

**PEMBUATAN VIDEO PROFIL SEBAGAI MEDIA INFORMASI
PADA KELURAHAN PLAJU DARAT**

TUGAS AKHIR

**Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Studi di Program Studi
Manajemen Informatika D-III**



OLEH :

MUHAMMAD ALIEF AL HAFIZH

09010582024033

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2023

HALAMAN PENGESAHAN

**PEMBUATAN VIDEO PROFIL SEBAGAI MEDIA INFORMASI
PADA KELURAHAN PLAJU DARAT**

PROJEK AKHIR

Program Studi Manajemen Informatika

Jenjang Diploma III

Oleh :

MUHAMMAD ALIEF ALHAFIZH

NIM. 09010582024033

**Menyetujui,
Pembimbing,**



Bayu Wijaya Putra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198803052019031010

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Manajemen Informatika,



Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197704082009121001

HALAMAN PERSETUJUAN

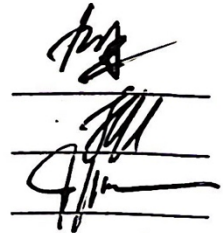
Projek akhir ini diuji dan lulus pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 4 Oktober 2023

Tim Penguji:

1. Ketua Sidang : Purwita Sari, S.SI., M.Kom.
2. Pembimbing : Bayu Wijaya Putra, S.Kom., M.Kom.
3. Penguji : Hasnan Afif, S.Kom., M.Kom.



Mengetahui,

Koordinator Program Studi Manajemen Informatika,



Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197704082009121001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Alief Al Hafizh

NIM : 09010582024033

Program Studi : Manajemen Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Dalam penyusunan/penulisan project akhir harus bersifat orisinal dan tidak melakukan plagiarisme baik produk *software hardware*.
2. Dalam penyelesaian project akhir dilaksanakan di rumah dan di wilayah Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwiaya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bersedia diberikan sanksi apabila di kemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar yaitu:

1. Tidak lulus mengikuti ujian komperehensif atau tidak lulus ujian komperehensif.
2. Bersedia mengganti judul atau topic project akhir setelah mendapat persetujuan daripembimbing project akhir.

Palembang, 21 September 2023

Yang Membuat Pernyataan,



Muhammad Alief Al Hafizh

NIM. 09010582024033

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

*“Ketetapan Allah pasti datang,
maka janganlah kamu meminta agar dipercepat (datangnya).”*

(Q.S An-Nahl, 16 : 1)

*“Manis jangan langsung ditelan,
pahit jangan langsung dimuntahkan.”*

(Penulis)

Kupersembahkan kepada :

- *Kedua orang tua yang selalu mendidik dan mememliharaku.*
- *Diri sendiri yang telah berjuang.*
- *Dosen Pembimbing.*
- *Sahabat yang sampai saat ini selalu mendukung.*
- *Teman-teman MI UNSRI 2020.*
- *Almamaterku.*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji dan syukur penulis haturkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberi anugerah berupa rahmat dan kesehatan yang menjadikan penulis bisa menyempurnakan projek akhir berjudul “PEMBUATAN VIDEO PROFIL SEBAGAI MEDIA INFORMASI PADA KELURAHAN PLAJU DARAT” sebagai salah satu syarat dalam merampungkan pendidikan Diploma III di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Dalam penulisan laporan projek akhir ini di mulai dari pengajuan judul sampai dengan selesainya laporan projek akhir ini, penulis banyak mendapat dukungan, doa, bantuan, serta semangat dan motivasi yang diberikan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberi nikmat kesehatan dan keberkahan sehingga bisa menyempurnakan laporan tugas akhir ini tepat waktu.
2. Kepada kedua orang tuaku tercinta, yang telah banyak memberikan dukungan, doa, dan semangat serta motivasi bagi penulis agar dapat menyelesaikan laporan projek akhir.
3. Bapak Bayu Wijaya Putra, S.Kom., M.Kom. selaku Pembimbing yang telah meluangkan waktu dan pikirannya, memberikan arahan dan nasihat serta sabar dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan laporan projek akhir.
4. Bapak Prof. Dr. Erwin, S.Si., M.Si Sebagai Plt. Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
5. Bapak Julian Supardi, M.T., Ph.D. Selaku Wakil Dekan Bidang Administrasi dan Keuangan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
6. Bapak Fathoni, S.T., MMSI. selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
7. Bapak Apriansyah Putra, S.Kom, M.Kom. selaku Koordinator Program Studi Manajemen Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
8. Admin Program Studi Manajemen Informatika yang telah memberikan

arahan dan informasi selama perkuliahan.

9. Seluruh dosen, staff dan karyawan program Diploma III Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya atas bantuan yang telah diberikan selama ini sampai penulis menyelesaikan laporan projek akhir.
10. Sahabat yang sudah saya anggap sebagai saudara sedarah Yoga, Amar, Restu, Novita, Ayuwe, Anggun dan Yayang yang sampai saat ini tetap memberi dukungan dan menguatkan.
11. Kepada Septia Anggraini Putri, yang dalam diamnya membuat penulis termotivasi untuk menyelesaikan penulisan laporan projek akhir ini dan untuk tidak pernah berhenti berjuang dalam kehidupan.
12. Tentunya kepada diri saya sendiri, terimakasih untuk tidak pernah menyerah dan akan terus mengejar impian.

Palembang, 18 September 2023
Penulis,



Muhammad Alief Al Hafizh
NIM. 09010582024033

ABSTRAK
PEMBUATAN VIDEO PROFIL SEBAGAI MEDIA INFORMASI
PADA KELURAHAN PLAJU DARAT

Oleh

Muhammad Alief Al Hafizh 09010582024033

Video profil dapat menjadi sebuah media yang efektif dalam memperkenalkan suatu daerah. Media audio-visual ini dapat menjangkau berbagai kalangan masyarakat serta informasi di dalamnya dapat dengan mudah dicerna. Saat ini Kelurahan Plaju Darat belum mempunyai video profil sebagai media informasi, sehingga masih banyak masyarakat yang belum mengetahui lokasi dan informasi mengenai kelurahan tersebut. Maka dari itu diperlukan sebuah video profil yang dapat memperkenalkan Kelurahan Plaju Darat kepada masyarakat serta meningkatkan eksistensinya. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat video profil sebagai media informasi untuk memperkenalkan Kelurahan Plaju Darat kepada masyarakat secara luas. Penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* dalam proses pengembangannya dan menggunakan software Adobe Premiere Pro dalam proses penyuntingannya. Hasil dari penelitian ini adalah berupa sebuah video profil Kelurahan Plaju Darat.

Kata kunci: video profil, multimedia, media informasi.

Palembang, 18 September 2023

**Menyetujui,
Pembimbing,**



Bayu Wijaya Putra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198803052019031010

**Mengetahui,
Koordinaotor Program Studi Manajemen Informatika,**



Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197704082009121001

ABSTRACT
PROFILE VIDEO CREATION AS INFORMATION MEDIA
IN THE PLAJU DARAT SUBDISTRICT

By

Muhammad Alief Al Hafizh 09010582024033

Profile videos can be an effective medium in introducing an area. This audio visual media can reach various groups of society and the information in it can be easily understood. Currently Plaju Darat Subdistrict does not have a video profile as an information medium, so there are still many people who do not know the location and information about this subdistrict. Therefore, a video profile is needed that can introduce Plaju Darat Village to the community and increase its existence. The aim of this research is to create a video profile as an information medium to introduce Plaju Darat Subdistrict to the wider community. This research uses the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method in the development process and uses Adobe Premiere Pro software in the editing process. The result of this research is a video profile of Plaju Darat Subdistrict.

Keywords: profile video, multimedia, information media.

Palembang, 18 September 2023

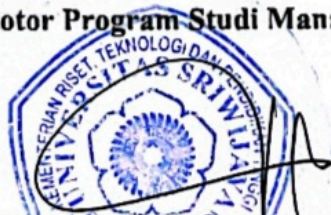
**Menyetujui,
Pembimbing,**



Bayu Wijaya Putra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198803052019031010

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Manajemen Informatika,



Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197704082009121001

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Manfaat.....	2
1.5 Batasan Masalah.....	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	3
2.1 Kelurahan Plaju Darat	3
2.2 Multimedia.....	4
2.2.1 Struktur Film.....	6
2.2.2 Video	7
2.2.3 Sinematografi.....	9
2.2.4 Pengambilan Gambar	10
2.2.5 Pergerakan Kamera.....	13
2.2.6 Dimensi Frame	14
2.2.7 Durasi.....	15
2.2.8 Bentuk Editing.....	16
2.2.9 Audio	17
2.3 Media Informasi	18
2.3.1 YouTube	18
2.3.2 Website	19
2.3.3 Sosial Media	19

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	21
3.1 Lokasi Penelitian	21
3.2 Tahapan Penelitian	21
3.2.1 Tahap Pengumpulan Data.....	21
3.2.2 Tahap Pengolahan Data	22
3.3 Konsep Desain.....	23
3.3.1 Stakeholder	23
3.3.2 Hasil Produksi.....	23
3.3.3 Strategi Penempatan	23
3.4 Metode Pengembangan.....	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	25
4.1 Hasil.....	25
4.2 Pembahasan	25
4.2.1 Storyboard	27
4.2.2 Sinematografi.....	28
4.2.3 Uji Kelayakan	44
4.2.4 Pendistribusian Video.....	44
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	45
5.1 Kesimpulan.....	45
5.2 Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN.....	49

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jenis-jenis aspek rasio pada pembuatan film	15
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Kelurahan Plaju Darat	4
Gambar 2.2 Contoh storyboard film Spider-Man 2.....	9
Gambar 2.3 Tipe-tipe jarak shot dalam pembuatan film	10
Gambar 2.4 Contoh perbandingan jenis color grading pada film.....	16
Gambar 3.1 Alur tahapan metode Multimedia Development Life Cycle.....	24
Gambar 4.1 Flowchart pembuatan video profil Kelurahan Plaju Darat.....	26
Gambar 4.2 Storyboard pembuatan video profil Kelurahan Plaju Darat	27
Gambar 4.3 Proses pengambilan gambar menggunakan smartphonedengan stabilizer.....	29
Gambar 4.4 Penggunaan teknik extreme long shot dengan panorama Jalan Tegal Binangun.....	30
Gambar 4.5 Penggunaan teknik extreme long shot dengan panorama sawah....	30
Gambar 4.6 Penggunaan teknik long shot dalam pengambilan gambar suasana Kantor Lurah Plaju Darat	31
Gambar 4.7 Penggunaan teknik medium close-up dalam pengambilan gambar sambutan Lurah Plaju Darat	31
Gambar 4.8 Penerapan teknik close up dalam video profil.....	32
Gambar 4.9 Penggunaan teknik pan dalam pembuatan video profil Kelurahan Plaju Darat.....	32
Gambar 4.10 Penggunaan teknik tilt pada proses pembuatan video profil Kelurahan Plaju Darat	33

Gambar 4.11 Layar kerja Adobe Premiere Pro 2022 dalam proses pembuatan video profil Kelurahan Plaju Darat.....	34
Gambar 4.12 Penggunaan efek double exposure.....	35
Gambar 4.13 Panel Effect Control pada intro teks "PLAJU DARAT"	36
Gambar 4.14 Tampilan penerapan efek double exposure & Basic 3D pada pembuatan video profi Kelurahan Plaju Darat	36
Gambar 4.15 Contoh penggunaan tone color pada video profil Kelurahan Plaju Darat	37
Gambar 4.16 Skema warna video profil Kelurahan Plaju Darat	37
Gambar 4.17 Keyframe pada efek opacity 2 detik sebelum video brakhir	38
Gambar 4.18 Keyframe pada akhir video.....	39
Gambar 4.19 Contoh penerapan efek transisi luma fade pada video profil Kelurahan Plaju Darat	39
Gambar 4.20 Timeline Adobe Premiere Pro untuk transisi luma fade pada video profil Kelurahan Plaju Darat.....	40
Gambar 4.21 Tampilan panel Effect Control pada transisi luma fade	40
Gambar 4.22 Contoh penggunaan transisi overlay pada video profil Kelurahan Plaju Darat	41
Gambar 4.23 Timeline Adobe Premiere Pro untuk transisi overlay pada video profil Kelurahan Plaju Darat.....	41
Gambar 4.24 Tampilan panel Effect Control pada transisi overlay	42
Gambar 4.25 Contoh penggunaan efek transisi track matte.....	42
Gambar 4.26 Timeline Effect Control pada transisi track matte.....	43

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Profil desa dan kelurahan dibutuhkan agar dapat mengetahui gambaran terkait potensi dan tingkat perkembangan desa dan kelurahan. Tujuannya adalah untuk menjadikan profil desa dan kelurahan sebagai sumber informasi guna pemenuhan kebutuhan pembangunan yang akurat, komprehensif dan terintegrasi (Lesmana et al., 2023).

Profil kelurahan adalah deskripsi menyeluruh tentang kelurahan mengenai data dasar keluarga, potensi sumber daya alam, sumber daya manusia, kelembagaan, prasarana dan sarana serta perkembangan kemajuan dan permasalahan yang terdapat pada desa dan kelurahan. Maka dari, data yang disajikan pada profil haruslah tersedia, lengkap dan akuntabel (Devi & Hidayati, 2020).

Video profil merupakan sebuah media komunikasi elektronik dalam bentuk video singkat yang menyajikan data, informasi dari karya-karya, prestasi yang telah dicapai, dan berfungsi sebagai media promosi dari satu lembaga, perusahaan, atau institusi. Dengan adanya video profil, masyarakat yang mengakses media visual ini, bisa mendapatkan informasi yang lebih detail mengenai lokasi atau tempat usaha, kegiatan yang dilaksanakan, produk yang dihasilkan, dan kelebihan lainnya dari lembaga, perusahaan, atau institusi tersebut (Sariani et al., 2022).

Dari beberapa jurnal, artikel dan berbagai karya tulis ilmiah dan studi literatur yang dilakukan oleh penulis, video profil dapat membantu mempermudah penyebaran informasi mengenai sebuah instansi dan dapat pula menjadi sebuah media promosi. Video profil yang menarik dan memberikan visual yang baik dan ditunjang penyampaian informasi yang jelas dapat menjadi daya tarik kepada penonton sehingga tujuan awal pembuatan video profil sebagai media informasi dan memperkenalkan suatu instansi dapat terpenuhi. Berdasarkan observasi penulis di Kelurahan Plaju

Darat, pengenalan informasi mengenai Kelurahan Plaju Darat saat ini sudah ada, namun belum berupa media digital dan warga masyarakat yang mengetahui perangkat dan staf kelurahan akan tetapi terbatas bagi warga di luar daerah atau orang yang bagi orang yang ingin mengetahui. Kemudian pada tahun 2023, Plaju Darat mengikuti "Kampung Kreatif" yang diadakan Dinas Pariwisata Sumsel, sehingga di perlukan suatu media informasi berbasis multimedia dalam bentuk video profile kelurahan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis melakukan penelitian dengan judul **“Pembuatan Video Profil sebagai Media Informasi pada Kelurahan Plaju Darat”** dengan tujuan untuk membantu pihak-pihak terkait dalam memanfaatkan teknologi informasi berbasis multimedia dan juga untuk memperkenalkan kepada masyarakat umum mengenai Kelurahan Plaju Darat. Dalam proses pembuatan video profil ini menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro 2022* dengan menggunakan metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah yang diambil pada penelitian ini adalah bagaimana merancang dan membuat “Video Company Profil sebagai Media Informasi dan Promosi Berbasis Multimedia di Kelurahan Plaju Darat”.

1.3 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai penulis dari pembuatan video profil di Kelurahan Plaju Darat yaitu, untuk mengenalkan kepada masyarakat seputar informasi mengenai Kelurahan Plaju Darat.

1.4 Manfaat

Selain menghasilkan analisis dan rancangan, penelitian ini juga diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Mempermudah penyebaran informasi mengenai daerah tersebut,
- b. Mempromosikan daerah serta kegiatan usaha di daerah tersebut.

- c. Meningkatkan pemanfaatan teknologi informasi berbasis multimedia di daerah tersebut.

1.5 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini diperlukan pembatasan masalah guna menghindari topik dan pembahasan yang menyimpang dari uraian Perumusan Masalah yang ada. Berikut batasan masalah dari penelitian:

1. Penelitian ini hanya membahas tentang video profil berbasis multimedia.
2. Penggunaan dan hak kepemilikan video profil ini hanya untuk pihak Kelurahan Plaju Darat untuk keperluan penyebaran informasi dan sosialisasi.
3. Video profil ini di buat berbasis multimedia dengan metode *MDLC*.
4. Video profil ini dibuat menggunakan aplikasi *editing Adobe Premiere Pro 2022*.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfajri, M. F., Adhiazni, V., & Aini, Q. (2019).** Pemanfaatan Social Media Analytics Pada Instagram Dalam Peningkatan. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 8(1), 41-51
- Ansar, R. P., & Nirzal, N. (2023).** Rancang Bangun Sistem Informasi Berbasis Website Profil Kelurahan Benteng. *Journal Artificial*, 1(1), 24-34.
- Anugrah, Ricky. (2016).** Perancangan Video Promosi Taman Nasional Karimunjawa Dengan Tema “The Beautiful Experience of Karimunjawa”. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Desain dan Industri Kreatif. Institut Teknologi Sepuluh Nopember: Surabaya.
- Apriliani, Z., Hasanah, U., & Anas, A. S. (2019).** Pembuatan Video Profil dengan Efek Vintage Kampung Wisata Adat Sengkoah sebagai Media Informasi. *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 1(1), 57-65.
- Arsyad, A. A., Muljono, P., & Matindas, K. (2015).** Pengaruh Durasi Shot dan Tempo Narasi terhadap Penyerapan Informasi Video Inovasi Jambu Kristal. *Jurnal Komunikasi Pembangunan*, 13(1).
- Bordwell, Daviv dan Kristin Thompson. (2017).** *Film art : an introduction*. New York : McGraw-Hill Book.
- Devi, L. Y., & Hidayati, W. (2020).** Pembuatan Profil Desa Gerbosari. *Jurnal Pengabdian Dan Pengembangan Masyarakat*, 3(2), 445-454.
- Dhawi, I. R. (2016).** Penerapan Sounf Effect untuk Memperkuat Naratif pada Tata Suara FILM FIKSI “RUMAH PAKU”. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Seni Media Rekam. Institut Seni Indonesia Yogyakarta: Yogyakarta.
- Harizma, Rizaldi F. (2020).** Teknik Sinematografi dalam Iklan Tokopedia Satuan Semangat Kita Bisa pada Youtube. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Komunikasi dan Dakwah. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim: Riau.

- Ibnu, Yusril. (2023).** Penjelasan Macam-Macam Framing Kamera Foto & Video. Diakses pada 5 Agustus 2023. www.portaldekave.com/artikel/penjelasan-macam-macam-framing-kamera-foto-video
- Lesmana, dkk. (2023).** Profil Desa Ridogalih Sebagai Sarana Media Peromosi Destinasi Wisata. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Abdi Putra*, 3(1), 54-60.
- Liedfray, T., Waani, F. J., & Lasut, J. J. (2022).** Peran Media Sosial Dalam Mempererat Interaksi Antar Keluarga Di Desa Esandom Kecamatan Tombatu Timur Kabupaten Minahasa Tenggara. *Jurnal Ilmiah Society*, 2(1).
- Praja, A. B., Darmansah, D., & Wijayanto, S. (2022).** Sistem Informasi Pencatatan Surat Masuk dan Surat Keluar Berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall. *Jurnal Sistem Komputer dan Informatika (JSON)*, 3(3), 273-282.
- Pratama, J., & Putri, R. I. (2021).** Perancangan dan implementasi animated sticker sebagai media edukasi mengenai COVID-19 dengan menggunakan metode MDLC. *Science Tech: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*, 7(2), 1-12.
- Pratama, R., & Widiastuti, N. (2021).** Pemanfaatan Media Streaming Youtube Oleh ARS TV Sebagai Media Informasi. *PETIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 7(2), 144-153.
- Pratista, Himawan. (2017).** Memahami Film. Sleman: Montase Press.
- Putra, Gede Lingga Ananta Kusuma. (2019).** Pemanfaatan Animasi Promosi dalam Media Youtube. *SENADA (Seminar nasional manajemen, desain dan aplikasi bisnis teknologi)*. Vol. 2, 259-265.
- Rafiq, A. (2020).** Dampak Media Sosial terhadap Perubahan Sosial Suatu Masyarakat. *Global Komunika: Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 3(1), 18-29.

- Ricko, R., & Junaidi, A. (2019).** Analisis Strategi Konten Dalam Meraih Engagement pada Media Sosial Youtube (Studi Kasus Froyonion). *Prologia*, 3(1), 231-237.
- Sariani, dkk. (2022).** Pembuatan Video Profil Kampung Tematik dan Edukasi Eco Enzym Sebagai Media Promosi Efektif. *International Journal of Community Service Learning*, 6(4).
- Supiarza, H. (2022).** Fungsi Musik di Dalam Film: Pertemuan Seni Visual. *Cinematology: Journal Anthology of Film and Television Studies*, 2(1), 78-87.
- Syadian, T., Purba, R., Wahyuni, S., & Nasution, S. K. (2023).** Visualisasi Emosi Melalui Teknik Pengambilan Gambar Dalam Film Pendek “Tembok Imaji”. *PROPORSI: Jurnal Desain, Multimedia dan Industri Kreatif*, 8(1), 34-43.
- Tinambunan, T. M. (2022).** Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Komunikasi Massa Dikalangan Pelajar. *Jurnal Mutakallimin: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(1).
- Wahyudin, dkk. (2021).** Pemanfaatan Multimedia Dalam Pengembangan dan Promosi Potensi Desa Wisata Adiluhur Kebumen. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 154-162.
- Widada, dkk. (2019).** Teknik Dasar Menggunakan Videografi di Dunia Broadcasting. *Cyberpreneurship Innovative and Creative Exact and Social Science*, 5(1), 74-81.
- Wijaya, dkk. (2022).** Analisis Penggunaan Website Sebagai Media Komunikasi Efektif: Studi Kasus Website bankziska. org. *Journal of Islamic Philanthropy and Disaster (JOIPAD)*, 2(1).