identitas dan citra perusahaan. Penyajian *company profile* yang profesional, informatif, dan menarik akan mencerminkan citra perusahaan yang besar, kredibel, dan berdaya saing. Dalam praktiknya, *company profile* dapat disajikan dalam berbagai bentuk, seperti teks, grafis, video, interaktif, dan berbasis online, yang dipilih berdasarkan karakter serta kebutuhan komunikasi perusahaan (Zackhy dalam Liem et al., 2015). Salah satu bentuk yang paling efektif dan menarik adalah *company profile* berbasis video, karena mampu menyampaikan pesan secara visual dan naratif dalam waktu singkat namun padat dan informatif.

Pembuatan *company profile* berbasis video, proses penyuntingan menjadi bagian penting yang menentukan keberhasilan penyampaian pesan. Salah satu teknik utama dalam penyuntingan video adalah *continuity editing*, yaitu teknik yang bertujuan menciptakan kesinambungan visual dan naratif antar adegan agar alur cerita tersampaikan secara utuh dan tidak membingungkan penonton, meskipun menggunakan potongan-potongan seperti *cut away* atau *jump cut*. *Continuity editing* mengandalkan lima faktor utama: kesinambungan isi cerita atau *content continuity* (Magliano & Zacks, 2021), kesinambungan pergerakan atau *movement continuity*, kesinambungan posisi objek dalam frame atau *position continuity*, kesinambungan suara atau *sound continuity*, dan kesinambungan dialog atau *dialogue continuity*. Teknik-teknik penyuntingan yang umum digunakan antara lain *180° rule* untuk menjaga arah pandang yang konsisten, *30° rule* untuk menghindari *jump cut*, *shot/reverse-shot* dalam adegan dialog, *establishing shot* untuk menampilkan latar secara luas, *eyeline match* dan *POV cutting* untuk menyelaraskan arah pandang subjek, serta teknik *cut-in*, *cut-away*, *jump cut*, *cross cutting*, dan *montage sequence* sesuai kebutuhan emosional dan naratif video.

Media visual menjadi elemen penting dalam pembuatan *company profile* video karena mampu menyampaikan informasi dengan lebih efektif dan menarik. Media visual mengandalkan elemen-elemen seperti gambar, foto, grafik, video, dan animasi baik statis maupun dinamis untuk mempermudah pemahaman dan menarik perhatian audiens (Ahmad, 2022). Media ini mengandalkan indera penglihatan sebagai saluran utama komunikasi, sehingga mampu memberikan representasi visual dari informasi yang ingin disampaikan (Levryn & Watini, 2022). Contoh media visual yang umum digunakan mencakup media cetak, modul, poster, jurnal, globe, miniatur, dan berbagai media lain yang merepresentasikan realitas. Lebih lanjut, media audio visual yang menggabungkan elemen suara dan gambar juga menjadi bagian penting dalam produksi video *company profile*, karena dapat memperjelas alur penyampaian informasi (Pakpahan et al., 2020). Media audio visual dinilai efektif karena memberikan pengalaman dasar, memungkinkan pengulangan tayangan, menanamkan sikap positif, serta fleksibel untuk digunakan baik secara individu maupun kelompok (Melawati, 2019).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam proses kreatif pembuatan video *company profile* di Balai Besar Standardisasi dan Pelayanan Jasa Industri Agro meliputi beberapa tahapan pengumpulan data dan perancangan media. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap aktivitas dan lingkungan kerja instansi, wawancara (interview) dengan pihak-pihak terkait untuk mendapatkan informasi yang mendalam mengenai identitas dan layanan

instansi, serta studi pustaka yang digunakan untuk memperkuat dasar teori dan konsep yang diterapkan dalam produksi video. Proses produksi video *company profile* ini mengikuti tahapan konsep produksi media, yang dimulai dari tahap persiapan, kemudian dilanjutkan dengan proses *offline editing*, *online editing*, *finishing* dan *export*, serta tahap akhir berupa review dan revisi untuk memastikan hasil video sesuai dengan tujuan komunikasi dan kebutuhan institusi. Dalam perancangan dan penyuntingan media video ini, digunakan perangkat lunak *DaVinci Resolve*, yang mendukung proses editing video secara profesional dengan fitur-fitur lengkap yang memungkinkan pengeditan visual, suara, dan efek secara presisi dan efisien.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Kreatif Video Editor dalam Pembuatan Video *Company profile* di BBSPJIA

Proses *editing* adalah tahap akhir pada proses pembuatan video *company profile* di Balai Besar Standardisasi dan Pelayanan Jasa Industri Agro. Proses *editing* adalah proses menyusun, memanipulasi, dan merangkai ulang rekaman video (master tape) menjadi suatu rangkaian cerita yang baru (sesuai naskah) dengan memberikan penambahan tulisan, gambar, atau suara sehingga Proses *editing* merupakan tahap akhir dalam pembuatan video *company profile* di Balai Besar Standardisasi dan Pelayanan Jasa Industri Agro. Tahap ini melibatkan penyusunan, manipulasi, dan perangkaian ulang footage menjadi narasi visual yang utuh dan sesuai naskah, dengan penambahan teks, gambar, dan audio agar mudah dipahami serta menarik bagi penonton (Fachruddin dalam Arif, 2020). Peran editor dikaitkan dengan lima fungsi *editing* (Mabruri, 2013) yaitu:

1. Menyusun (arrange)

Proses penyusunan gambar dalam editing video penting untuk menyusun ulang materi visual sesuai ide cerita. Meski konsep telah dibuat sejak produksi, *editing* menjadi tahap akhir yang bisa mengubah alur tanpa menghilangkan inti cerita. Video editor berperan menyelaraskan elemen visual dan audio agar sesuai dengan narasi yang ingin disampaikan.

2. Memotong (trimming)

Memotong dalam *editing* bukan berarti membuang bagian yang tidak terpakai, melainkan menyesuaikan durasi audio atau visual dengan alur cerita. Misalnya, wawancara panjang dalam video *company profile* Balai Besar Standardisasi dan Pelayanan Jasa Industri Agro dipersingkat menjadi sekitar 1 menit. Pemotongan harus mempertimbangkan *cutting point* agar hasilnya tetap sesuai dengan narasi dan tidak mengganggu alur cerita.

3. Menggabungkan (combine)

Menggabungkan berbeda dengan menyusun; menyusun masih berupa draf kasar, sedangkan menggabungkan adalah menyatukan *shot* yang telah dipotong menjadi satu *sequence* utuh. Video editor memastikan setiap klip tersambung dengan baik agar alurnya tetap sesuai dengan naskah.

4. Membetulkan (correction)

Proses pembetulan dalam editing melibatkan penggantian, penambahan, atau pengurangan shot berdasarkan evaluasi untuk memastikan kesesuaian dengan naskah dan durasi. Tahap ini, yang mendekati tahap online, juga mencakup penambahan efek visual dan audio untuk menyempurnakan alur cerita dan menjaga keterlibatan penonton.

5. Membangun (contraction)

Tugas video editor adalah membangun cerita yang utuh dengan menggabungkan, memoles, dan menyempurnakan shot untuk menciptakan alur yang menarik. Pada tahap pascaproduksi video *company profile* di Balai Besar Standardisasi dan Pelayanan Jasa

Industri Agro, proses kreatif mencakup: 1) Persiapan, 2) *Editting Offline*, 3) *Editting online*, 4) *Finishing* dan *Export*, serta 5) *Review* dan *Revisi*. Semua tahap ini bertujuan menghasilkan video yang menarik.

Persiapan (Preparation)

Tahapan persiapan dalam pembuatan video *company profile* di Balai Besar Standardisasi dan Pelayanan Jasa Industri Agro melibatkan pengembangan ide dan konsep melalui diskusi dengan mitra untuk memahami pesan dan karakter perusahaan. Proses ini mencakup :

1. Mengembangkan Ide dan Konsep

Pada tahap ini, pengembangan ide dan konsep membantu video editor mengumpulkan inspirasi dan memahami tren terkini. Proses ini melibatkan eksplorasi berbagai sumber, termasuk video *company profile* perusahaan sejenis, seperti Bank BJB, untuk memperoleh referensi yang dapat digunakan dalam editing video *company profile* instansi atau perusahaan penyedia layanan jasa.

2. Menentukan Konsep

Pada tahap ini, video editor merumuskan konsep dasar sebelum memulai video, menggunakan konsep *continuity* untuk menjaga alur cerita tetap konsisten. Teknik ini memastikan transisi antar adegan mulus dan memudahkan penonton memahami cerita. Langkah-langkah yang dilakukan meliputi: a) menentukan konsep, f) menentukan transisi, c) memilih font, d) menentukan tema *colour grading*, e) memilih background, dan f) memilih warna visual, draf palet warna dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Palet warna elemen visual *company profile*

3. Menyiapkan Materi

Menyiapkan materi merupakan tahap penting dalam *editing* untuk memastikan video yang dihasilkan berkualitas dan sesuai tujuan. Proses ini mencakup pemilihan *footage*, musik, dan *sound effect* yang akan digunakan. Tujuannya adalah untuk mempermudah dan mempercepat proses *editing* dengan materi yang sudah terorganisir, serta membantu editor memilih *footage* terbaik untuk setiap *scene*. Materi yang telah disimpan di Google Drive kemudian dipisahkan ke dalam folder-folder khusus.

4. Memilih Software

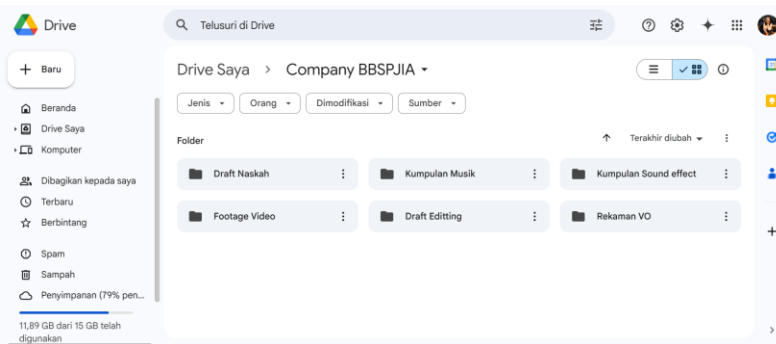
Pemilihan *software* yang tepat penting untuk mendukung alur kerja dan kualitas video. Dalam editing video *company profile* Balai Besar Standardisasi dan Pelayanan Jasa Industri Agro, *DaVinci Resolve* dipilih karena kemampuannya dalam menghasilkan video yang menarik dan profesional, serta menawarkan fitur *editing* yang lengkap dan mudah digunakan.

Offline Editing

Offline editing adalah tahap awal penyusunan video secara kasar sesuai alur cerita, tanpa penambahan efek. Proses ini meliputi impor footage, pengelompokan sesuai scene dalam naskah, dan pemotongan video untuk menyusun cerita. Dalam pembuatan video *company profile* Balai Besar Standardisasi dan Pelayanan Jasa Industri Agro, tahap ini mencakup:

1. Mengimpor *File*

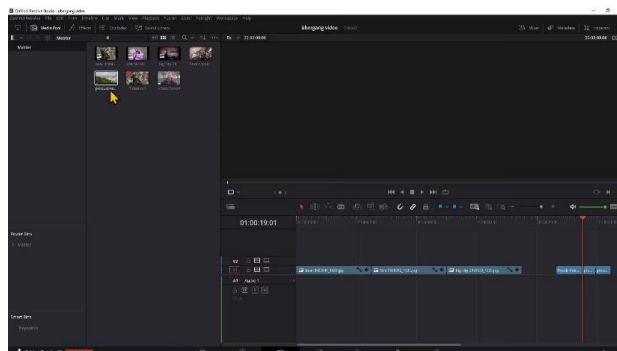
Mengimpor *file* adalah tahap awal dalam *editing* video, di mana video *editor* memuat *footage* dan audio yang diperlukan. Proses ini penting untuk mengorganisir materi proyek secara sistematis, mulai dari *footage* utama hingga elemen tambahan seperti musik dan efek suara. Tujuan utamanya adalah memastikan semua *file* terstruktur dengan rapi dan mudah diakses selama proses *editing*. Video *editor* mengelompokkan *file*, seperti video wawancara dan audio, dalam folder di Google Drive berdasarkan *scene* yang ada dalam naskah untuk mempermudah pengelolaan materi. Tempat pengimporan *file editing* video dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Tempat pengimporan *file editing* video, 2025

2. Menyusun Footage

Proses penyusunan *footage* dalam editing video berperan penting dalam merangkai materi visual agar sejalan dengan alur cerita yang diinginkan. Meskipun ide cerita telah dirancang sebelumnya, tahap penyuntingan memungkinkan terjadinya penyesuaian tanpa mengubah inti narasi. Video editor mengatur klip-klip video di *timeline* perangkat lunak editing, seperti DaVinci Resolve, dengan cara memotong, menyambung, dan menyesuaikan setiap klip agar tercipta kesinambungan visual dan naratif. Ilustrasi proses penyusunan *footage* ditampilkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Proses menyusun footage

3. Melakukan *Cutting*.

Proses *cutting* dalam editing video tidak hanya berfungsi untuk menghapus bagian yang tidak dibutuhkan, tetapi juga untuk menyesuaikan durasi audio dan visual agar sejalan dengan alur cerita. Teknik ini digunakan untuk menyusun klip secara lebih dinamis, menghilangkan elemen yang tidak relevan, dan membentuk narasi yang lebih jelas. Dalam penerapannya, *cutting* mempertimbangkan ritme, transisi, serta emosi yang ingin disampaikan, sehingga video menjadi lebih menarik dan komunikatif. Video editor menerapkan teknik ini guna menyatukan elemen visual dan audio sesuai dengan naskah, sekaligus menjaga kesinambungan dan kekuatan dramatik dalam alur video.

Online Editing

Online editing adalah tahap lanjutan setelah *offline editing*, di mana video editor mulai menyempurnakan hasil *editing* awal dengan meningkatkan kualitas visual dan menambahkan elemen pendukung seperti transisi, efek visual, grafik, teks, serta audio. Dalam proses pembuatan video *company profile* Balai Besar Standardisasi dan Pelayanan Jasa Industri Agro, tahapan online editing meliputi:

1. Penambahan Transisi

Penambahan transisi dalam *editing* video berfungsi untuk menciptakan aliran yang halus antar klip, mengontrol ritme dan tempo narasi, serta memperkuat dampak emosional atau artistik. Transisi seperti *fade to black* atau *dissolve* membantu menyambungkan adegan dengan lebih lancar, membuat perpindahan antar shot terasa lebih mulus dan dinamis.

2. Penambahan Grafik dan Teks

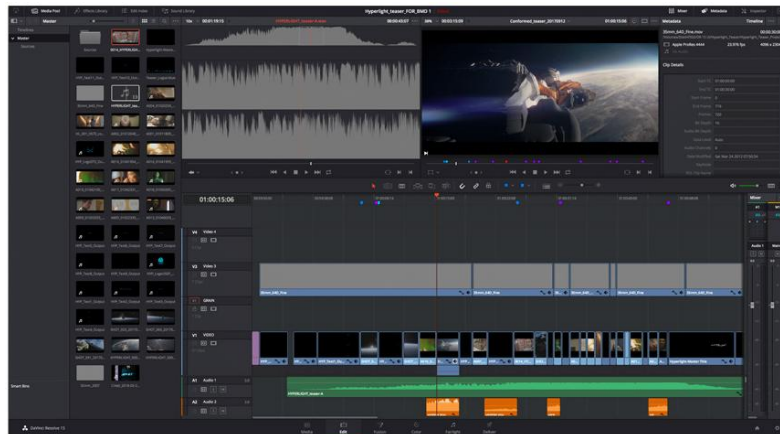
Video editor menambahkan teks untuk memperjelas pesan dan meningkatkan daya tarik visual video. Teks digunakan untuk judul, nama narasumber, dan subtitle. Penambahan logo BBSJIA di awal video membantu menarik perhatian dan meningkatkan *brand awareness*. Nama narasumber ditampilkan dengan grafik dan font yang menarik, seperti *Archivo Black* dan *Montserrat*, untuk membuat informasi lebih jelas dan mudah diingat. Subtitle juga ditambahkan untuk meningkatkan aksesibilitas, terutama bagi penonton dengan gangguan pendengaran atau yang menonton tanpa audio. Penggunaan *font Caslon* pada subtitle memastikan keterbacaan yang baik sepanjang video, memperkuat pesan dan pengalaman menonton.

3. Penambahan *Backsound* dan *Sound Effect*

Penambahan *backsound* dan *sound effect* sangat penting untuk meningkatkan atmosfer dan emosi dalam video. *Backsound* membantu menciptakan suasana tertentu, mendukung narasi, dan menambah kedalaman emosional pada adegan, sementara *sound effect* memberikan kesan tambahan agar penonton tidak merasa jenuh.

4. Penyesuaian Audio (Mixing)

Mixing adalah proses penyeimbangan audio seperti *voice over*, musik, dan efek suara agar terdengar harmonis dan jelas. Video editor juga mengatur alur suara untuk menghindari gangguan seperti volume mendadak naik atau suara yang tumpang tindih. Pada video *company profile* Balai Besar, teknik ini memastikan kualitas audio mendukung pesan video secara efektif. Proses penyesuaian audio (*mixing*) dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Penambahan background dan sound effect

5. *Color Grading.*

Pada pembuatan video *company profile* Balai Besar Standardisasi dan Pelayanan Jasa Industri Agro (BBSPJIA), proses *color grading* dilakukan untuk menciptakan tampilan visual yang nyaman dilihat dan sesuai dengan citra kelembagaan. Tema warna hangat dipilih untuk memberikan kesan profesional, bersahabat, dan kredibel. Pengaturan meliputi koreksi warna, kontras, kecerahan, dan saturasi agar seluruh footage tampak seragam dan harmonis. Proses ini dilakukan melalui fitur *effect control* pada *software editing*, sehingga menghasilkan visual yang konsisten dan mendukung pesan yang disampaikan dalam video.

Finishing dan Export

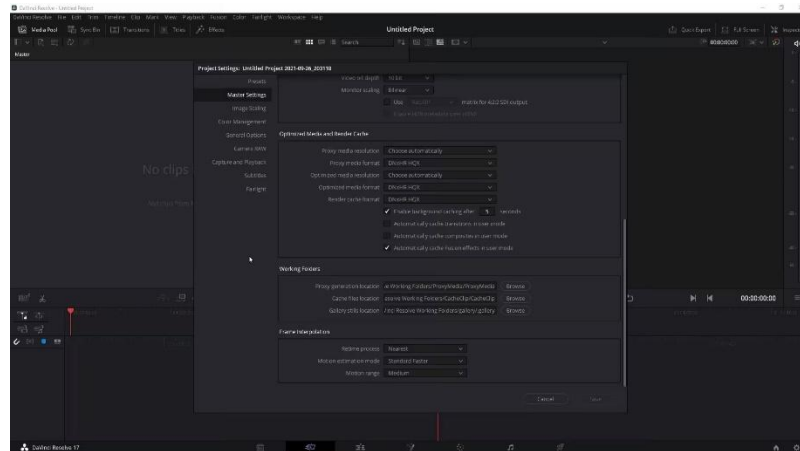
Tahap ini merupakan bagian akhir dari proses *editing* video. Finalisasi video *company profile* dilakukan secara cermat dengan memeriksa seluruh elemen video guna memastikan kualitasnya sesuai standar. Setelah proses pengecekan selesai dan hasil dinyatakan layak, video diekspor ke format yang sesuai dengan kebutuhan distribusi. Tahap ini penting untuk memastikan video siap ditayangkan dengan kualitas terbaik. Adapun langkah-langkahnya meliputi:

1. Pemeriksaan Kualitas Video

Pada tahap akhir, video diperiksa secara menyeluruh untuk memastikan kualitasnya sesuai standar. Jika sudah memenuhi kriteria, video kemudian diekspor ke dalam format 1920 x 1080 piksel (1080p) agar siap digunakan atau disebarluaskan dengan hasil yang optimal.

2. Mengekspor Video

Mengekspor video adalah tahap akhir dalam editing yang mengubah hasil jadi ke format tertentu, seperti MP4, dengan pengaturan resolusi, bitrate, dan frame rate yang sesuai. Tujuannya agar video dapat diputar dengan kualitas optimal di berbagai *platform*. Pada video *company profile* Balai Besar, digunakan format 1920 x 1080 px (1080p), 30 fps, dan bitrate 10 Mbps. Proses mengekspor video dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Proses mengekspor video

Review dan Revisi

Tahap revisi merupakan langkah penting dalam proses pascaproduksi yang bertujuan memastikan bahwa video telah sesuai dengan tujuan proyek dan siap untuk dipublikasikan. Video yang telah selesai disusun akan melalui proses peninjauan oleh pihak mitra, yaitu Balai Besar Standardisasi dan Pelayanan Jasa Industri Agro (BBSPJIA), bersama dengan pakar yang berpengalaman di bidang produksi video *company profile*. Peninjauan ini dilakukan untuk mengevaluasi apakah video telah mencerminkan konsep yang dirancang dan mendukung strategi komunikasi serta promosi institusi.

Video editor juga melakukan uji coba dengan mengunggah konten ke akun simulasi untuk memastikan tampilan visual dan kualitas video konsisten di berbagai perangkat. Proses ini membantu mengidentifikasi potensi kendala teknis sebelum video dirilis secara resmi. Hasil tinjauan disampaikan dalam bentuk umpan balik dari BBSPJIA, yang meliputi saran perbaikan seperti penggantian footage, penyesuaian ukuran font, dan perubahan background. Video editor kemudian melakukan revisi berdasarkan masukan tersebut. Dalam proyek ini, revisi dilakukan sebanyak satu kali. Setelah penyempurnaan diterapkan, video dikirim kembali kepada pihak BBSPJIA dan dinyatakan layak untuk dipublikasikan.

KESIMPULAN

Proses kreatif pembuatan video *company profile* di Balai Besar Standardisasi dan Pelayanan Jasa Industri Agro (BBSPJIA) meliputi tahapan persiapan, *editing offline*, *editing online*, *finishing*, serta *review* dan *revisi* yang dilakukan secara terstruktur. Peran video editor sangat penting dalam mewujudkan konsep kreatif menjadi visual yang komunikatif dan menarik dengan teknik continuity editing serta dukungan perangkat lunak DaVinci Resolve untuk menghasilkan video berkualitas profesional. Diharapkan proyek ini dapat berhasil menghasilkan video *company profile* yang efektif sebagai media promosi digital pertama BBSPJIA, sehingga mampu meningkatkan citra institusi serta menyampaikan informasi secara lebih menarik dan tepat sasaran kepada mitra industri, calon pelanggan, dan masyarakat luas. Penulis menyarankan sebaiknya BBSPJIA terus mengembangkan media video sebagai sarana promosi digital yang lebih efektif. Pembuatan video *company profile* ini dapat menjadi langkah awal dalam membangun citra institusi yang kuat serta menyampaikan informasi secara menarik dan tepat sasaran kepada mitra industri, calon pelanggan, maupun masyarakat luas.

PENGAKUAN

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, serta kontribusi dalam proses pembuatan video *company profile* Balai Besar Standardisasi dan Pelayanan Jasa Industri Agro (BBSPJIA). Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada Balai Besar Standardisasi dan Pelayanan Jasa Industri Agro (BBSPJIA) yang telah memberikan kesempatan dan kepercayaan kepada penulis untuk mengerjakan proyek ini, serta menyediakan fasilitas dan data yang dibutuhkan selama proses produksi; kepada Bapak Prof. Dr. Ir. Amiruddin Saleh, M.S., selaku dosen pembimbing, yang telah memberikan arahan, motivasi, dan bimbingan secara konsisten sejak awal; kepada seluruh tim dan staf BBSPJIA yang telah membantu dalam pengumpulan materi, koordinasi teknis, serta mendukung kelancaran proses produksi dan revisi; serta kepada keluarga, teman, dan rekan sejawat yang telah memberikan dukungan moral dan semangat selama penyusunan proyek ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan kerja sama dari berbagai pihak, proyek ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat serta menjadi kontribusi positif bagi institusi dan semua pihak yang terlibat.

DAFTAR REFERENSI

- Ahmad, H. (2022). Pengaruh media visual terhadap sikap kemandirian siswa SMA di Kabupaten Lombok Barat. *Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 7(1), 1508–1514.
- AlMaslul, & Kabelen, N. W. (2021). Perancangan video company profile Universitas Nurul Jadid dengan teknik motion graphic sebagai media promosi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 4(1), 17–31. <https://doi.org/10.32815/jeskovsia.v4i1.357>
- Arif, H. (2020). *Proses program acara Aneka Bakat dan Gaya di LPP TVRI Riau Kepri* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau].
- Baqi, M. P. A., Ramadhan, B., Akbar, D., & Budiarto, M. (2025). Media video company profile sebagai sarana informasi dan promosi pada PT. Aserindo Cahaya Gemilang. *Jurnal Teknologi dan Informasi*, 6(1), 91–106.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2023). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. BP2B.
- Lestari, H. A. (2016). Aplikasi company profile digital PT. Minnara Sejahtera Raya Jakarta. *Jurnal Ilmiah Komputasi*, 15(2), 27–36.
- Levryn, P. K., & Watini, S. (2022). Peran TV sekolah sebagai media pembelajaran di SPNF SKB Tarakan. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1849–1860.
- Liem, R., Srisanto, E., & Sutanto, R. P. (2015). Perancangan buku company profile sebagai media promosi Vegas Conceptual Show. *Jurnal DKV Adiwarna*, 2(7), 11–20.
- Mabruri, A. (2013). *Manajemen produksi program acara TV: Format acara non-drama, news & sport*. PT Grasindo.
- Magliano, P. J., & Zacks, J. M. (2021). The impact of continuity editing in narrative film on event segmentation. *Cognitive Science*, 35(8), 1489–1517. <https://doi.org/10.1111/j.1551-6709.2011.01202.x>
- Melawati, M. (2019). Implementasi media pembelajaran audio visual pada sekolah SMP Al-Munib. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 153–160.
- Melindasari, R. A., & Ariescy, R. R. (2024). Analisis efektivitas penggunaan video content sebagai media promosi pada perusahaan PT. Inovasi Teknologi Solusindo (Trustmedis). *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 9(5), 3763–3771.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.

- Sampouw, R. W. S., Manoppo, C. T. M., & Rianto, I. (2022). Pengembangan video profil perusahaan menggunakan teknik dubbing di SMK. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2(2), 224–232. <https://doi.org/10.53682/edutik.v2i2.4613>
- Suharyanto, E., & Yunus. (2021). *Pendidikan karakter yang efektif di era milenial*. Penerbit Adab CV. Adanu Abimata.