

Pengembangan Video *Company profile* Berbasis Animasi 2D sebagai Media Informasi Digital pada Rutan Kelas IIB Dumai

Development of a 2D Animated Company profile Video as a Digital Information Media for Rutan Kelas IIB Dumai

Tri Handayani*¹, Mustazzihim Suhaidi², Dela Mahyuli³

^{1,2,3} Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi dan Bisnis Riau Pesisir

*e-mail: trihandayani.stt@gmail.com¹, muja1708@gmail.com², dela01@gmail.com³

Abstrak

Perkembangan teknologi multimedia telah mendorong berbagai instansi untuk memanfaatkan media digital sebagai sarana penyebaran informasi kepada masyarakat. Rutan Kelas IIB Dumai membutuhkan media yang efektif untuk menyampaikan informasi mengenai profil instansi, visi dan misi, tugas dan fungsi, fasilitas, program pembinaan warga binaan, serta kondisi terkini. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan video *company profile* berbasis animasi 2D sebagai media informasi digital bagi Rutan Kelas IIB Dumai. Proses pengembangan meliputi tahapan analisis kebutuhan, pra-produksi, produksi, pasca-produksi, dan implementasi dengan menggunakan Adobe Illustrator, Adobe After Effects, dan Adobe Media Encoder. Hasil kegiatan berupa video *company profile* yang mengintegrasikan ilustrasi, animasi, teks, narasi, dan audio untuk menyajikan informasi institusi secara menarik. Berdasarkan hasil implementasi dan presentasi, video yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan mitra dan dapat dimanfaatkan sebagai media informasi dan publikasi institusi. Video yang dihasilkan dapat meningkatkan efektivitas penyebaran informasi kepada masyarakat serta memperkuat citra institusi melalui pemanfaatan media.

Kata kunci: Animasi 2D, *Company profile*, Media Informasi Digital, *Motion Graphic*, Rutan Kelas IIB Dumai

Abstract

The development of multimedia technology has encouraged institutions to utilize digital media for public information dissemination. Rutan Kelas IIB Dumai requires an effective medium to communicate its institutional profile, vision and mission, duties and functions, facilities, inmate development programs, and current conditions. This community service activity aimed to develop a 2D animated company profile video as a digital information medium for Rutan Kelas IIB Dumai. The development process included needs analysis, pre-production, production, post-production, and implementation stages using Adobe Illustrator, Adobe After Effects, and Adobe Media Encoder. The result was a company profile video integrating illustrations, animations, text, narration, and audio to present institutional information in an engaging manner. Based on the implementation and presentation results, the video met the partner's needs and can be utilized as an information and publication medium. The developed video is expected to enhance public information dissemination and strengthen the institution's image through digital media.

Keywords: 2D Animation, Company profile, Digital Information Media, Motion Graphic, Rutan Kelas IIB Dumai.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong berbagai organisasi, baik perusahaan, lembaga pendidikan, maupun instansi pemerintah untuk

memanfaatkan media digital sebagai sarana penyampaian informasi kepada masyarakat. Media digital berbasis video menjadi salah satu bentuk komunikasi visual yang efektif karena mampu menggabungkan unsur gambar, teks, suara, dan animasi sehingga informasi dapat disampaikan secara lebih menarik, mudah dipahami, dan memiliki jangkauan yang lebih luas melalui berbagai platform digital (Baharudin & Ghazali, 2025; Widjajanto & Astuti, 2021).

Company profile merupakan media yang digunakan untuk memperkenalkan identitas, visi, misi, layanan, serta keunggulan suatu organisasi kepada masyarakat maupun pemangku kepentingan. *Company profile* tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga sebagai sarana komunikasi dan promosi yang mampu membangun citra positif organisasi. Seiring perkembangan teknologi, *company profile* tidak lagi disajikan dalam bentuk cetak, melainkan dikemas dalam bentuk video yang dinilai lebih menarik dan efektif dalam menyampaikan informasi kepada audiens (Jasmine et al., 2020; Setiawan et al., 2025).

Video *company profile* memiliki keunggulan dalam menyajikan informasi secara visual dan komunikatif. Melalui kombinasi unsur audio dan visual, informasi yang kompleks dapat disederhanakan sehingga lebih mudah dipahami oleh masyarakat. Selain itu, penggunaan *motion graphic* dan animasi memungkinkan penyampaian pesan secara lebih kreatif dan persuasif dibandingkan media informasi konvensional (Juanda, 2025). Penelitian yang dilakukan oleh (Saverino, 2021) menunjukkan bahwa video *company profile* mampu meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap suatu organisasi melalui penyebaran informasi yang lebih luas melalui media sosial. Hasil penelitian lainnya juga menunjukkan bahwa video profil dapat menjadi media promosi yang efektif dalam memperkenalkan identitas organisasi kepada masyarakat (Hunowu, 2021; Pratama et al., 2022).

Rumah Tahanan Negara (Rutan) Kelas IIB Dumai merupakan salah satu unit pelaksana teknis di bawah Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia yang memiliki tugas melaksanakan pelayanan tahanan, pemeliharaan keamanan dan ketertiban, pembinaan warga binaan, serta pelayanan administrasi masyarakat. Dalam menjalankan tugas dan fungsinya, Rutan Kelas IIB Dumai juga memiliki tanggung jawab untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat mengenai profil instansi, visi dan misi, tugas dan fungsi, fasilitas layanan, program pembinaan, serta berbagai kegiatan yang dilaksanakan. Namun berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan pihak Rutan Kelas IIB Dumai, penyampaian informasi kepada masyarakat masih dilakukan secara konvensional sehingga belum mampu menjangkau masyarakat secara optimal. Akibatnya, masih banyak masyarakat yang belum memahami peran, fungsi, dan layanan yang tersedia di Rutan Kelas IIB Dumai.

Permasalahan serupa juga ditemukan pada berbagai institusi yang belum memiliki media informasi digital yang memadai. Penelitian (Ardianto & Anwar, 2024) menunjukkan bahwa keterbatasan media promosi menyebabkan rendahnya tingkat pengenalan masyarakat terhadap suatu institusi. Oleh karena itu,

diperlukan media informasi yang mampu menyampaikan informasi secara menarik, mudah dipahami, serta dapat disebarluaskan melalui berbagai media digital.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pengembangan video *company profile* berbasis animasi 2D. Penggunaan animasi 2D memungkinkan penyajian informasi secara lebih menarik melalui kombinasi ilustrasi, teks, narasi, dan efek visual yang mampu meningkatkan perhatian audiens (Handayani & Alfarisi, 2025). Selain itu, video animasi dapat dipublikasikan melalui berbagai platform digital seperti *website*, YouTube, Instagram, Facebook, maupun media sosial lainnya sehingga jangkauan informasi menjadi lebih luas (Jasmine et al., 2020; Widjajanto & Astuti, 2021).

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengembangkan video *company profile* pada perusahaan (Jasmine et al., 2020; Saverino, 2021), perguruan tinggi (Hidayath et al., 2024; Hunowu, 2021), sekolah (Pratama et al., 2022), dan destinasi wisata (Ardianto & Anwar, 2024). Namun, penerapan video *company profile* berbasis animasi 2D sebagai media informasi digital pada Rutan Kelas IIB Dumai belum pernah dilakukan. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan video *company profile* berbasis animasi 2D sebagai media informasi digital yang dapat membantu Rutan Kelas IIB Dumai dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat secara lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami.

2. METODE

Metode pelaksanaan pengabdian menggunakan pendekatan pengembangan multimedia yang terdiri atas tahap analisis kebutuhan, pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Pendekatan ini banyak digunakan dalam pengembangan video *company profile* karena mampu menghasilkan media informasi yang terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Alur pelaksanaan pengembangan video *company profile* berbasis animasi 2D yang terdiri atas lima tahapan utama, yaitu analisis kebutuhan, pra-produksi, produksi, pasca-produksi, dan implementasi. Setiap tahapan dilaksanakan secara berurutan untuk menghasilkan video *company profile* yang sesuai dengan kebutuhan mitra sebagai media informasi digital.

Berdasarkan alur pengembangan pada Gambar 1, setiap tahapan memiliki aktivitas yang berbeda sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Rincian aktivitas, luaran, dan hasil yang diharapkan pada masing-masing tahapan pelaksanaan pengabdian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Pengabdian

Tahap	Aktivitas	Output
Analisis Kebutuhan	Observasi dan diskusi dengan pihak Rutan Kelas IIB Dumai untuk mengidentifikasi kebutuhan informasi	Daftar kebutuhan informasi dan materi video

Tahap	Aktivitas	Output
Pra-produksi	Pengumpulan data, penyusunan konsep, <i>storyline</i> , <i>storyboard</i> dan narasi	<i>storyline</i> , <i>storyboard</i> dan naskah video
Produksi	Pembuatan aset grafis menggunakan <i>adobe ilustrator</i> dan animasi	Aset visual dan animasi <i>motion graphic</i>
Pasca-produksi	Editing video, sinkronisasi audio, penambahan music latar dan rendering video	Video <i>company profil</i> format MP4
Implementasi	Penyerahan dan penggunaan video oleh pihak Rutan Kelas IIB Dumai	Media informasi digital siap digunakan

Berdasarkan tahapan pelaksanaan yang telah dijelaskan pada Tabel 1, kegiatan pengembangan video *company profile* dilanjutkan pada tahap pra-produksi. Tahap ini merupakan proses perencanaan yang bertujuan untuk menyusun konsep penyajian informasi secara sistematis agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh masyarakat.

1. Tahap Analisis Kebutuhan

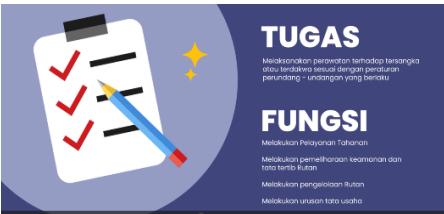
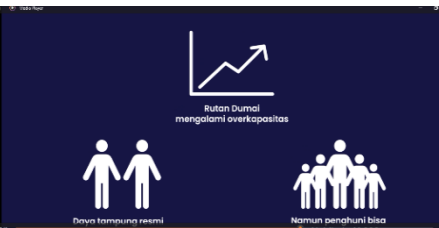
Tahap analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dan diskusi dengan pihak Rutan Kelas IIB Dumai untuk mengidentifikasi kebutuhan informasi yang akan disajikan dalam video *company profile* berbasis animasi 2D. Hasil analisis menunjukkan bahwa diperlukan media informasi digital yang memuat profil instansi, visi dan misi, tugas dan fungsi, struktur organisasi, kondisi hunian, fasilitas layanan, program pembinaan, serta pengembangan sarana dan prasarana. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam penyusunan konsep dan storyboard pada tahap selanjutnya.

2. Tahap Pra-produksi

Storyboard berfungsi untuk memberikan gambaran visual mengenai setiap *scene* yang akan ditampilkan sehingga proses produksi dapat berjalan lebih terarah dan sesuai dengan konsep yang telah direncanakan. Rancangan *storyboard* video *company profile* Rutan Kelas IIB Dumai ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Perancangan *Storyboard*

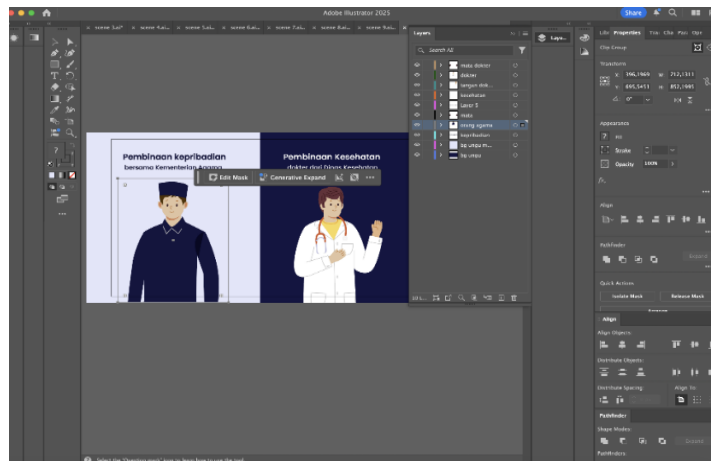
No	Gambar	Durasi	Keterangan
1.		5 Detik	Merupakan <i>Scene</i> pembukaan untuk Judul dan menampilkan RUTAN DUMAI <i>insert logo</i>

2.		12 Detik	Merupakan <i>scene</i> pembukaan, <i>Scene</i> ke- 2 menjelaskan Profil singkat
3.		17 Detik	Merupakan <i>Scene</i> Penjelasan tentang Visi Rutan Dumai
4.		18 Detik	Merupakan <i>scene</i> Penjelasan tentang Misi Rutan Dumai
5.		22 Detik	Merupakan <i>scene</i> Penjelasan tentang Tugas dan fungsi
6.		18 Detik	Merupakan <i>scene</i> Penjelasan tentang Kondisi dan aktivasi terkini
7.		33 Detik	Merupakan <i>scene</i> Penjelasan tentang Fasilitas dan layanan pembinaan sudah ada

8.		5 Detik	Merupakan <i>scene</i> penutup proyek yang sedang berlangsung
----	---	---------	---

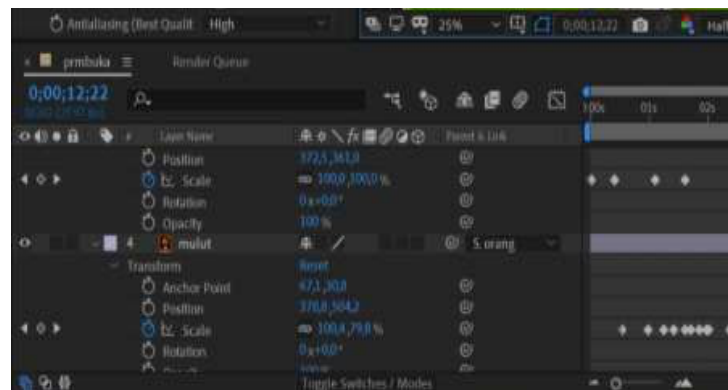
3. Tahap Produksi

Tahap produksi merupakan proses inti dalam pengembangan video *company profile*, dimana seluruh rancangan yang telah dibuat pada tahap pra-produksi diwujudkan menjadi bentuk visual dan animasi. Pada tahap ini dilakukan pembuatan aset grafis, ilustrasi, animasi *motion graphic*, serta integrasi elemen visual yang digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai Rutan Kelas IIB Dumai secara menarik dan komunikatif. Proses produksi dilakukan menggunakan perangkat lunak Adobe Illustrator untuk pembuatan aset grafis dan Adobe After Effects untuk pengembangan animasi 2D berbasis *motion graphic*.



Gambar 2. Proses pembuatan aset grafis program pembinaan menggunakan adobe illustrator.

Gambar 2 menunjukkan proses pembuatan aset grafis menggunakan Adobe Illustrator. Pada tahap ini dibuat ilustrasi karakter yang menggambarkan program pembinaan yang dilaksanakan oleh Rutan Kelas IIB Dumai, seperti pembinaan kepribadian dan pembinaan kesehatan. Seluruh objek dirancang dalam format vektor sehingga menghasilkan kualitas visual yang baik serta memudahkan proses pengembangan animasi pada tahap berikutnya. Penggunaan format vektor juga memungkinkan objek diperbesar maupun diperkecil tanpa mengurangi kualitas gambar.

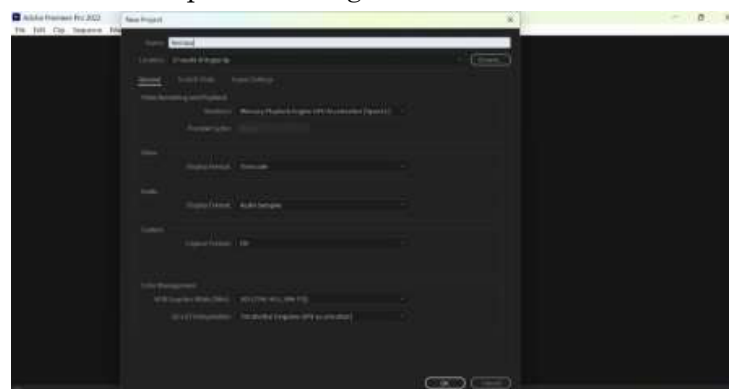


Gambar 3. Proses pembuatan animasi motion graphic menggunakan *Adobe After Effects*

Gambar 3 menunjukkan proses pembuatan animasi menggunakan Adobe After Effects. Pada tahap ini dilakukan pengaturan *keyframe* untuk menghasilkan pergerakan karakter, teks, dan elemen visual lainnya sehingga informasi dapat disampaikan secara lebih menarik dan komunikatif. Penggunaan *motion graphic* memungkinkan penyajian informasi mengenai profil, layanan, fasilitas, dan program pembinaan di Rutan Kelas IIB Dumai menjadi lebih interaktif dibandingkan media informasi statis. Animasi yang dihasilkan kemudian disusun berdasarkan urutan *scene* yang telah ditentukan pada storyboard sehingga membentuk alur informasi yang sistematis dan mudah dipahami oleh masyarakat.

4. Pasca Produksi

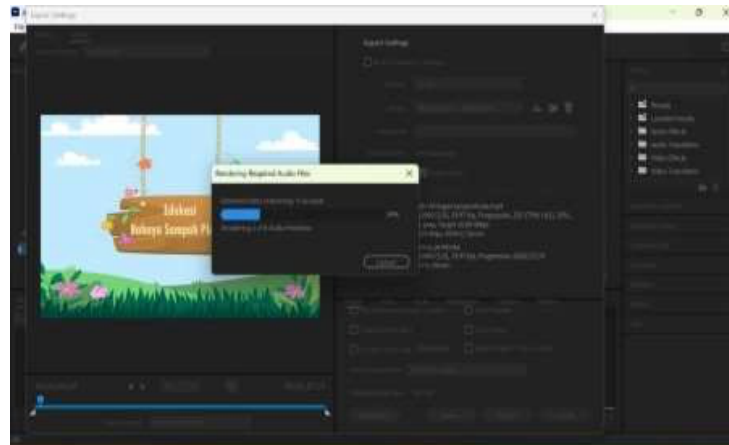
Setelah seluruh animasi selesai dibuat, setiap *scene* digabungkan menjadi satu kesatuan video menggunakan Adobe Premiere Pro. Pada tahap ini dilakukan sinkronisasi antara animasi, narasi, musik latar, serta efek suara untuk meningkatkan kualitas penyampaian informasi. Selanjutnya video diekspor ke dalam format MP4 menggunakan Adobe Media Encoder sehingga siap digunakan sebagai media informasi dan publikasi digital oleh Rutan Kelas IIB Dumai.



Gambar 4. Proses rendering video *company profile* menggunakan Adobe Media Encoder

Gambar 4 menunjukkan proses pengaturan rendering video menggunakan Adobe Media Encoder. Pada tahap ini ditentukan format keluaran video, resolusi,

kualitas visual, serta lokasi penyimpanan file hasil render. Proses rendering menghasilkan video *company profile* yang siap digunakan sebagai media informasi dan publikasi digital. Video yang dihasilkan kemudian dapat dipublikasikan melalui berbagai media seperti website, media sosial, maupun kegiatan sosialisasi sehingga informasi mengenai profil, layanan, fasilitas, dan program pembinaan di Rutan Kelas IIB Dumai dapat disampaikan kepada masyarakat secara lebih luas dan efektif.



Gambar 5. Proses ekspor video *company profile* ke format MP4 menggunakan Adobe Media Encoder

Gambar 5 menunjukkan proses ekspor video *company profile* yang sedang berlangsung. Pada tahap ini seluruh *scene* hasil animasi diubah menjadi file video berformat MP4 sehingga dapat dijalankan pada berbagai perangkat multimedia. Proses ekspor menjadi tahapan penting karena menentukan kualitas akhir video yang akan digunakan sebagai media informasi dan publikasi digital.

Hasil ekspor berupa video *company profile* Rutan Kelas IIB Dumai yang telah memuat informasi mengenai profil instansi, visi dan misi, tugas dan fungsi, fasilitas layanan, program pembinaan, serta kondisi terkini yang disajikan dalam bentuk animasi 2D berbasis motion graphic. Video yang dihasilkan selanjutnya siap dipublikasikan melalui media sosial, website, maupun digunakan dalam kegiatan sosialisasi kepada masyarakat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan pengabdian ini berupa video *company profile* berbasis animasi 2D yang dirancang sebagai media informasi digital bagi Rutan Kelas IIB Dumai. Video yang dihasilkan menyajikan informasi institusi secara visual melalui kombinasi ilustrasi, animasi, teks, narasi, dan musik latar sehingga informasi dapat disampaikan secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh masyarakat. Pada bagian ini akan dibahas hasil pengembangan media yang telah dihasilkan serta manfaatnya dalam mendukung penyebaran informasi publik.



Gambar 6. Tampilan pembuka (*opening scene*) video *company profile* rutan kelas IIB Dumai

Gambar 6 menunjukkan tampilan pembuka (*opening scene*) dari video *company profile* Rutan Kelas IIB Dumai. Pada *scene* ini ditampilkan logo resmi Rutan Kelas IIB Dumai, nama instansi, serta informasi singkat mengenai kedudukan organisasi yang berada di bawah Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia wilayah Riau. Tampilan visual menggunakan dominasi warna biru yang mencerminkan identitas institusi serta memberikan kesan profesional dan formal.



Gambar 7. Tampilan visi dan misi rutan kelas IIB Dumai

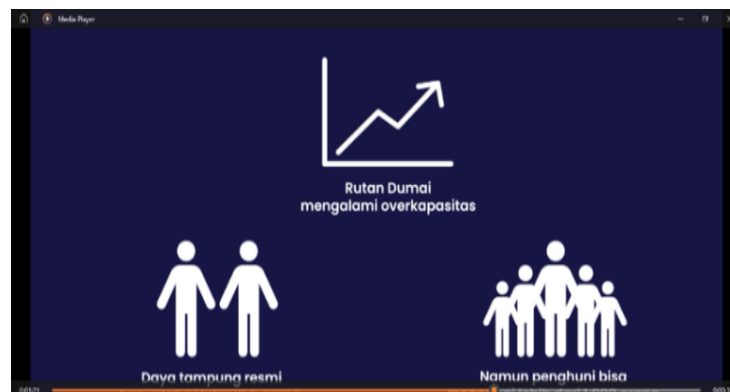
Gambar 7 menunjukkan tampilan *scene* visi dan misi pada video *company profile* Rutan Kelas IIB Dumai. Pada *scene* ini ditampilkan visi dan misi instansi yang menjadi pedoman dalam pelaksanaan tugas dan fungsi organisasi. Informasi disajikan dalam bentuk teks yang dipadukan dengan ilustrasi karakter dan elemen grafis sehingga terlihat lebih menarik dan mudah dipahami oleh audiens. *Scene* visi dan misi dirancang untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat mengenai arah, tujuan, dan komitmen pelayanan yang dimiliki oleh Rutan Kelas IIB Dumai. Pada bagian visi ditampilkan cita-cita organisasi untuk mewujudkan layanan pemasyarakatan yang profesional, akuntabel, berintegritas, dan berorientasi pada pelayanan. Sementara itu, bagian misi menjelaskan upaya yang dilakukan dalam

mendukung pembinaan warga binaan serta peningkatan kualitas pelayanan masyarakat.



Gambar 8. Tampilan tugas dan fungsi pada video *company profile* rutan kelas IIB Dumai.

Gambar 8 menunjukkan tampilan *scene* tugas dan fungsi pada video *company profile* Rutan Kelas IIB Dumai. Pada *scene* ini ditampilkan informasi mengenai tugas pokok dan fungsi yang dimiliki oleh Rutan Kelas IIB Dumai sebagai lembaga pemasyarakatan. Informasi disajikan dalam bentuk teks yang dipadukan dengan ilustrasi daftar tugas (*checklist*) sebagai representasi pelaksanaan tugas dan tanggung jawab institusi. *Scene* tugas dan fungsi bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat mengenai peran dan tanggung jawab Rutan Kelas IIB Dumai dalam menjalankan tugas pemasyarakatan. Informasi yang ditampilkan mencakup tugas utama dalam melaksanakan perawatan tahanan atau tersangka sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.



Gambar 9. Tampilan informasi kondisi hunian dan overkapasitas Rutan Kelas IIB Dumai

Gambar 9 menunjukkan tampilan *scene* yang menyajikan informasi mengenai kondisi hunian di Rutan Kelas IIB Dumai. Pada *scene* ini ditampilkan perbandingan antara daya tampung resmi dengan jumlah penghuni aktual yang berada di dalam rutan. Informasi divisualisasikan menggunakan ikon manusia dan grafik peningkatan untuk menggambarkan kondisi overkapasitas yang terjadi. *Scene* ini

bertujuan memberikan gambaran kepada masyarakat mengenai kondisi aktual hunian di Rutan Kelas IIB Dumai. Informasi menunjukkan bahwa jumlah penghuni yang berada di dalam rutan telah melebihi kapasitas ideal yang tersedia sehingga menyebabkan kondisi overkapasitas. Penyampaian informasi ini penting sebagai bentuk transparansi institusi dalam memberikan informasi mengenai kondisi operasional yang dihadapi.



Gambar 10. Tampilan Informasi Pembangunan Gedung Administrasi Baru Rutan Kelas IIB Dumai

Gambar 10 menunjukkan tampilan *scene* yang menyajikan informasi mengenai rencana pembangunan gedung administrasi baru Rutan Kelas IIB Dumai. Pada *scene* ini ditampilkan ilustrasi bangunan bertingkat yang sedang dalam proses pembangunan beserta informasi bahwa pembangunan tersebut merupakan hibah dari Pemerintah Kota Dumai yang direncanakan dimulai pada tahun 2025. *Scene* ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada masyarakat mengenai upaya pengembangan sarana dan prasarana yang dilakukan oleh Rutan Kelas IIB Dumai dalam rangka meningkatkan kualitas pelayanan administrasi dan operasional institusi. Informasi pembangunan gedung administrasi baru menunjukkan adanya dukungan dari Pemerintah Kota Dumai terhadap peningkatan fasilitas pemasyarakatan melalui penyediaan infrastruktur yang lebih memadai.



Gambar 11. Tampilan Informasi program pembina

Gambar 11 menunjukkan tampilan *scene* yang menyajikan program pembinaan yang dilaksanakan di Rutan Kelas IIB Dumai. Pada *scene* ini ditampilkan dua program utama, yaitu pembinaan kepribadian yang dilaksanakan bekerja sama dengan Kementerian Agama serta pembinaan kesehatan yang melibatkan tenaga medis dari Dinas Kesehatan. Informasi disajikan melalui ilustrasi karakter dan teks pendukung sehingga lebih mudah dipahami oleh masyarakat. *Scene* ini bertujuan untuk memberikan informasi mengenai berbagai program pembinaan yang diberikan kepada warga binaan sebagai bagian dari pelaksanaan fungsi pemsyarakatan. Pembinaan kepribadian dilakukan untuk meningkatkan kualitas spiritual, moral, dan karakter warga binaan melalui kegiatan keagamaan yang dilaksanakan bekerja sama dengan Kementerian Agama. Program ini diharapkan mampu membentuk sikap dan perilaku positif sehingga warga binaan dapat mempersiapkan diri untuk kembali ke masyarakat.



(a)



(b)

Gambar 12. Proses implementasi: (a) penyampaian materi kepada mitra, (b) Penayangan video *company profile*.

Gambar 12 menunjukkan proses impleentasi, kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan hasil pengembangan video serta memperoleh masukan secara langsung dari pihak Rutan Kelas IIB Dumai mengenai kesesuaian isi, tampilan, dan penyampaian informasi.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa video *company profile* mampu menampilkan informasi institusi secara lebih menarik dan mudah dipahami dibandingkan penyampaian informasi dalam bentuk teks atau dokumen. Penggunaan animasi 2D, ilustrasi visual, narasi, dan *motion graphic* membantu menyampaikan informasi secara lebih komunikatif sehingga dapat meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap profil dan layanan yang dimiliki oleh Rutan Kelas IIB Dumai. Selain sebagai bentuk validasi hasil pengembangan, kegiatan presentasi ini juga menunjukkan bahwa video yang dihasilkan telah siap digunakan sebagai media informasi dan publikasi digital. Video dapat dimanfaatkan dalam kegiatan sosialisasi, promosi institusi, publikasi melalui media sosial, maupun penyampaian informasi kepada masyarakat dan pemangku kepentingan lainnya.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pengembangan video company profile berbasis animasi 2D pada Rutan Kelas IIB Dumai telah berhasil dilaksanakan. Video yang dihasilkan memuat informasi mengenai profil instansi, visi dan misi, tugas dan fungsi, kondisi hunian, fasilitas layanan, program pembinaan, serta pengembangan sarana dan prasarana dalam bentuk visual yang menarik dan komunikatif. Berdasarkan hasil implementasi dan presentasi kepada pihak Rutan Kelas IIB Dumai, video yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan mitra dan dapat dimanfaatkan sebagai media informasi serta publikasi institusi. Pemanfaatan teknologi multimedia diharapkan dapat mendukung penyebaran informasi kepada masyarakat, memperkuat citra positif institusi, dan meningkatkan keterbukaan informasi publik melalui media digital. Untuk pengembangan selanjutnya, video *company profile* dapat diperbarui secara berkala sesuai dengan perkembangan program, fasilitas, dan layanan yang dimiliki oleh Rutan Kelas IIB Dumai sehingga informasi yang disampaikan kepada masyarakat tetap relevan dan terkini

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Rutan Kelas IIB Dumai beserta seluruh jajaran yang telah memberikan izin, dukungan, kerja sama, dan fasilitas selama pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto, D. T., & Anwar, M. D. (2024). *Commercial Video Tourism Of Lawu Susu Village As Promotional Media Designing A Company profile Video For Kampung Susu Lawu Tourism As Promotional Media*.
- Baharudin, D. A. H. A., & Ghazali, N. A. M. (2025). An Exploratory Study on Elements of Video Content Used in Corporate Profile. *Ideology Journal*, 10(2). <https://doi.org/10.24191/idealogy.v10i2.729>
- Handayani, T., & Alfarisi, M. A. (2025). Inovasi Media Promosi Sekolah Melalui Pengembangan Video Animasi 2D pada MAN 1 Dumai Innovation of School Promotional Media through the Development of 2D Animation Videos at MAN 1 Dumai. *Smart Humanity*, 2(4), 224–235. <https://doi.org/https://doi.org/10.70427/sh.v2i4.273>
- Hidayath, A., Razilu, Z., & Saputra, H. N. (2024). Pengembangan *Company profile* Berbasis Video Sebagai Media Promosi Universitas Muhammadiyah Kendari. *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, 4(1), 108–117. <https://doi.org/10.57152/malcom.v4i1.979>
- Hunowu, R. P. S. (2021). Perancangan video company profil universitas ichsan gorontalo. *Jurnal Nawala Visual*. <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/nawalavisual/article/view/247/200>

- Jasmine, A. M., Loen, R. B., & Benaya Loen, R. (2020). Penggunaan Video *Company profile* Sebagai Sarana Informasi Dan Meningkatkan Promosi Pada PT Avoir Industry (The Use Of *Company profile* Video As A Means of Information and Increase Promotion at PT Avoir Industry). *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 2(2), 125–132. <https://doi.org/https://doi.org/10.35746/jtim.v2i2.100>
- Juanda, E. (2025). *Designing a Motion Graphic Company profile Video for PT Privy Digital Identity*. <https://ajosh.org/>
- Pratama, S. A., Samsudin, & Rianto, B. (2022). Perancangan Video Company Profil Di Sman 2 Tembilahan 1. *Selodang Mayang*. <https://doi.org/https://doi.org/10.47521/selodangmayang.v8i2.259>
- Saverino, F. O. (2021). Increasing the Brand Awareness of PT. Banmadju Mandiriperkasa's Customers Through A *Company profile* Video. *Kata Kita*, 9(1), 31–38. <https://doi.org/10.9744/katakita.9.1.31-38>
- Setiawan, A., Sepriano, S., & Yulistian, S. (2025). Perancangan Video *Company profile* Sebagai Media Promosi dan Informasi di Pondok Pesantren Hidayatul Muhtadi'in Kabupaten Tebo. *Jurnal Komputer Teknologi Informasi Sistem Informasi (JUKTISI)*, 4(2), 942–954. <https://doi.org/10.62712/juktisi.v4i2.450>
- Widjajanto, K., & Astuti, M. (2021). Profile Video Design of Film & Television Study Program as a Promotional Media & Persuasion on Prospective Students of Widyatama University. *Review of International Geographical Education Online*, 11(6), 483–496. <https://doi.org/10.48047/rigeo.11.06.60>