

# **PENGARUH TEORI PIPELINE DALAM PROSES PEMBUATAN *COMPANY PROFILE***

**Nathania Viena Tandjung<sup>1</sup>, Hen Dian Yudani<sup>2</sup>**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Humaniora Dan Ilmu Kreatif,  
Universitas Kristen Petra  
Jln. Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236, Indonesia  
Email: e12180090@john.petra.ac.id

## **Abstrak**

Audio visual adalah media yang memerlukan indra pendengaran dan penglihatan agar penyampaian informasinya tercapai. *Company Profile* adalah media yang membantu semua pelaku bisnis agar informasi dan detail sebuah perusahaan dapat ditujukan untuk target audience. *Company Profile* dirancang untuk menarik target audience. Umumnya, *Company Profile* diunggah ke internet dan dapat menjadi media promosi yang efektif. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran yang sistematis, benar dan akurat. Adapun tahap dalam pembuatan audio visual. Untuk membuat audio visual, proses pembuatannya dibagi menjadi tiga tahap. Tahapan tersebut meliputi tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Dengan mengikuti tahapan proses pembuatan audio visual. *company profile* dapat berjalan dengan lancar dan tertata rapi.

Kata kunci: audio visual, *company profile*, pra produksi, produksi, pasca produksi

## **Abstract**

Audio visual media is a media that requires the senses of hearing and sight so that the delivery of information is achieved. *Company Profile* is a media that helps all businesses so that information and details of a company can be addressed to the target audience. *Company Profile* is designed to attract the target audience. Generally, *Company Profiles* are uploaded to the internet and can be an effective promotional. This study uses a qualitative method. This research aims to provide a systematic, true, and accurate description. There are stages in making audio visuals. The manufacturing process is divided into three stages to creating an audio visual. These stages include pre-production, production, and post-production stages. By following the stages of the audio visual creation process. *Company Profile* can run smoothly and neatly.

Keyword: audio visua, *company profile*, pre production, production, post production stages

## Pendahuluan

Audio visual adalah media yang memerlukan indra pendengaran dan penglihatan agar penyampaian informasinya tercapai. Audio visual merupakan media pengajaran *modern* yang mengikuti perkembangan zaman, termasuk media audio visual. Media audio visual sebagai media pembelajaran modern telah menyesuaikan dengan perkembangan zaman yang berhubungan dengan hal-hal yang dapat dilihat atau didengar. Artinya, media yang memanfaatkan perkembangan zaman dan menyampaikan informasi dengan lebih jelas. Media audio visual adalah penggunaan media media atau bahan dan asimilasi mereka melalui penglihatan dan pendengaran untuk menciptakan kondisi untuk perolehan pengetahuan, keterampilan atau sikap. Menurut Hujair AH (2013:123) "ciri-ciri media audio visual sebagai media pembelajaran, media audio visual memiliki ciri-ciri yaitu media audio visual adalah gambar bergerak dengan unsur suara." Menurut Atoel dalam Purwono dkk (2014:5), media audio visual "memiliki beberapa keunggulan yang dapat memperjelas bagaimana informasi disajikan sehingga tidak terlalu verbal.

Video menjadi media audio visual yang semakin terkenal pada masyarakat. Pesan yang disampaikan media video umumnya bersifat fakta maupun fiktif. Berbeda dengan surat kabar atau majalah, media audio visual memiliki ciri khas tersendiri, dengan penyampaian informasi dari audio atau speaker, dan pencantuman gambar pendukung untuk memperjelas informasi.

Ada dua jenis audio visual, yang secara umum dibagi menjadi dua jenis, yaitu jenis tidak murni dan jenis murni. Jenis audio visual tidak murni adalah jenis media yang sumber audio dan gambarnya berasal dari sumber yang berbeda. Contoh media audio visual jenis ini, seperti film bingkai suara dan film soundtrack. Namun meski begitu, media ini tetap menerapkan konsep audiovisual itu sendiri, yang merupakan perpaduan antara media auditori dan visual. Jenis audio visual murni adalah jenis media yang sumber audio dan gambarnya berasal dari sumber yang sama. Contoh media audio visual tersebut dapat ditemukan dalam video, televisi dan film suara. Media ini juga bersifat informative, edukatif juga instruksional. Adapun manfaat dari media audio visual. Dapat juga berperan sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi, pengetahuan, ide, gagasan.

Audio visual mendorong keingintahuan masyarakat, karena sifat audio visual yang

menarik maka citraan dibuat semenarik mungkin sehingga orang ingin mengetahui lebih banyak. "Media audio visual merupakan sebuah media visual yang didalamnya terkadang unsur suara yang ditambahkan dalam produksinya. Dengan kata lain, terdapat suara berupa penjelasan yang akan membuat media visual itu lebih hidup dan mudah untuk dipahami bagi siapapun yang mengaksesnya" (Arsyad, 2002). "Media audio visual berarti gabungan alat yang bisa memproyeksikan media gambar yang bergerak serta bersuara. Kombinasi antara gambar dan suara bisa membuat karakter yang sesuai dengan objek yang asli. Media ini bisa membuat sesuatu berupa visual mirip dengan objek yang digambarkan, berserta suara aslinya sehingga membuat orang yang melihat maupun mendengar lebih paham" (Snaky, 2010).

Di era informasi saat ini, audio visual tidak dapat dihindari bagi masyarakat, karena audio visual menjadi media sehari-hari yang disaksikan oleh masyarakat.

Bagi semua pelaku bisnis, penting untuk melakukan promosi agar bisnisnya dapat menarik perhatian *target audience*. Untuk mendapati itu, maka diperlukannya video *company profile*. *Company Profile* atau *company profile* adalah media atau perangkat yang digunakan untuk memberikan informasi atau sepenuhnya mencerminkan detail sebuah perusahaan. *Company profile* yaitu terdiri dari dua kata, *company* yang artinya perusahaan dan *profile* artinya riwayat. Dalam bahasa Indonesia, *company profile* adalah profil perusahaan. *Company profile* (Rachmat Kriyantono, 2008) adalah "produk tulisan praktisi PR yang berisi gambaran umum perusahaan. Gambaran ini tidak sepenuhnya lengkap, detail dan mendalam. Perusahaan bisa memilih poin-poin apa saja yang ingin disampaikan secara terbuka kepada publiknya. Bahkan ada perusahaan yang memilih membuat *company profile* berdasarkan kepentingan publik sasaran."

Secara umum, peran profil perusahaan adalah sebagai alat pemasaran yang dirancang untuk menarik pelanggan. Video *company profile* diunggah ke internet dengan tujuan dapat menjadi alat promosi yang efektif. Media promosi ini dapat diakses kapan saja, di mana saja menggunakan perangkat seluler atau komputer. Hal ini memberikan peluang bagi perusahaan untuk lebih mudah dikenal oleh masyarakat.

*Company profile* adalah salah satu alat pemasaran yang paling kuat. Video *company profile* tidak hanya berguna untuk memperkenalkan produk komersial atau branding komersial perusahaan. Namun, juga dapat meningkatkan profil perusahaan di mata masyarakat luas. Adanya unsur yang penting dalam *company profile*. *Company profile* harus memiliki citra yang menarik, profesional dan juga elegan agar branding yang di ciptakan lebih kuat. Tidak lupa juga, *company profile* menyesuaikan *mood board* yang di gunakan dengan logo perusahaan sehingga membuat branding lebih kuat. Mencertakan poin yang penting mengenai perusahaan agar menjadi sumber informasi.

## Metode Perancangan

### Data Primer

Data primer yang dikumpulkan untuk perancangan ini antara lain adalah dengan melalui metode observasi, wawancara dan juga dokumentasi terkait perusahaan.

### Data Sekunder

Data sekunder yang dikumpulkan untuk perancangan ini antara lain adalah teori mengenai prinsip *pipeline* dalam pembuatan audio visual dan referensi *company profile* yang unik dan menarik dari perusahaan lainnya dengan menggunakan media internet.

### Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dilakukan penulis dengan menggunakan media internet untuk mencari referensi *company profile* dan teori terkait membuat perancangan ini agar dapat berjalan dengan lancar. Instrumen laptop di gunakan untuk mencatat segala informasi terkait dan kamera untuk mendokumentasi mendukung perancangan ini.

### Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah kualitatif. Menurut Buku Metode Penelitian, penelitian kualitatif adalah penelitian yang datanya adalah data yang analisisnya analisis deskriptif. Data kualitatif berupa data bentuk kata, kalimat dan gambar. Tujuan dilakukan dengan metode penelitian ini adalah untuk mengungkapkan peristiwa atau fakta, situasi, fenomena, variabel dan situasi yang terjadi selama masa penelitian dengan menyajikan apa yang sebenarnya terjadi.

Penelitian ini menginterpretasikan dan mendeskripsikan data yang berkaitan dengan situasi terkini, sikap dan opini yang muncul di masyarakat.

Menurut Nazir (1988), “metode deskriptif adalah metode untuk memeriksa keadaan saat ini dari sekelompok orang, suatu objek, sekelompok kondisi, sistem pemikiran, atau kelas peristiwa. Diantaranya, peneliti akan melaporkan hasil penelitian berdasarkan persepsi mereka terhadap data dan analisis data yang diperoleh di lapangan, yang kemudian akan dijelaskan secara rinci dalam laporan penelitian.”

## Pembahasan

Audio visual adalah media yang mengandung unsur suara dan visual. Untuk membuat perangkat audio visual, proses pembuatannya dibagi menjadi tiga tahap. Tahapan tersebut meliputi tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

### Pra Produksi

Tahap pra produksi ini berperan penting dalam memulai produksi efek audio visual. Pra produksi dimaksudkan sebagai pedoman bagi proses produksi yang akan berlangsung. Pada tahap ini, terlebih dahulu mengidentifikasi ide dan konsep yang akan di implementasikan. Untuk mendapatkan ide dan konsep tersebut, perlu dilakukan penelitian. Penelitian adalah penyelidikan sistematis untuk menemukan jawaban atas pertanyaan (Burns, 1999). Penelitian dapat dilakukan melalui internet atau buku.

### Storyboard

Langkah selanjutnya adalah membuat *storyboard*. *Storyboard* adalah serangkaian gambar buatan tangan yang digunakan untuk menggambarkan alur cerita (Halas, n.d). Menurut Cristiano, *storyboard* adalah garis besar atau rancangan suatu karya dalam bentuk gambar yang berkesinambungan. Beberapa fungsi *Storyboard* adalah mempermudah dan mempercepat proses pembuatan audio visual.

### Produksi

Produksi adalah serangkaian kegiatan yang menghasilkan suatu barang atau jasa dengan mengubah input menjadi output (Heize dan Render, 2005). Dalam tahap produksi, perlu dipahami apa itu kamera. Videografi adalah media yang digunakan untuk merekam peristiwa menjadi satu gambar berupa video atau suara.

## Pasca Produksi

Tahap terakhir yaitu pasca produksi adalah penyelesaian akhir dari suatu tahapan atau rangkaian proses produksi video. Dari mengedit gambar, menambahkan teks, memberikan efek khusus, menambahkan efek audio atau suara. Pengeditan video adalah proses memilih, menambahkan teks, transisi, efek, audio, dan mengubah tampilan warna dari video asli menjadi video dengan tampilan dan format yang diinginkan.

Video *editing* menurut Roy Thompson dan Christopher J. Bowen, “*editing* adalah proses mengorganisir, *reviewing*, memilih dan menyusun gambar dan suara hasil rekaman produksi. *Editing* harus menghasilkan tayangan gambar yang padu dan cerita yang penuh makna sesuai apa yang telah direncanakan sebelumnya yaitu untuk menghibur menginformasikan, memberi inspirasi dan lainnya” (Roy Thompson dan Christopher J. Bowen, 2009:1). Menurut J.B Wahyudi, *editing* yaitu “kegiatan memotong motong gambar yang panjang menyambung potongan gambar yang bercerita dalam durasi yang ditentukan dan siap ditayangkan padawaktunya” (J.B Wahyui: 2004).

## Pembahasan & Hasil

### We Radio

We Radio adalah perusahaan media berbasis radio *streaming* yang menjadi wadah kreatif bagi seluruh elemen muda Indonesia. We Radio juga menjadi tujuan kreatif bagi personal, instansi dan juga korporasi untuk dapat memberikan komunikasi yang baik bagi setiap elemen yang dituju baik secara *audio* maupun dalam bentuk *visual*.

We Radio merupakan layanan *radio streaming* pertama di Surabaya.

### Layanan Dipasarkan

We Radio rumah produksi yang melayani dan menaungi kebutuhan dalam promosi dan berbagai kebutuhan *event* dalam bentuk digital, diantaranya:

- a. Photo and Vidio Brand Commercial
- b. TV Commercial
- c. Graphic Illustration
- d. Motion Graphic
- e. LIVE Social Media

## Radio Program

### a. Wastu Dialog Arsitektur

Program edukasi arsitektur, *talkshow* bersama dosen, profesional dan praktis terkait dunia arsitektur dan segala jenis perkembangannya.

### b. Biksa.id Regulations Need Your Consideration

Program edukasi hukum, *talkshow* bersama dosen, profesional dan praktis terkait dunia hukum baik perdata maupun pidana serta isu hangat terkait hukum di Indonesia.

### c. Screaming Tones, Soundtrack Of My Life

Program skena musik lokal beserta elemen musik lainnya seperti *photographer gigs, sound engineering, stage crew*, dll.

### d. Usaha Dewe

Program entrepreneurship, *sharing* dan promosi para pelaku *start up*, UMKM dan juga ranah profesional terkait dunia usaha dan juga kiat-kiat serta tips dari para pelaku usaha dan profesional.

### e. Tepo Seliro

Program Tenggang Rasa yang membahas keanekaragaman ras, suku agama sampai budaya di Indonesia demi merajut toleransi dan menjunjung tinggi asas Bhineka Tunggal Ika.

### f. Pedestrian Acts

Program komunitas untuk membahas segala aktivitas komunitas lokal yang ada di Surabaya dan sekitarnya.

### Exclusive Interview

*Talkshow/ngobrol* santai bersama Artis, pakar dan profesional terkait *daily activity* mereka dan membahas perihal situasi sosial yang tengah terjadi beserta opini pribadi.

Penulis mendapatkan tugas untuk membuat *Company Profile* We Radio. Sebelum pengerjaan proyek pertama, penulis mendapatkan *briefing* singkat yang dijelaskan oleh mentor penulis dan tim media mengenai tujuan dari pembuatan proyek ini. Proyek ini membutuhkan sekitar kurang lebih 3 bulan dalam pengerjaan. Mulai dari Pra Produksi, Produksi hingga Pasca Produksi.

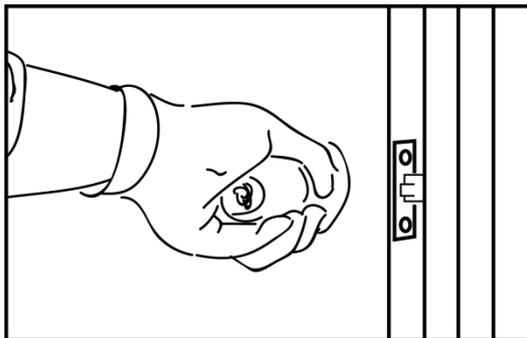
## Pra Produksi

Pra Produksi adalah tahap yang vital untuk setiap produksi karena pra produksi adalah tahap awal untuk memulai tahap berikutnya.

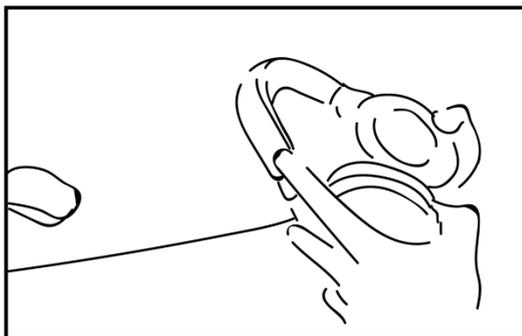
Untuk memulai tahap ini, penting dalam melakukan penelitian atau *research & development*. Riset diperlukan karena harus menetapkan *target audience*. Selain itu juga penelitian memberikan atau membantu menuntun cara praktis dalam produksi. Pra produksi dilakukan untuk melakukan dokumentasi yang lebih baik.

Setelah melakukan riset. Dilanjutkan dengan melakukan *Storyboard*. *Storyboard* juga membantu dalam menggambarkan alur cerita.

*Storyboard* adalah media utama untuk produksi audio visual. *Storyboard* dibuat untuk membantu mengelola anggaran dan prosesnya. Membuat *storyboard* adalah bagian penting dan terbaik dari produksi.



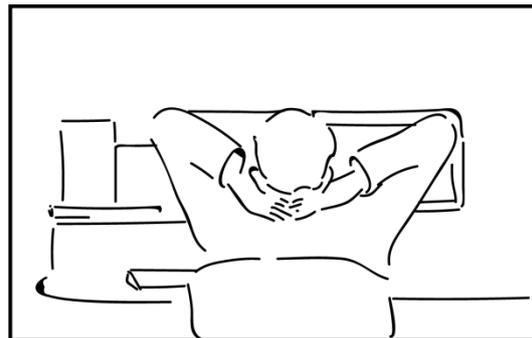
Gambar 1. *Storyboard* We Radio  
Sumber: Dokumentasi probadi



Gambar 2. *Storyboard* We Radio  
Sumber: Dokumentasi probadi



Gambar 3. *Storyboard* We Radio  
Sumber: Dokumentasi probadi



Gambar 4. *Storyboard* We Radio  
Sumber: Dokumentasi probadi

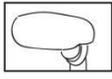
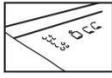
Ketika selesai dengan *storyboard*, dilanjutkan dengan mengatur teknik pengambilan gambar dan durasi setiap adegannya. .  
Adegan juga akan memerlukan berbagai sudut kamera.

STORYBOARD WE RADIO COMPANY PROFILE VIDEO				
INT. BROADCASTING STUDIO - SIANG				
SEQUENCE	STORYBOARD	DURASI	KETERANGAN KEGIATAN	FRAME
5.1		00.03.00	MAIN CHARACTER BUKA PINTU BAWAH LANTAI	BIG CLOSE UP
6.1		00.03.00	MAIN CHARACTER SAKIT SANGKA MENJELI RUANG BROADCASTING STUDIO	BIG CLOSE UP
7.1		00.03.00	MAIN CHARACTER JALAN MENJELI BROADCASTING TABLE	BIG CLOSE UP
7.2		00.03.00	MAIN CHARACTER DUDUK MEMPERALAN UNTUK BROADCAST	BIG CLOSE UP
7.3		00.02.00	MAIN CHARACTER ANGGUK MADIHON DAN DI ARAHKAN KE KEPALA UNTUK DI GUNAKAN	BIG CLOSE UP
7.4		00.03.00	MAIN CHARACTER MENGGUNAKAN HEADPHONE	CLOSE UP SHOT

Gambar 6. *Storyboard* We Radio  
Sumber: Dokumentasi probadi

**STORYBOARD**  
**WE RADIO COMPANY PROFILE VIDEO**

INT. BROADCASTING STUDIO - SIANG

SEQUENCE	STORYBOARD	DURASI	KETERANGAN KEGIATAN	FRAME
7.5		00.03.00	MAIN CHARACTER MENYAP COMPUTER	CLOSE UP SHOT
7.6		00.03.00	MAIN CHARACTER MOVEMENT MENGATUR MIXER	BIG CLOSE UP
7.7		00.02.00	BROADCASTING PROPERTY	BIG CLOSE UP
7.8		00.02.00	BROADCASTING PROPERTY	BIG CLOSE UP
7.9		00.03.00	MAIN CHARACTER MOVEMENT MENGATUR MIXER	BIG CLOSE UP
7.10		00.03.00	MAIN CHARACTER BROADCAST	MEDIUM SHOT

Gambar 7. Storyboard We Radio  
Sumber: Dokumentasi probadi

## Produksi

Setelah melewati tahap Pra Produksi, penulis melanjutkan ke tahap Produksi. Dalam tahap ini, penulis melakukan pengambilan gambar.



Gambar 8. Dokumentasi We Radio  
Sumber: Dokumentasi probadi



Gambar 9. Dokumentasi We Radio  
Sumber: Dokumentasi probadi

Dalam melakukan tahap ini, penulis mengikuti teori *videography*. Saat membuat video, diperlukan keahlian dalam teknik pembuatan film.

Tujuan dari video ini adalah untuk membuat video lucu. Dalam video, pentingnya pengetahuan meliputi:

### Frame Size

*Frame Size* memberikan kesan yang menarik. Jika video hanya fokus pada subjek, video akan terlihat kusam, jadi frame juga bisa memberikan poin bonus. Perlu di perhatikan macam macam *Frame Size* yaitu:

### Extreme Close Up

*Footage* sangat dekat sehingga hanya menampilkan bagian tertentu.

### Big Close Up

*Footage* hanya sebatas kepala hingga dagu untuk menampilkan ekspresi.

### Close Up

*Footage* hanya sebatas kepala hingga leher untuk menampilkan gambaran jelas suatu objek.

### Medium Close Up

*Footage* hanya sebatas kepala hingga dada untuk menegaskan profil seorang.

### Mid Shoot

*Footage* hanya sebatas kepala hingga pinggang. Memberikan keluasaan subyek untuk bergerak.

### Knee Shoot

*Footage* hanya sebatas kepala hingga lutut.

### Full Shoot

*Footage* penuh mulai dari kepala hingga kaki untuk memperlihatkan objek serta lingkungan yang ingin di tampilkan.

### Long Shoot

Pengambilan gambar luas beserta latar belakangnya.

## 1 Shoot

Pengambilan gambar hanya satu objek dalam frame.

## 2 Shoot

Pengambilan gambar dua objek. Memperlihatkan dua orang sedang berkomunikasi.

## Group Shoot

Adegan sekelompok orang melakukan aktivitas tertentu.

## Camera Angle

*Camera Angle* mengacu pada penempatan kamera dari suatu sudut untuk mendapatkan kesan pesan dan momen yang ingin disampaikan. Adapun macam *Camera Angle* yang diketahui:

### Bird Eye

Pengambilan *footage* dilakukan dari atas dari ketinggian.

### High Angle

Pengambilan rekaman dilakukan tepat di atas objek. Memberikan kesan dramatik.

### Low Angle

Pengambilan rekaman dilakukan dari bawah objek. Memberikan kesan powerful.

### Eye Level

Pengambilan gambar dilakukan sejajar dengan mata.

### Frog Level

Pengambilan rekaman sejajar dengan permukaan tanah memperlihatkan objek semakin besar .

## Camera Movement

*Camera Movement* adalah salah satu teknik ekspresif dalam videography, dengan melakukan camera movement, dapat menciptakan alur suasana yang dramatis. Selain karena membangun suasana drmatiss. Adanya camera movement mampu membuat menjadi lebih dinamis. Beberapa jenis *Camera Movement*:

## Still

Teknik pengambilan gambar tanpa gerakan.

## Pan

Teknik pengambilan gambar dengan menggerakkan kamera mengikuti objek atau melihat object yang bergerak dengan posisi kamera yang statis.

## Tilt

Teknik pengambilan rekaman dengan menggerakkan kamera ke atas atau kebawah.

## Zoom

Teknik pengambilan rekaman hanya menggerakkan lensa kamera yang mendekati ataupun menjauhi obyek.

## Track atau Doly

Pengambilan gambar dengan menggerakkan kamera mendekati obyek atau menjauhi objek.

## Arc

Teknik pengambilan gambar dengan gerakan kamera yang mengorbit sekitar objek.

## Lighting

*Lighting* adalah hal yang paling mendasar dalam videography. Tiga pencahayaan yaitu:

### Key Light

Cahaya ini ditempatkan di antara sisi kamera dan subjek sehingga satu sisi subjek akan terang.

### Fill Light

Fill Light adalah sumber cahaya kedua dan ditempatkan di sisi berlawanan.

### Back Light

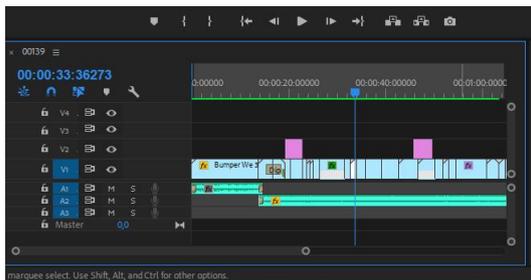
Sumber cahaya satu ini ditempatkan di belakang subjek. Umumnya lebih terang atau lebih redup dari key light. Back light memberikan highlight dan memisahkan subjek dengan latar belakang. Sehingga menampilkan gambar menjadi tiga dimensi. Adapaun pencahaya lain selain key light, fill light, dan back light, yaitu natural light atau cahaya alami.

## Natural Light

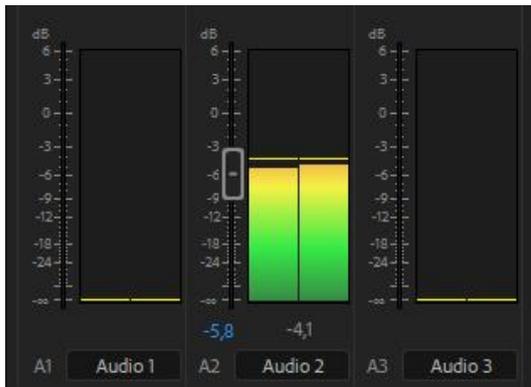
Natural Light adalah salah satu bentuk cahaya yang paling dasar yakni adalah cahaya alami, cahaya ini mengacu pada cahaya apa pun yang diciptakan oleh sinar matahari.

## Pasca Produksi

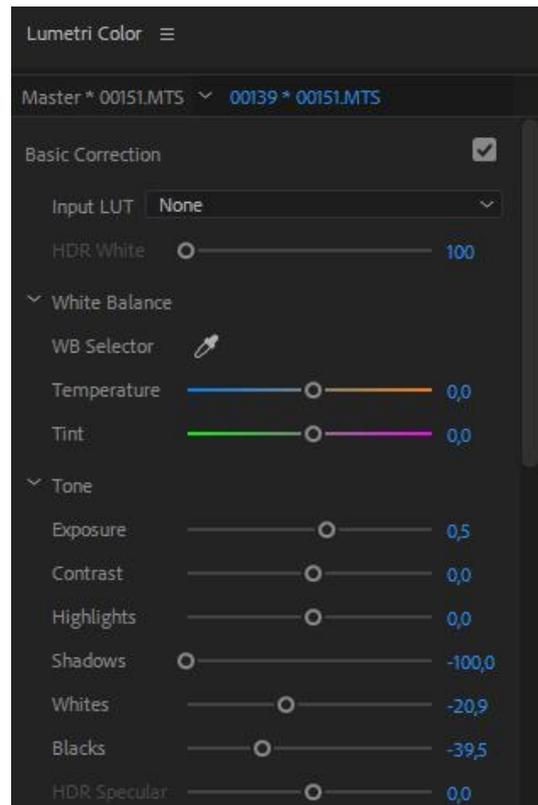
Dalam tahap Pasca Produksi, penulis memulai mengerjakan *editing video*. Penulis *edit* video menggunakan Premier Pro. Penulis *import* bagian bagian yang digunakan, mencari audio yang cocok untuk digunakan dan penulis melakukan *Color Grading*.



Gambar 10. Clip Company Profile We Radio  
Sumber: Dokumentasi probadi



Gambar 11. Audio Company Profile We Radio  
Sumber: Dokumentasi probadi



Gambar 12. *Color Grading* Company Profile We Radio  
Sumber: Dokumentasi probadi

## Company Profile We Radio



Gambar 13. *Company Profile* We Radio  
Sumber: Dokumentasi probadi



Gambar 14. *Company Profile* We Radio  
Sumber: Dokumentasi probadi

## Kesimpulan

*Company Profile* yang menarik dapat berperan dalam membangun sebuah perusahaan. Dalam penelitian ini, *Company Profile* dilakukan dengan mengikuti tahap-tahap proses pembuatan audio visual. Dengan itu, *company profile* dapat berjalan dengan rapi dan lancar.

## Daftar Pustaka

- Agung.S. (2016, September 07). Pengertian Penelitian Deskriptif Kualitatif, Mahasiswa Skripsi Wajib Tahu. <https://www.linguistikid.com/2016/09/pengertian-penelitian-deskriptif-kualitatif.html>
- CSinema. Tahapan Produksi Film. <http://csinema.com/tahapan-produksi-film/>
- Duniapcoid. (2022, Mei 01). Apa itu Audio Visual. <https://duniapendidikan.co.id/audio-visual/>
- Dwi.N. (2021, Oktober 01). Karakteristik Media Audio, Visual, dan Audio Visual. <https://retizen.republika.co.id/posts/14703/karakteristik-media-audio-visual-dan-audio-visual>
- Emboss Photography. (2016, November 20). Teknik Pengambilan Gambar <https://embossphotography.com/teknik-pengambilan-gambar-video/>
- Fa'izah. A. Z. (2020, September 3). Mengenal Tujuan Produksi, Pengertian Para Ahli, Fungsi, Serta Jenis Jenis. <https://www.merdeka.com/trending/mengenal-tujuan-produksi-pengertian-para-ahli-fungsi-serta-jenis-jenisnya.html>
- Faizti, N. (2021, Juni 28). Mengenal Macam-Macam Analisis Data Kualitatif dalam Penelitian. <https://www.duniadosen.com/macam-macam-analisis-data-kualitatif/>
- Irvan. (2020, Maret 09). *Company Profile*. <https://dinarjamaudin07.wordpress.com/company-profile/>
- Jagogo.net. (2019, December 27). Fungsi VVideo *Company Profile*. <https://jagogo.net/fungsi-video-company-profile/>
- Kanungo, D. Mohanty, S. (2018). *Audio Visual Production (Video Production) Pre Production*
- Kevin. R (2021, Februari 15). 13 Jenis Teknik Pengambilan Video yang Wajib Diketahui. <https://sakakominfosleman.or.id/2021/02/15/13-jenis-teknik-pengambilan-video-yang-wajib-diketahui/>
- Kompasiana. (2017, Oktober 2). Mengenal Lebih Dalam Dunia Editing dan Editor. <https://www.kompasiana.com/filakkuma/59d257a9b5fdf20ffe232cf2/editing-menurut-saya>
- M. Prawiro. (2020, September 01). Pengertian Perusahaan: Unsur Unsur, Jenis, dan Contoh Perusahaan
- Monica. P. (2020, Oktober 16). Contoh *Company Profile* dan Paduan Lengkap Membuatnya. <https://greatdayhr.com/id-id/blog/contoh-company-profile/>
- NFI. Videography Vs Cinematography - Everything You Need To Know. <https://www.nfi.edu/videography-vs-cinematography/>
- Pahlevi. (2019, Desember 26) Pengertian Storyboard Adalah, Fungsi, Tujuan dan Komponen. <https://www.pahlevi.net/pengertian-storyboard/>
- Phramaisheila. A. (2015, Agustus 7). Makalah Editing. <https://ammaraphramaisheila.wordpress.com/category/editing/>
- POSBALI. Pengertian Media Audio Visual Menurut Para Ahli. <https://www.posbali.id/2020/10/pengertian-media-audio-visual-menurut.html>
- Salmaa. (2021, Juli 1). Metode Penelitian Kualitatif: Pengertian Menurut Ahli, Jenis-Jenis, dan Karakteristiknya. <https://penerbitdepublish.com/metode-penelitian-kualitatif>
- Seputar Pengetahuan. 16 Pengertian Perusahaan Menurut Parah Ahli (Pembahasan Lengkap). <https://www.seputarpengetahuan.co.id/2017/11/pengertian-perusahaan-menurut-para-ahli.html>
- Temukan Pengertian. Pengertian Riset, Tujuan, Contoh, Ruang Lingkup & Karakteristik. <https://www.temukanpengertian.com/2013/06/pengertian-riset-research.html>
- Tokopedia. Definisi Perusahaan. <https://kamus.tokopedia.com/p/perusahaan/>