



PERANCANGAN *BUMPER* DAN VIDEO TUTORIAL *SOFTWARE THE PAYMENT PEMBAYARAN SPP PADA CV. KOMPUTERKIT*

KERJA PRAKTIK



UNIVERSITAS
Dinamika

PURWO SATMOTO ADI

16420100032

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

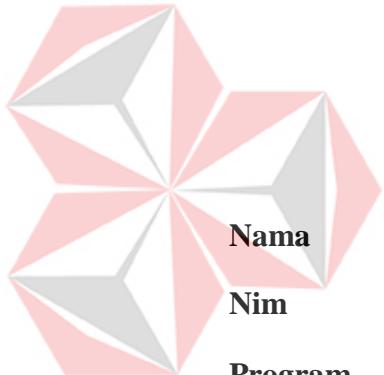
UNIVERSITAS DINAMIKA

2020

PERANCANGAN *BUMPER* DAN VIDEO TUTORIAL *SOFTWARE THE PAYMENT PEMBAYARAN SPP PADA CV. KOMPUTERKIT*

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Mata Kuliah Kerja Praktik :



Nama

Nim

Program

Jurusan

Disusun Oleh :

: PURWO SATMOTO ADI

: 16420100032

: S1 (Strata Satu)

: Desain Komunikasi Visual

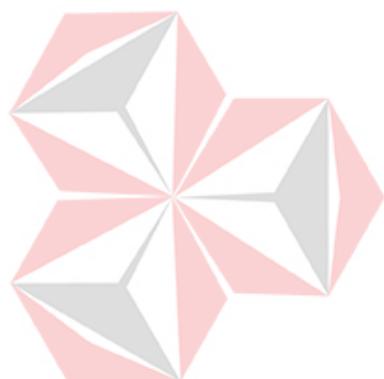
UNIVERSITAS
Dinamika

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2020

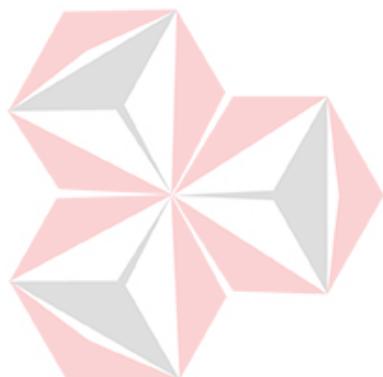
LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS
Dinamika

-Kegagalan adalah sebuah proses menuju keberhasilan-

LEMBAR PERSEMBAHAN



UNIVERSITAS
Dinamika

Saya persembahkan kepada kedua orang tua saya, serta untuk bapak/ibu dosen yang membimbing saya, dan juga teman-teman yang mensupport saya.

LEMBAR PENGESAHAN
PERANCANGAN BUMPER DAN VIDEO TUTORIAL SOFTWARE THE
PAYMENT PEMBAYARAN SPP PADA CV. KOMPUTERKIT

Laporan Kerja Praktik oleh:

Purwo Satmoto Adi

NIM: 16420100032

Telah diperiksa, diuji dan disetujui



NIDN. 0714118806

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual



Fakultas Teknologi dan Informatika

UNIVERSITAS

Dinamika

fut

Siswo Martono S.Kom., M.M.

NIDN. 0726027101

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Purwo Satmoto Adi
NIM : 16420100032
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **PERANCANGAN BUMPER DAN VIDEO TUTORIAL SOFTWARE THE PAYMENT PEMBAYARAN SPP PADA CV. KOMPUTERKIT**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 6 Januari 2020

Yang menyatakan



Purwo Satmoto Adi

NIM: 16420100032

ABSTRAK

CV. Komputerkit adalah salah satu perusahaan yang bergerak dalam dunia bisnis bidang software, masih banyak masyarakat dan perusahaan yang belum mengetahui betul tentang CV.Komputerkit sebagai perusahaan di bidang *software*. Seiring perkembangan jaman di era digital manusia menciptakan ide - ide dan kreativitas guna untuk menyelesaikan permasalahan yang ada, oleh karena tentu saja sangat patut untuk dikembangkan, dengan perkembangan digital yang semakin bertambah maju menjadikan lebih mudah dan praktis, dengan adanya internet, youtube, instagram, website, dan media sosial lainnya, dengan menggunakan laptop maupun hp pengguna dapat mudah mencari info - info dan dapat dengan mudah untuk mencari kebutuhan - kebutuhan yang di perlukan, oleh karena itu berkembangnya digital sangat berperan penting pada perusahaan.

Maka dengan pembuatan bumper dan video tutorial *software ThePayment* pembayaran spp untuk menciptakan daya tarik tersendiri. Sehingga konsumen dapat mengetahui lebih jelas produk dari CV. Komputerkit.

Kata kunci: *Perancangan Bumper, Video Tutorial, Software The Payment*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan laporan kerja praktik yang berjudul “Perancangan Bumper Dan Video Tutorial *Software The Payment* Pembayaran SPP Pada CV. Komputerkit”

Penulis mengucapkan rasa terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada bapak bapak Ardian Jaya Prasetya, ST., M. Ds yang telah membimbing dan mengajari penulis mengenai laporan ini sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktik ini hingga tepat pada waktunya

Tentu saja penulis sangat menyadari bahwa laporan kerja praktik ini masih jauh dari kata sempurna dengan rendah hati penulis meminta kritik dan saran dari pembaca, untuk menjadikan lebih baik lagi kedepannya.

Pada kesempatan kali ini, penulis juga ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu menyelesaikan penulisan laporan kerja praktik ini kepada yang terhormat :

1. Kepada orang tua yang tiada hentinya memberikan doa serta dukungan demi kelancaran untuk dapat menyelesaikan laporan kerja praktik ini
2. Kepada Bapak Prof. Budi Jatmiko, M. Pd selaku Rektor
3. Kepada Siswo Martono, S. Kom, M. M selaku Kaprodi
4. Kepada Bapak Ardian Jaya P. ST., M. Ds selaku dosen pembimbing
5. Kepada Bapak Isa Hamdan selaku pendiri sekaligus pemilik CV.Komputerkit
6. Kepada Muhammad Syafri Romadhon selaku penyelina kerja praktik
7. Dan, kepada seluruh teman-teman Desain Komunikasi Visual yang memberikan support serta motivasinya.

DAFTAR ISI

| | |
|---------------------------------|------------|
| LEMBAR MOTTO | ii |
| LEMBAR PERSEMBAHAN | iii |
| LEMBAR PENGESAHAN..... | iv |
| SURAT PERNYATAAN..... | v |
| ABSTRAK..... | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |

| | |
|-------------------------|-------------|
| DAFTAR ISI | viii |
|-------------------------|-------------|

| | |
|--------------------|----------|
| BAB I | 1 |
|--------------------|----------|

| | |
|--------------------------|----------|
| PENDAHULUAN | 1 |
|--------------------------|----------|

| | |
|--------------------------------|---|
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 2 |
| 1.4 Tujuan | 2 |
| 1.5 Manfaat | 2 |
| 1.5.1 Manfaat Teoritis | 2 |
| 1.5.2 Manfaat praktis..... | 3 |
| 1.6 Pelaksanaan..... | 3 |
| 1.7 Sistematika Penulisan..... | 3 |

| | |
|--------------------|----------|
| BAB II..... | 5 |
|--------------------|----------|

| | |
|------------------------------|---|
| 2.1 Profil Perusahaan | 5 |
| 2.2 Struktur Organisasi..... | 6 |

| | |
|---|-----------|
| 2.3 Job Description (Deskripsi Pekerjaan) | 6 |
| 2.4 Visi dan Misi CV.Komputerkit | 7 |
| 2.5 Produk Yang Dijual..... | 8 |
| 2.6 Lokasi Kantor CV. Komputerkit..... | 8 |
| BAB III | 9 |
| 3.1 Media Sosial..... | 9 |
| 3.1.1 Jenis-jenis media sosial | 10 |
| 3.1.2 Penggunaan Media sosial..... | 11 |
| 3.1.3 Manfaat media sosial..... | 12 |
| 3.2 Youtube | 13 |
| 3.2.1 Promosi melalui youtube..... | 14 |
| 3.3 Motion Graphic | 15 |
| 3.4 Bumper | 16 |
| 3.5 Video Tutorial | 17 |
| 3.6 Video | 17 |
| 3.6.1 Format Video..... | 17 |
| 3.7 MP4 | 18 |
| 3.8 Render | 18 |
| BAB IV | 19 |
| 4.1 Pengambilan data | 19 |
| 4.1.1 Wawancara..... | 19 |
| 4.2 Pembuatan karya | 19 |
| 4.2.1 Konsep..... | 20 |
| 4.2.2 Penggunaan Aplikasi..... | 20 |
| 4.2.3 Sketsa | 20 |
| 4.3 Perancangan Bumper In | 24 |
| 4.4 Video Tutorial <i>Software ThePayment</i> | 26 |
| 4.5 Perancangan Bumper out | 35 |

| | |
|-----------------------------|-----------|
| 4.6 Hasil Karya..... | 37 |
| BAB V..... | 50 |
| 5.1 Kesimpulan | 50 |
| 5.2 Saran..... | 50 |
| Daftar Pustaka | 51 |
| LAMPIRAN | 52 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|-----------|
| Gambar 2. 1 Struktur Organisasi CV. Komputerkit..... | 6 |
| Gambar 2. 2 Tempat Kerja Praktik | 8 |
| Gambar 2. 3 Ruangan Kerja Praktik..... | 8 |
| Gambar 4. 1 Bumper In..... | 21 |
| Gambar 4. 2 Bumper in..... | 21 |
| Gambar 4. 3 Bumper In..... | 21 |
| Gambar 4. 4 Bumper In..... | 22 |
| Gambar 4. 5 Bumper In..... | 22 |
| Gambar 4. 6 Bumper Out..... | 22 |
| Gambar 4. 7 Bumper Out..... | 23 |
| Gambar 4. 8 Bumper Out..... | 23 |
| Gambar 4. 9 Bumper Out..... | 23 |
| Gambar 4. 10 Perancangan Bumper In | 24 |
| Gambar 4. 11 Perancangan Bumper In | 24 |
| Gambar 4. 12 Perancangan Bumper In | 25 |
| Gambar 4. 13 Perancangan Bumper In | 25 |
| Gambar 4. 14 Perancangan Bumper In | 26 |
| Gambar 4. 15 Video Tutorial Software The Payment | 27 |
| Gambar 4. 16 Video Tutorial Software The Payment | 27 |
| Gambar 4. 17 Video Tutorial Software The Payment | 28 |
| Gambar 4. 18 Video Tutorial Software The Payment | 28 |
| Gambar 4. 19 Video Tutorial Software The Payment | 29 |
| Gambar 4. 20 Video Tutorial Software The Payment | 29 |
| Gambar 4. 21 Video Tutorial Software The Payment | 30 |
| Gambar 4. 22 Video Tutorial Software The Payment | 30 |
| Gambar 4. 23 Video Tutorial Software The Payment | 31 |
| Gambar 4. 24 Video Tutorial Software The Payment | 31 |
| Gambar 4. 25 Video Tutorial Software The Payment | 32 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4. 26 Video Tutorial Software The Payment | 32 |
| Gambar 4. 27 Video Tutorial Software The Payment | 33 |
| Gambar 4. 28 Video Tutorial Software The Payment | 33 |
| Gambar 4. 29 Video Tutorial Software The Payment | 34 |
| Gambar 4. 30 Video Tutorial Software The Payment | 34 |
| Gambar 4. 31 Perancangan Bumper Out | 35 |
| Gambar 4. 32 Perancangan Bumper Out | 35 |
| Gambar 4. 33 Perancangan Bumper Out | 36 |
| Gambar 4. 34 Perancangan Bumper Out | 36 |
| Gambar 4. 35 Hasil Karya (Scene 1) | 37 |
| Gambar 4. 36 Hasil Karya (Scene 2) | 37 |
| Gambar 4. 37 Hasil Karya (Scene 3) | 38 |
| Gambar 4. 38 Hasil Karya (Scene 4) | 38 |
| Gambar 4. 39 Hasil Karya (Scene 5) | 38 |
| Gambar 4. 40 Hasil Karya (Scene 6) | 39 |
| Gambar 4. 41 Hasil Karya (Scene 7) | 39 |
| Gambar 4. 42 Hasil Karya (Scene 8) | 39 |
| Gambar 4. 43 Hasil Karya (Scene 9) | 40 |
| Gambar 4. 44 Hasil Karya (Scene 10) | 40 |
| Gambar 4. 45 Hasil Karya (Scene 11) | 41 |
| Gambar 4. 46 Hasil Karya (Scene 12) | 41 |
| Gambar 4. 47 Hasil Karya (Scene 13) | 42 |
| Gambar 4. 48 Hasil Karya (Scene 14) | 42 |
| Gambar 4. 49 Hasil Karya (Scene 15) | 43 |
| Gambar 4. 50 Hasil Karya (Scene 16) | 43 |
| Gambar 4. 51 Hasil Karya (Scene 17) | 44 |
| Gambar 4. 52 Hasil Karya (Scene 18) | 44 |
| Gambar 4. 53 Hasil Karya (Scene 19) | 45 |
| Gambar 4. 54 Hasil Karya (Scene 20) | 45 |
| Gambar 4. 55 Hasil Karya (Scene 21) | 46 |
| Gambar 4. 56 Hasil Karya (Scene 22) | 46 |
| Gambar 4. 57 Hasil Karya (Scene 23) | 47 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4. 58 Hasil Karya (Scene 24) | 47 |
| Gambar 4. 59 Hasil Karya (Scene 25) | 48 |
| Gambar 4. 60 Hasil Karya (Scene 26) | 48 |
| Gambar 4. 61 Hasil Karya (Scene 27) | 48 |
| Gambar 4. 62 Hasil Karya (Scene 28) | 49 |
| Gambar 4. 63 Hasil Karya (Scene 29) | 49 |



Daftar Lampiran

| | |
|--|-----------|
| Lampiran 1. Surat Keterangan Kerja Praktik..... | 52 |
| Lampiran 2. Form KP-5 (Halaman 1)..... | 53 |
| Lampiran 3. Form KP-5 (Halaman 2)..... | 54 |
| Lampiran 4. Form KP-6 (Halaman 1)..... | 55 |
| Lampiran 5. Form KP-7 (Halaman 1)..... | 56 |
| Lampiran 6. Kartu Bimbingan | 57 |
| Lampiran 7. Form Akhir Kerja Praktik..... | 58 |



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

CV. Komputerkit adalah salah satu perusahaan yang bergerak dalam dunia bisnis bidang software, masih banyak masyarakat dan perusahaan yang belum mengetahui betul tentang CV.Komputerkit sebagai perusahaan di bidang *software*. Seiring perkembangan jaman di era digital manusia menciptakan ide - ide dan kreativitas guna untuk menyelesaikan permasalahan yang ada, oleh karena tentu saja sangat patut untuk dikembangkan, dengan perkembangan digital yang semakin bertambah maju menjadikan lebih mudah dan praktis, dengan adanya internet, youtube, instagram, website, dan media sosial lainnya, dengan menggunakan laptop maupun hp pengguna dapat mudah mencari info - info dan dapat dengan mudah untuk mencari kebutuhan - kebutuhan yang di perlukan, oleh karena itu berkembangnya digital sangat berperan penting pada perusahaan.

Contoh perusahaan ingin menawarkan barang produknya perusahaan dapat mempromosikan produknya melalui online, dengan menawarkan barang perusahaan berupa bentuk video, tentu saja sangat berpeluang besar untuk mendapatkan konsumen yang ingin mendapatkan barang dari perusahaan tersebut, dengan itu maka konsumen juga akan mudah mendapatkan barang yang di inginkannya.

Oleh karena itu persaingan - persaingan kompotitor juga sangat ketat, sehingga membutuhkan strategi media yang sangat baik, penulis membuat bumper dan video tutorial *software ThePayment* pembayaran spp, maka dengan pembuatan bumper dan video tutorial *software ThePayment* pembayaran spp untuk menciptakan daya tarik tersendiri.

Menurut Melanie Goux (dalam Algiffari, 2015 : 52) bumper dapat di bagi menjadi 2 kategori menurut penempatan (positioning) penggunaan bumper.

1. Bumper in, yaitu signature untuk masuk ke segmen dalam program video.

2. Bumper out, yaitu signature tanda segmen itu berakhir. lebih jelasnya dalam setiap acara tv berlangsung selalu diselingi oleh beberapa iklan, jeda antara acara tv dan iklan disitulah bumper tayang.

Sedangkan menurut Helianthusonfri (2013 : 187) video tutorial adalah salah satu jenis video yang bermanfaat bagi para penonton. Sebab melalui video tutorial, penonton bisa memetik manfaat dan belajar sesuatu. Dengan melalui pembuatan bumper dan video tutorial *software ThePayment* pembayaran spp, untuk menciptakan daya tarik tersendiri dan memiliki keunggulan tersendiri dari kompotitor lainnya.

Sehingga konsumen dapat mengetahui lebih jelas produk dari CV. Komputerkit dan memberikan kesan daya tarik tersendiri.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang diuraikan maka di rumuskan:

Bagaimana merancang bumper dan video tutorial *software ThePayment* pembayaran spp.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang di uraikan maka di tentukan batasan permasalahan tersebut

1. Membuat video bumper
2. Membuat video tutorial *software ThePayment*

1.4 Tujuan

Tujuan yang di lakukan dalam kerja praktik tersebut adalah menjadi harapan dengan membuat bummerper dan video tutorial *software ThePayment* pembayaran spp upaya untuk lebih meningkatkan penjualan produk *software* dari CV.Komputerkit

1.5 Manfaat

1.5.1 Manfaat Teoritis

1. Mengetahui pentingnya membuat video tutorial upaya untuk pembelajaran.

2. Menjadi pengaruh besar pentingnya bummper video untuk mengenal perusahaan dan mempromosikan produk.

3. Mendapatkan wawasan pengetahuan penjualan produk melalui bummper dan video tutorial.

1.5.2 Manfaat praktis

1. Dapat menarik perhatian konsumen dari pembuatan bummper dan video tutorial ini.

2. Menambah pengetahuan tentang pentingnya pembuatan bummper dan video tutorial untuk menarik para konsumen.

3. Menambah wawasan dan pengalaman saat kerja praktik yang di lakukan di CV.Komputerkit.

1.6 Pelaksanaan

Perusahaan : CV. Komputerkit

Tanggal Pelaksanaan : 22 Juli 2019 – 24 Agustus 2019

Hari : Senin s.d Jum'at

Waktu : 8.00 s.d 16.00 WIB

Alamat : Perumahan Graha Kuncara H-29 Kelurahan Kemiri,
Kecamatan Sidoarjo

1.7 Sistematika Penulisan

Supaya pembaca memahami sistematik dalam penyusunan laporan pembahasan maka akan di susun sebagai berikut :

BAB 1 : PENDAHULUAN

Pada bab 1 ini akan menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat teoritis dan manfaat praktis.

BAB 2 : GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab 2 ini menjelaskan profil perusahaan, struktur organisasi, job description perusahaan, visi dan misi perusahaan, produk yang di jual.

BAB 3 : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab 3 ini akan menerangkan teori-teori yang telah dipakai penulis dalam membuat perancangan penelitian ini.

BAB 4 : DESKRIPSI PEKERJAAN

Pada bab 4 ini akan membahas perkerjaan yang dilakukan dalam penulis pada kerja praktik yang dilaksanakan di CV. Komputerkit dan membahas hasil karya penelitian ini dari kerja praktek yang di lakukan di CV. Komputerkit

BAB 5 : PENUTUP

Pada bab 5 ini akan menerangkan kesimpulan dan saran dalam melakukan pembuatan hasil karya pada penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka yang telah digunakan sebagai daftar sumber refrensi dalam penulisan laporan kerja praktik ini, seperti buku, jurnal.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Perusahaan

CV.Komputerkit adalah salah satu perusahaan yang bergerak dalam dunia bisnis bidang *software* pengelola manajemen yang terletak di Perumahan Graha Kuncara H-29 Kelurahan Kemiri, Kecamatan Sidoarjo, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Bapak Isa Hamdan adalah sebagai pendiri sekaligus pemilik CV.Komputerkit, usaha ini berdiri sejak tahun 2009 bulan september.

Pendiri usaha ini di latarbelakangi oleh alasan prekonomian yang di hadapi yang menjadikan salah satu faktor pendukung bagi pemilik untuk menciptakan usaha penjualan *software* tersebut, karena bapak Isa Hamdan memiliki potensi sebagai programmer sebuah *software* maka timbul ide-ide untuk mengoptimalkan kemampuan tersebut dengan menjual *software* dengan kualitas yang baik, modern dan sederhana.

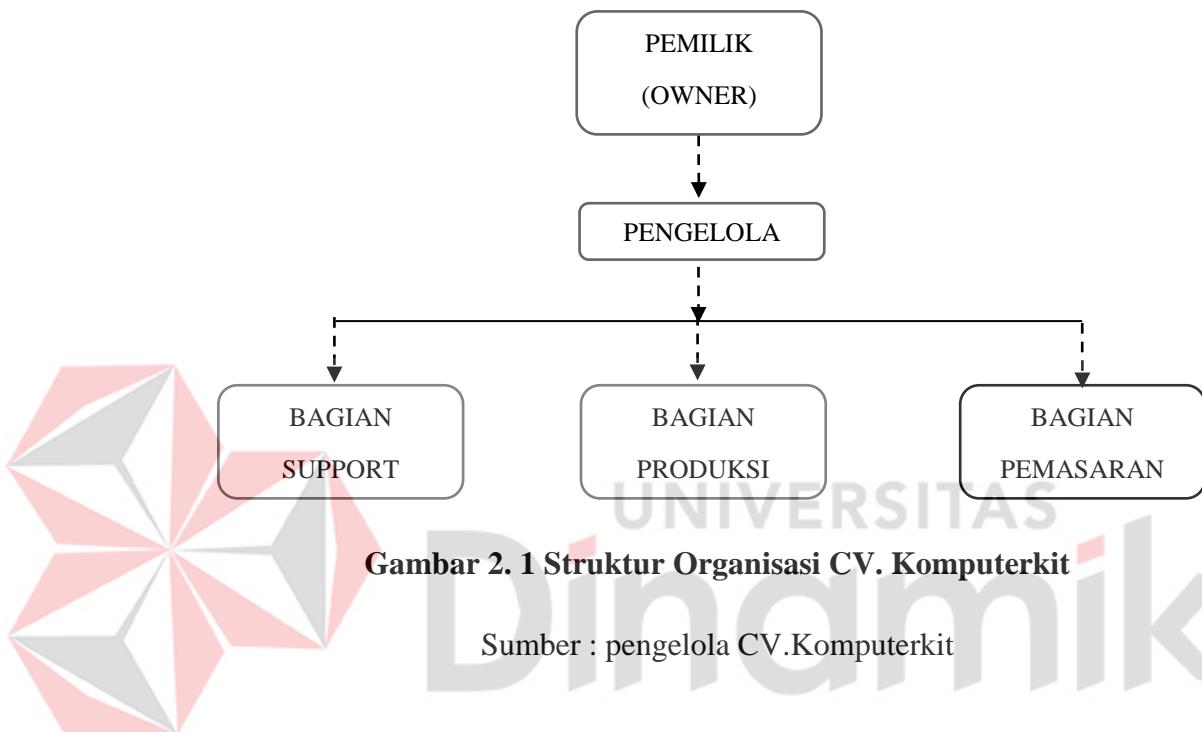
Awal mula usaha ini berdiri bapak Isa Hamdan hanya memiliki 1 karyawan saja yang membantu dalam pembuatan *software* dan support, untuk pemasaran di handel oleh beliau sendiri. Produk software yang di tawarkan hanya di bidang Pendidikan saja, yakni *software* absensi siswa, *software* bel sekolah otomatis, *software* buku induk, dan *software* pembayaran spp.

Namun karena CV.Komputerkit ini sudah maju dan berkembang sangat pesat saat ini sudah memiliki 5 karyawan dan bantuan dari anak magang sekolah – sekolah SMK Sidoarjo, dalam pembagian tugasnya yaitu yang membantu dalam bidang marketing ada 3 karyawan dengan bantuan anak magang hingga 6-10 orang, bidang produksi software ada 2 karyawan dengan bantuan anak magang 2-4 orang.

Saat ini produk *software* yang di tawarkan oleh CV.Komputerkit sudah banyak 23 jenis produk *software* khusus pengelola sistem manajemen.

2.2 Struktur Organisasi

Struktur organisasi merupakan kerangka kerja yang menggambarkan hubungan kerja, wewenang dan tanggung jawab setiap tingkat yang ada dalam organisasi tersebut untuk melaksanakan kegiatan kearah tercapainya tujuan dari organisasi yang telah di tetapkan.



2.3 Job Description (Deskripsi Pekerjaan)

1. Pemilik (owner)

Tugas dari sorang pemilik usaha yaitu koordinator, pengambil keputusan dan fokus pada pengembangan usaha, melakukan trobosan baru, menciptakan kreatifitas, mencari peluang.

2. Pengelola

Tugas dari seorang pengelola usaha yaitu mengelola usaha, membuat konsep, rencana organisasi, mengatur operasional, menata karyawan dalam melakukan perkerjaan, mengatur efisiensi dari disiplin kerja.

3. Bagian Support

Tugas dari bagian support yaitu memastikan bahwa komputer yang di pakai user dapat di gunakan, memastikan bahwa *software* yang akan di gunakan user dapat di gunakan, mengontrol memastikan *software* yang di pakai oleh user berjalan dengan baik tanpa adanya permasalahan dalam penginputan data.

4. Bagian Produksi

Tugas dari bagian produksi yaitu melakukan proses produksi sesuai waktu yang di tentukan dengan standart kualitas yang terkontrol.

5. Bagian Pemasaran

Tugas dari bagian pemasaran yaitu menyusun strategi pemasaran berdasarkan paar dan kemampuan perusahaan, merumuskan riset pemasaran sesuai trend yang terjadi saat ini, menganalisis peluang pasar, merencanakan perluasan pangsa pasar dan jaringannya.

2.4 Visi dan Misi CV.Komputerkit

Visi

Menjadi sebuah pimpinan pasar *software* pengelola manajemen yang inovatif dan mudah di gunakan untuk perusahaan berskala kecil, menengah, dan besar di Indonesia.

Misi

1. Membuat konsumen lebih loyal
2. Memberikan produk *software* pengelola yang terbaik, tepat dan mudah untuk meningkatkan usaha bisnis konsumen
3. Memberikan produk *software* dengan harga yang terjangkau untuk semua kalangan pengusaha
4. Membantu memudahkan perkerjaan dan pengelolaan sistem manajemen untuk instansi/usaha yang di kelola konsumen

2.5 Produk Yang Dijual

CV.Komputerkit menawarkan produk *software* sistem manajemen yaitu membantu dalam memudahkan perkerjaan dan memudahkan pengelola sistem manajemen instansi/usaha dengan hasil data laporan yang valid, mudah dalam melacak setiap transaksi atau proses yang terjadi, mudah dalam melihat hasil akhir, maka secara otomatis aset – aset yang ada akan terjaga. Berikut produk *softwarenya* : Bidang Pendidikan (absensi, bimbingan konseling, bel sekolah, buku induk, pembayaran spp, dll), bidang keuangan (akuntansi dan manajemen keuangan, dll), bidang usaha (toko, minimarket, dll), bidang kesehatan (apotek, klinik, dll), dan juga bidang komersil (cetak kwitansi, inventaris,dll).

2.6 Lokasi Kantor CV. Komputerkit



Gambar 2. 2 Tempat Kerja Praktik

(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 2. 3 Ruangan Kerja Praktik

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

3.1 Media Sosial

Social media atau dalam Bahasa Indonesia disebut media sosial adalah media yang didesain untuk memudahkan interaksi sosial yang bersifat interaktif atau dua arah. Media sosial yang berbasis pada teknologi internet mengubah pola penyebaran informasi dari yang sebelumnya bersifat satu menjadi banyak *audiens*.

Paramitha (dalam Priansa, 2017:358). Menurut Ardhi (2013:68) saat ini media sosial berkembang tak hanya sekedar menjadi tempat untuk berteman saja. Banyak pengguna media sosial ini menumbuhkan kepentingan-kepentingan baru, salah satunya adalah promosi sendiri. Berpromosi melalui media sosial bukanlah hal yang baru. Banyak sekali promosi yang sudah dilakukan melalui media sosial ini dari acara, toko online, hingga promosi secara pribadi.

Keunggulan dari berpromosi melalui media sosial ini adalah cakupannya yang luas karena media ini menggunakan fasilitas online dan bisa terhubung dengan audiens dimana pun. Hal ini menjadikan media sosial adalah salah satu media yang cukup efektif dalam berporomosi. Priansa mengatakan (2017:380) Pemasaran melalui media sosial biasanya berpusat pada upaya perusahaan untuk membangun konten yang menarik perhatian dan mendorong konsumen untuk terkoneksi dan berbagi informasi dengan perusahaan melalui jaringan sosial media yang tersedia.

Media sosial menjadi *platform* yang mudah diakses oleh siapa pun, maka peluang perusahaan untuk meningkatkan kesadaran merek dalam jangka panjang menjadi lebih mudah. Salah satu aspek yang paling penting dari media sosial berdasarkan prespektif seorang pemasar adalah membangun dan memelihara umpan balik. Melalui umpan balik dan pengukuran, pemasar dapat belajar memengaruhi percakapan sosial yang penting.

Media sosial melibatkan beragam rangkaian informasi kegiatan foto, *blog*, dan sebagainnya, yang akan memberikan umpan balik sehingga pemasar akan

memperoleh dan mengetahui respons berdasarkan hal-hal yang dipublikasikan pada media sosial tersebut.

3.1.1 Jenis-jenis media sosial

Menurut Rohmadi (2016:1-2) social media, sesuai namanya merupakan media yang memungkinkan penggunannya untuk saling bersosialisasi dan berinteraksi, berbagi informasi maupun menjalin kerja sama. Beberapa jenis social media diantaranya:

1. Forum.

Merupakan social media yang memfasilitasi penggunannya untuk berbagi info sesuai dengan subtopik yang disediakan forum, dan pengguna yang lain bisa memberikan komentar terhadap info tersebut. Umumnya ada admin yang mengontrol sehingga postingan pengguna tetap sesuai dengan subtopik.

2. Blog

Merupakan social media yang memfasilitasi penggunannya untuk menulis konten, layaknya sebuah diary. Jadi, dalam sebuah blog, artikel-artikel yang ada adalah milik pengguna itu sendiri. Pengelolaan tampilan blog dan topik tulisan merupakan wewenang pengguna.

3. Microblog

Merupakan salah satu bentuk blog yang memungkinkan pengguna untuk menulis teks pembaruan singkat, biasanya kurang dari 200 karakter. microblog ini dapat dimanfaatkan untuk menyimpan ide-ide atau mengungkapkan gagasan.

4. Social networking

Merupakan social media yang memfasilitasi pengguna untuk dapat berinteraksi dengan pengguna lainnya, dengan saling menambahkan teman, memberikan komentar, bertanya, amupun berdiskusi.

5. Social bookmarking

Merupakan social media dengan interaksi berupa voting, menandai artikel yang disuka, atau memberikan komentar terhadap artikel yang ada.

6. Social photo dan video sharing

Merupakan social media untuk berbagi foto maupun video. Contohnya Youtube (youtube.com).

7. Wiki

Merupakan social media dengan interaksi berupa menambahkan artikel dan mengedit artikel yang sudah ada.

3.1.2 Penggunaan Media sosial

Menurut Rohmadi (2016:2-6) social media dapat memberi dampak positif maupun negatif kepada pengguna, tergantung kebijakan pengguna dalam memanfaatkan social media ini. Berikut manfaat social media sebagai berikut:

1. Mendapatkan informasi

Banyak informasi yang dapat kita peroleh lewat social media, seperti informasi besasiswa, lowongan kerja, info seputar agama, politik, motivasi, maupun hal-hal yang sedang trend dan dibicarakan banyak orang.

2. Menjalin silaturahmi

Melalui social media, kita bisa dapat menjalin silaturahmi meski terpisah jarak, baik dengan orang baru, teman lama, maupun teman sekarang.

3. Membentuk komunitas

Bagi yang memiliki kesukaan/ hobi yang sama, dapat membentuk perkumpulan/ komunitas yang berisi orang-orang dengan kesukaan/hobi yang sama.

4. Branding

Branding dalam pengertian umum merupakan kumpulan kegiatan komunikasi yang dilakukan oleh suatu perusahaan agar brand (merek) yang ditawarkan dikenal dan memiliki nilai sendiri dibenak konsumen atau calon konsumen. Dalam perkembangan saat ini, branding tidak hanya dilakukan oleh perusahaan saja, tapi meluas sampai tingkat personal branding. Dengan memanfaatkan social media, personal/perusahaan dapat melakukan branding, yaitu mengomunikasikan

keberadaan dirinya, menawaekan apa yang ingin ditawarkan sehingga dikenal dan menjadi pilihan bagi khalayak umum.

5. Promosi

Adanya social media, memudahkan orang untuk mempromosikan produk dan jasa yang dimiliki. Jika dahulu untuk berjualan seseorang harus memiliki toko atau minimal mempunyai tempat mangkal di pinggir jalan, sekarang dari rumah pun bisa berjualan dengan memanfaatkan social media.

6. Kegiatan social

Melalui media, memudahkan dalam menggalang bantuan untuk kegiatan social, selain itu, informasi penggalangan bantuan dapat dilihat lebih banyak orang.

3.1.3 Manfaat media sosial

Perkembangan social media yang sangat dinamis telah memosisikan social media sebagai salah satu media komunikasi yang paling efektif bagi perusahaan. Sejumlah manfaat media sosial menurut Puntoadi (dalam Priansa, 2017:362-363) adalah sebagai berikut.

1. Personal branding is not only figure, it's for everyone.

Berbagi media sosial, antara lain facebook, twiter, dan youtube dapat menjadi media untuk berkomunikasi, berdiskusi, bahkan mendapatkan popularitas di media sosial. Keunggulan membangun personal *branding* melalui media sosial tidak mengenal trik atau popularitas semu, karena audiensnya yang akan menentukan.

2. Fantastic marketing result through social media. People don't watch TV's anymore, they watch their mobile phones.

Hasil pemasaran yang fantastis dapat diraih dari media sosial. Orang sudah bosan dan cenderung mengurangi untuk melihat televisi, mereka lebih sering menggunakan *smartphone*. Fenomena ketika cara hidup masyarakat saat ini cenderung lebih memanfaatkan telepon genggam mereka, yang sudah terkenal dengan sebutan *smartphones*. Dengan *smartphone*, dapat melihat berbagai informasi.

3. Media sosial memberikan kesempatan untuk berinteraksi lebih dekat dengan konsumen.

Media sosial memberikan kesempatan kepada pemasar untuk berinteraksi lebih dekat dengan konsumen. Media sosial menawarkan bentuk komunikasi yang lebih individual, personal dan dua arah. Melalui media sosial, para pemasar dapat mengetahui personal kebiasaan konsumen mereka dan melakukan interaksi secara personal serta membangun keterkaitan yang lebih dalam.

4. Media sosial memiliki sifat viral.

Viral berarti memiliki sifat seperti virus, yaitu menyebar dengan cepat. Informasi yang muncul dari suatu produk dapat tersebar dengan cepat karena para penghuni media sosial memiliki karakter sebagai pemasar media sosial atau sering disebut *social media marketing*. *Social media marketing* menggunakan berbagai macam alat dalam *web*, antara lain *blogging*, *microblogging*, jejaring sosial, *bookmark* sosial, dan konten.

3.2 Youtube

Menurut Rachmayanti (2019:3-5) terbukti dari tahun pertama *website* ini rilis langsung mempunyai banyak peminat, Pada bulan pertama *website* ini memiliki tiga juta pengunjung, dimana hal itu sangat mengensankan untuk perusahaan yang baru berdiri. Kemudian jumlah tersebut meningkat tiga kali lipat pada bulan ketiga, yaitu pada bulan Februari, dan meningkat tiga kali lipat lagi pada bulan Juli, dengan total 30 juta pengunjung.

Pencapaian besar bisnis ini terjadi pada akhir tahun dengan jumlah 38 juta pengunjung yang membuat youtube sebagai salah satu dari 10 *website* paling populer di internet. Hal ini yang menjadikan youtube sebagai bisnis *website* yang dengan pertumbuhan tercepat sepanjang sejarah. Terlihat pada halaman youtube yang tidak jauh berbeda dari sebelumnya, saat ini sudah memiliki banyak konten dan peningkatan pada fasilitas-fasilitas yang ditawarkan.

Sebagian besar konten video yang tersebar di youtube diunggah oleh individu. Youtube meluncurkan shows atau kontak iklan untuk penonton Britania Raya pada November 2009 mereka menawarkan sebanyak 4000 acara berdurasi

penuh 60 mitra yang bergabung. Kemudian pada 31 Maret 2010, youtube perlu mengubah tampilan situs mereka lebih sederhana sehingga pengguna juga merasanyaaman untuk berkunjung ke situs mereka. Pada Mei 2010, youtube sudah melayani lebih dari 2 miliyar video perhari.

Dalam setahun total kunjungan pengguna kesitus mereka menjadi 3 miliyar. Bulan November 2011 jejaring google+ terintegrasi dengan youtube dan situs penjelajah bernama *crome*. Dengan kemajuan ini, video-video yang beredar di youtube dapat ditonton pula melalui *google+*. Kemudian situs youtube melakukan perubahan kembali pada desain tampilan pada Desember 2011, dengan menampilkan kanal video dikolom tengah halaman utama. Selain itu, versi baru logo youtube juga dipasang dengan bayangan merah yang lebih gelap.

3.2.1 Promosi melalui youtube

Menurut Puntoadi (dalam Priansa, 2017:378-380) *content sharing* menggambarkan dua kata, yaitu *create* dan *share*. Melalui situs-situs *content sharing*, orang-orang dapat menciptakan berbagai media dan mempublikasikannya dengan tujuan berbagi kepada orang lain. Youtube menjadi *situs video content sharing* terbesar didunia dan telah menguasai 60% dari jumlah pengakses video *online*, dengan lebih 79 juta pengakses video dan lebih dari 65.000 video di *upload* setiap harinnya.

Sejak dapat *di-share* di berbagai media sosial, youtube memiliki lebih dari 130 juta penikmat video setiap harinya. Jumlah tersebut setiap tahunnya dipastikan akan semakin meningkat. Youtube memberikan kesempatan kepada setiap orang untuk melakukan *sharing video* apa saja, misalnya musik, film, video klip, hingga berbagai video tutorial atau video apa pun yang dibuat oleh orang-orang.

Bagi pemasar, youtube memberikan peluang yang sangat besar. Secara menyeluruh, pemasar dapat memanfaatkan youtube melalui dua cara. Pertama melakukan *self-promotion products* yang dapat disajikan melalui musik, *video*, atau *video-advertisement*. Kedua, melalui *sponsored advert, supplied by google ad/vords* Menurut Puntoadi (dalam Priansa, 2017:378-380). Dengan demikian, ada beberapa *hal kreatif yang dapat dilakukan dalam menafaatkan fasilitas video*

sharing youtube sebagai media promosi, yaitu Menurut Puntoadi (dalam Priansa, 2017:378-380) sebagai berikut.

1. *Upload video creative advertisement*

Mempublikasikan video iklan melalui youtube dengan video iklan yang kreatif, menarik, dan berilian sehingga akan menarik penontonnya sendiri. Lakukan berbagai publikasi dimedia sosial lainnya untuk menarik *traffic* orang-orang agar menonton video iklan kita.

2. *Upload video tutorial*

Upload video tutorial yang berkaitan dengan produk. Permintaan dan pencarian terhadap video tutorial sangat tinggi bahkan semua orang dapat mempelajari apa saja yang ingin mereka pelajari melalui youtube. Oleh karena itu jika kita spesialis dalam bidang jasa tertentu atau produk kita berada dalam industri yang spesifik buatlah video tutorial yang menarik dan jelas agar semakin banyak orang yang mengakses akun youtube yang dibuat oleh kita atau perusahaan .

3. *Put the tags*

Memasukan *tags* dengan kata kunci yang relevan dengan video yang *di-upload* sehingga *tags* yang kita cantumkan, maka akan diarahkan ke video anda.

4. *Tell the information as much as you can*

Berbagi informasi yang ingin disampaikan kepada konsumen secara bebas dapat disajikan dengan biaya minim. Kuncinya adalah terus asah konsep kreatif kita dan sebarluaskan melalui berbagai media sosial.

3.3 Motion Graphic

Soenyoto (2017:110) Motion graphic atau mograph merupakan seni visual animasi grafis yang menggabungkan unsur visual effects dan animasi. Motion graphic sendiri umumnya sangat efektif untuk hal-hal yang bersifat tutorial pada industri bisnis. Menurut Sholifah (dalam Saputra, 2018:85) dalam pembuatan motion graphic diperlukan beberapa pertimbangan untuk menghasilkan gerak yang efektif, yaitu

1. Spartial

Merupakan pertimbangan yang terdiri dari arah, ukuran gerakan, perubahan ketika sebuah gerakan di pengaruhi oleh gerakan lain, hubungan pergerakan terhadap batas-batas frame.

2. Temporal

Merupakan sebuah pertimbangan yang berhubungan dengan time (waktu) dan velocity (kecepatan), serta memiliki peran dalam sebuah pergerakan. Di dalam video atau pun motion graphic.

3. Live Action

Merupakan sebuah faktor yang mempengaruhi sebuah gerak, warna, posisi, dan sebagainya secara live (langsung), seperti : camera focus, camera angel, shot size, dan mobile framing.

4. Typographic

Merupakan salah satu prinsip untuk membangun sebuah pesan dalam desain grafis yang berupa teks. Penggunaan tipografi dapat bermanfaat sesuai dengan kebutuhan, seperti : perbedaan tipe huruf, ukuran, kapital atau huruf kecil.

3.4 Bumper

Menurut Melanie Goux (dalam Algiffari, 2015 : 51-52) “*on screen in time, transition in motion graphic design for television and new media*”. Karangan Melanie Goux, “*bumper is short clips in animation which are broadcast at the end program segment, but before a commercial, or beginning of a program bumper between programs and commercial sport*”.

Artinya, bumper adalah animasi pendek yang berada pada akhir sebuah program, sebelum masuk kesebuah iklan, atau bagian awal pada sebuah program saat pergantian dari iklan menuju program. Bumper juga dapat mempengaruhi sensasi presepsi manusia dan juga mampu mempengaruhi penonton sama halnya dengan kekuatan iklan televisi. Konsep stasiun televisi mempunyai pola program yang hampir sama dengan radio, menampilkan susunan lagu, hanya perbedaan dari segi visual saja yang membedakan secara mendasar.

Untuk membedakan antara lagu atau iklan dengan lagu maka dibutuhkan pembatas (jeda) agar pendengar dapat mengetahui perbatasan atau akhir dari sebuah lagu atau iklan, dan juga radio yang sedang didengar atau dilihat. Bumper dapat dibagi menjadi 2 kategori menurut penempatan (positioning) penggunaan bumper.

1. Bumper in, yaitu signature untuk masuk ke segmen dalam program video.
2. Bumper out, yaitu signature tanda segmen itu berakhir. lebih jelasnya dalam setiap acara tv berlangsung selalu diselingi oleh beberapa iklan, jeda antara acara tv dan iklan disitulah bumper tayang

3.5 Video Tutorial

Menurut Helianthusonfri (2013:187) video tutorial adalah salah satu jenis video yang bermanfaat bagi para penonton. Sebab melalui video tutorial, penonton bisa memetik manfaat dan belajar sesuatu. Bahkan video tutorial juga termasuk salah satu video yang paling sering dipakai dalam upaya promosi website.

3.6 Video

Sianipar (2006 : 2) mengatakan video atau gambar bergerak. Apa yang disajikan oleh gambar bergerak sebenarnya merupakan ilusi, karena sebenarnya video merupakan rangkaian dari banyak bingkai (*frame*) gambar yang di putar dengan cepat. Masing-masing bingkai merupakan rakaman tahap-tahap (*skuen*) dari suatu gerakan. Mata kita tidak akan dapat menangkap perbedaan (titik jeda perpindahan) antara frame jika rangkaian gambar tersebut di putar dengan kecepatan di atas 20 frame/detik sehingga otak kita akan menangkapnya sebagai ilusi gerak.

3.6.1 Format Video

Menurut Sianipar (2006:3) ada beberapa format video analog, seperti *VHS*, *S-VHS*, *Beta*, *Hi-8*, video digital memiliki banyak format, di antaranya *Digital 8*, *AVI*, *MOV*, *MPEG1 (VCD)*, *MPEG2 (DVD)*, *MPEG4 (Video Streaming)*, dan lainnya, perbedaan antara format yang satu dengan lainnya adalah ukuran rekaman yang diberi istilah resolusi dan aliran data perdetiknya yang disebut *data rate*.

3.7 MP4

Menurut Hendratman (2016:721) mp4 dapat menampung berbagai format multimedia dan video streaming ke sebuah file. Format yang dapat ditampung antara lain *avi* (.avi), *mpeg* (.mpg), *realmedia* (.rm, .rmvb). Mp4 telah menjadi standard (ISO 14496-14) Sehingga bisa di jalankan di berbagai hardware seperti *handphone*, mp4 player dan multimedia player di komputer.

3.8 Render

Menurut Mabruri (2013:83) render yang berarti menyambungkan. Tahap ini dilakukan setelah semua visual berserta visual *effect* dan audio efek ini terpasang menyatu, fungsinya adalah agar *preview* yang diberikan tidak berjalan terpatah-patah atau menyendat juga agar terlihat jelas efek yang diberikan berfungsi atau tidak. Selain itu render juga untuk mempercepat proses *export (distribut)* baik ke dalam video tape *cassette* atau dalam bentuk data digital seperti : *mpeg*, *avi*, *quick time*, *mov*, *dan lainnya*.



BAB IV

DEKSRIPSI PEKERJAAN

4.1 Pengambilan data

Pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan data informasi berupa jurnal, buku, dan melakukan wawancara secara langsung.

4.1.1 Wawancara

Wawancara adalah suatu proses pengumpulan data secara lansung berhadapan dengan pemilik perusahaan tersebut, sehingga mendapatkan informasi dan mendapatkan bimbingan/arahan untuk membuat bumper dan video tutorial, dalam wawancara tersebut penulis diberikan arahan untuk membuat bumper dengan konsep simple dan menarik. Bumper in yang akan dibuat penulis dari hasil wawancara menggunakan kotak kuning yang menyatu dan terdapat tulisan nama channel dan nama *software ThePayment* pembayaran spp pada bumper in, pada pembuatan video tutorial penulis melakukan wawancara kepada pihak CV. Komputerkit dengan diberikan izin untuk dipinjamkan *software ThePayment* milik CV. Komputerkit yang akan digunakan untuk membuat video tutorial, dalam wawancara.

Selanjutnya perusahaan menginginkan untuk membuat bumper out menggunakan tulisan *contact person* yang bergerak untuk menginformasikan kepada klien bila ingin membeli *software ThePayment* pembayaran spp ini. dengan wawancara secara langsung penulis mendapatkan data dan mengetahui keinginan dari perusahaan CV. Komputerkit.

4.2 Pembuatan karya

Dalam pembuatan karya ini, penulis membuat bumper in sebagai *opening*, selanjutnya penulis membuat membuat video tutorial *software thepayment* dan menjelaskan tentang bagaimana penggunaan dari *software thepayment*, yang kemudian dilanjutkan dengan membuat bumper out sebagai penutup dari video tutorial *software thepayment*.

4.2.1 Konsep

Dalam konsep membuat bumper dan video tutorial *ThePayment* penulis melakukan wawancara terlebih dahulu dan mengumpulkan data secara lengkap. Perusahaan CV. Komputerkit menginginkan kosep yang simple dan menarik. Konsep pembuatan bumper in dengan membuat kotak-kotak berwarna kuning agar warna yang terkesan cerah yang kemudian berjalan menyatu dan timbul tulisan *software* toko program toko murah sebagai nama channel pihak perusahaan, kemudian timbul tulisan *ThePayment software* pembayaran spp sekolah, sehingga dengan pergerakan itu berkesan unik.

Selanjutnya penulis membuat video tutorial *software ThePayment* yang akan menjelaskan apa saja yang ada di dalam *software ThePayment* tersebut, dalam tahap berikutnya penulis membuat konsep bumper out sebagai penutup video terdapat gambar telefon yang bergerak kearah bawah dan tulisan *contact person* yang bergerak kearah samping kanan guna untuk menginformasikan kepada klien untuk memesan *software ThePayment* ini dengan tulisan berwarna biru yang menumbulkan kesan dingin serta menarik.

4.2.2 Penggunaan Aplikasi

Pada tahap editing ini penulis menggunakan *Software Adobe Premiere* untuk melakukan proses editing dengan menggabungkan bumper dengan video tutorial menjadi video keseluruhan. *Software Adobe Premiere* adalah *software* editing video, penggunaan *software* ini untuk merancang, audio, video, maupun gambar, sehingga menyatu dalam keseluruhan. Pada tahap penggunaan aplikasi ini penulis menggunakan *software Adobe After Effects* untuk mengedit bumper menjadikan video animasi.

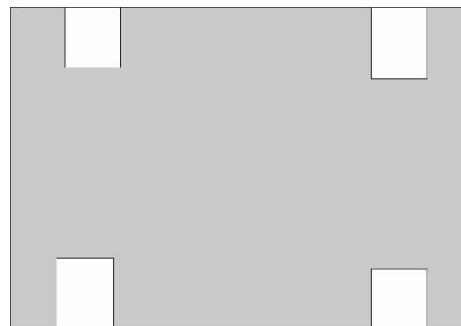
Software Adobe After Effects adalah *software* untuk membuat video animasi dengan durasi yang pendek, sehingga cukup untuk mengedit animasi video.

4.2.3 Sketsa

Pada tahap ini penulis membuat sketsa bumper terlebih dahulu gunanya untuk menyusun pergerakan animasi video sehingga rapih serta jelas untuk dilihat

serta menarik perhatian para penonton, selanjutnya penulis membuat video tutorial *software ThePayment* berikut sketsanya.

1. *Bumper In*



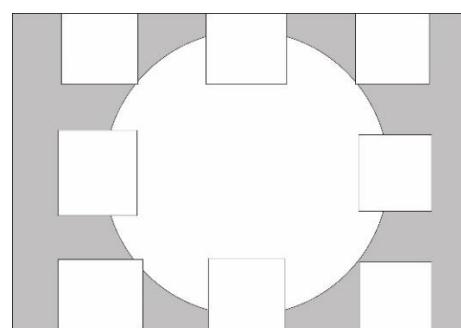
Gambar 4. 1 Bumper In

Sumber: Hasil Olahan Penulis



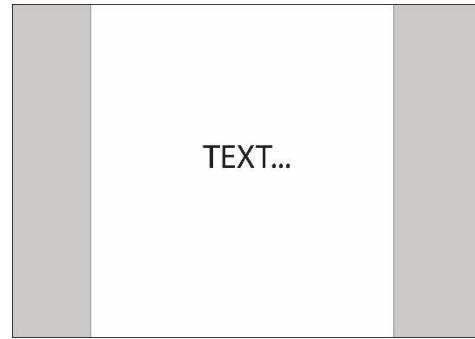
Gambar 4. 2 Bumper in

Sumber: Hasil Olahan Penulis



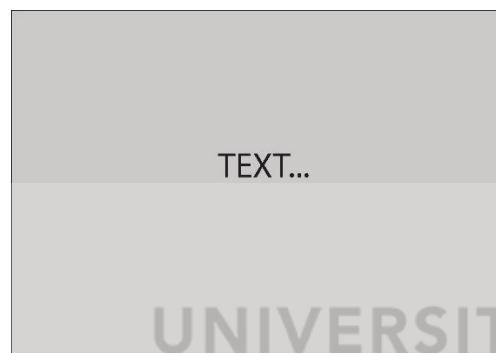
Gambar 4. 3 Bumper In

Sumber: Hasil Olahan Penulis



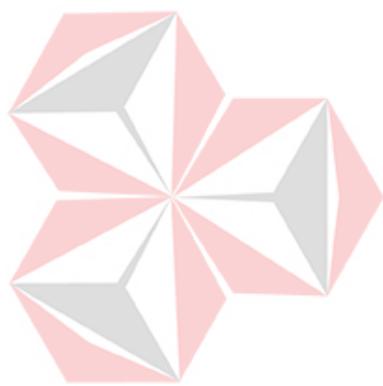
Gambar 4. 4 Bumper In

Sumber: Hasil Olahan Penulis



Gambar 4. 5 Bumper In

Sumber: Hasil Olahan Penulis

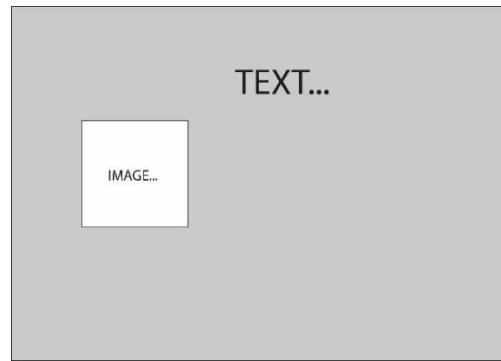


2. Bumper Out



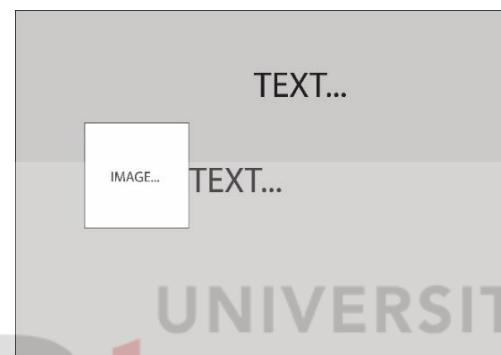
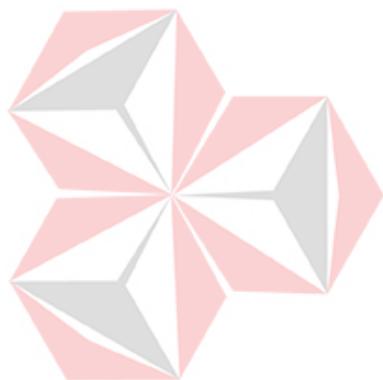
Gambar 4. 6 Bumper Out

Sumber: Hasil Olahan Penulis



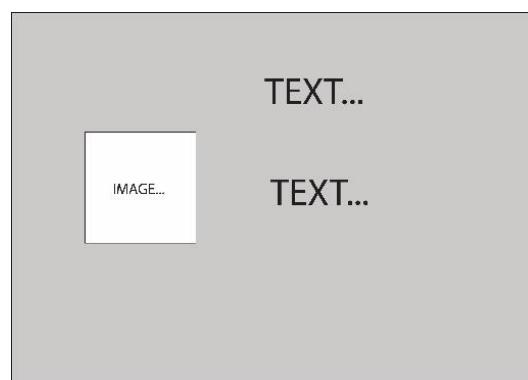
Gambar 4.7 Bumper Out

Sumber: Hasil Olahan Penulis



Gambar 4.8 Bumper Out

Sumber: Hasil Olahan Penulis



Gambar 4.9 Bumper Out

Sumber: Hasil Olahan Penulis

4.3 Perancangan Bumper In

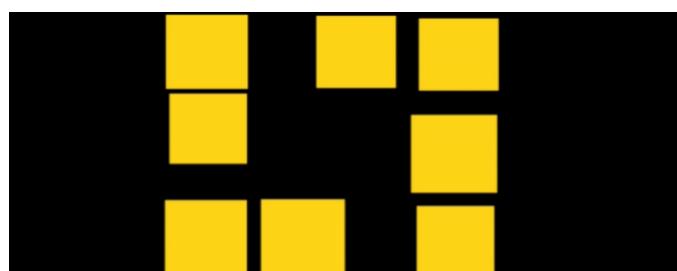
Pada tahap ini penulis membuat bumper in dengan menggunakan *software Adobe After Effects* untuk membuat bumper in. Bumper in adalah video animasi opening untuk pembukaan video yang berdurasi pendek. Pembuatan bumper in menggunakan kotak-kotak yang menyatu sehingga terkesan unik, dan terdapat warna kuning dari kotak-kotak tersebut yang memberikan kesan kecerahan, serta terdapat tulisan *software* toko program toko murah yang merupakan channel dari pihak perusahaan dan terdapat tulisan *ThePayment software* pembayaran spp sekolah yang menjelaskan judul dari video tutorial *software ThePayment*, sebagai berikut.



Gambar 4. 10 Perancangan Bumper In

Sumber: Hasil Olahan Penulis

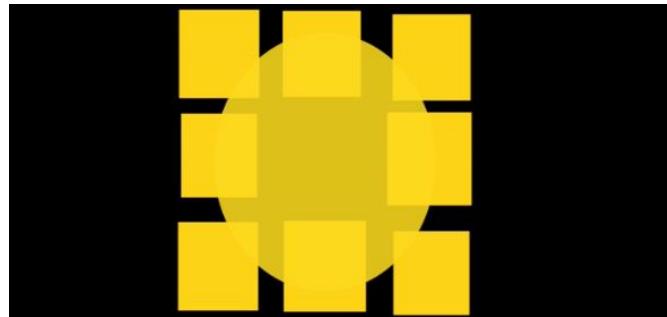
Pada tahap ini terdapat kotak-kotak kuning yang akan menyatu menjadi beberapa kotak.



Gambar 4. 11 Perancangan Bumper In

Sumber: Hasil Olahan Penulis

Pada tahap selanjutnya terkumpulnya kotak-kotak yang akan menjadi satu kesatuan dalam pergerakan ke tengah.



Gambar 4. 12 Perancangan Bumper In

Sumber: Hasil Olahan Penulis

Pada tahap ini kotak-kotak akan menyatu menjadi satu kesatuan dan terdapat lingkaran yang akan timbul dan menutupi kotak-kotak, yang nantinya akan menutupi semua kotak dan lingkaran tersebut akan berubah menjadi satu kotak dari keseluruhan kotak yang ada.



Gambar 4. 13 Perancangan Bumper In

Sumber: Hasil Olahan Penulis

Tahap ini semua kotak yang ada sudah tertutupi oleh lingkaran yang berubah menjadi satu kotak dan timbul tulisan *software* toko program toko murah yang merupakan nama channel dari pihak perusahaan.



Gambar 4. 14 Perancangan Bumper In

Sumber: Hasil Olahan Penulis

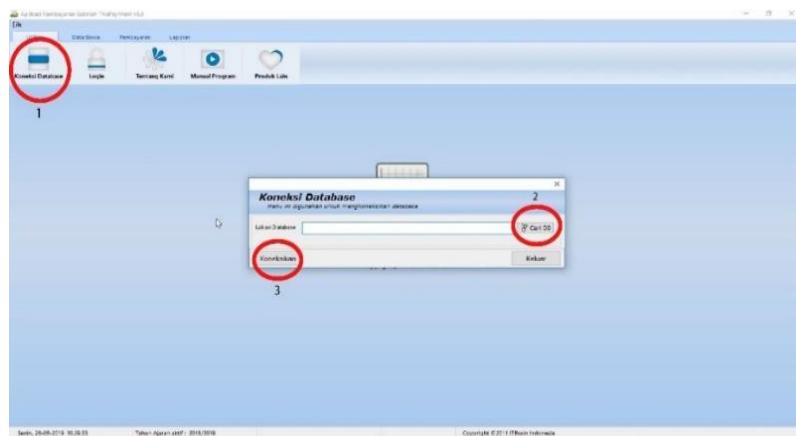
Tahap ini adalah tahap akhir dari perancangan bumper in, pada tahap ini semua akan dibuat berganti menjadi tulisan yang akan timbul yang merupakan judul video tutorial *ThePayment software* pembayaran spp sekolah, dan juga menjadi awal dari video tutorial *software ThePayment*.

4.4 Video Tutorial Software *ThePayment*

Video tutorial adalah video yang mengajarai atau suatu pembelajaran bagi semua yang menonton, video tutorial sangat bermanfaat bagi yang tidak mengetahui suatu hal atau cara dan dapat memberikan suatu contoh pembelajaran bagi penontonnya. *Software ThePayment* adalah *software* pembayaran spp sekolah didalam *software ThePayment* terdapat menu *database*, menu *utilitas*, menu data siswa, menu pembayaran, menu laporan, dan bantuan, didalam menu database terdapat menu backup data jika ada kendala komputer *eror* maka dapat membackup data.

Didalam menu utilitas terdapat menu identitas sekolah, lalu didalam menu identitas sekolah kita dapat mengubah data identitas sekolah, selanjutnya terdapat grub akses, administrator yang dapat memegang hak seluruh akses, lalu didalam menu data siswa terdapat menu tahun ajaran disini kita dapat mengubah tahun ajaran, selanjutnya didalam menu pembayaran terdapat menu data bank didalam menu data bank bisa menambahkan bank, dan terdapat menu data jenis pembayaran bisa ditambah bulanan dan terdapat rincian pembayaran, lalu terdapat menu proses billing digunakan untuk sesuai melakukan pembayaran terdapat jenis pembayaran dan rincian pembayaran, selanjutnya terdapat menu proses pembayaran siswa dan

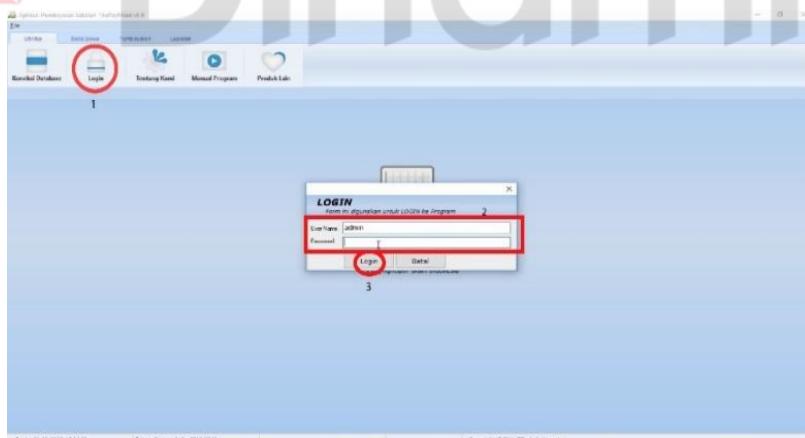
mencetak kuwitansi/surat, selanjutnya terdapat menu laporan yang didalamnya terdapat menu laporan tunggakan siswa jika ada siswa yang belum melakukan pembayaran, dan terdapat menu laporan pembayaran siswa jika siswa sudah melakukan pembayaran secara lunas, berikut video tutorial *software ThePayment*.



Gambar 4. 15 Video Tutorial Software The Payment

Sumber: Hasil Olah Penulis

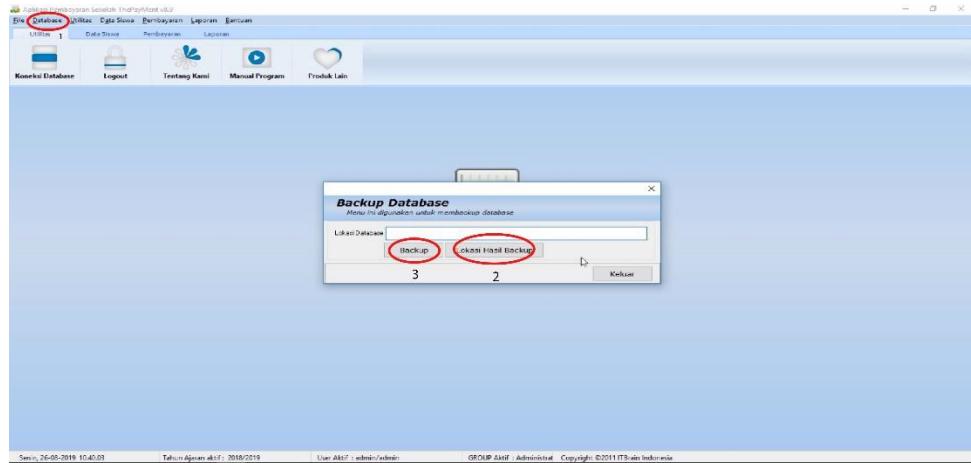
Pada tahap pertama ini masuk ke dalam menu *data base* untuk mulai menjalankan *software ThePayment*, kemudian mencari *data base*, selanjutnya *koneksikan*.



Gambar 4. 16 Video Tutorial Software The Payment

Sumber: Hasil Olahan Penulis

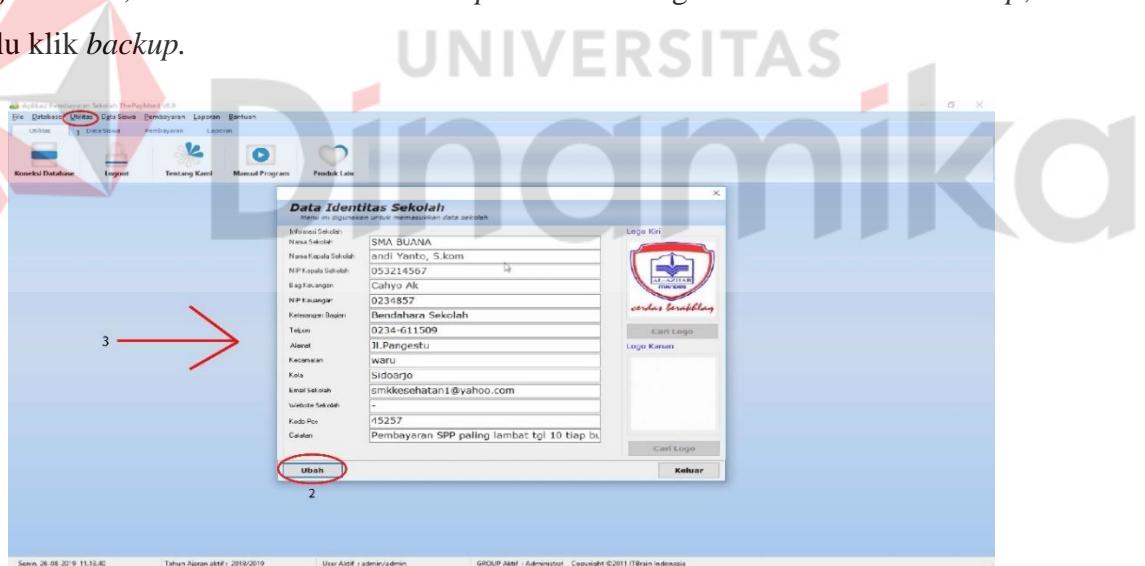
Kemudian masuk dan klik *login*, setelah itu isi *user name* dan *pasword* dengan ketikan “admin” setelah itu klik *login* dan masuk.



Gambar 4.17 Video Tutorial Software The Payment

Sumber: Hasil Olahan Penulis

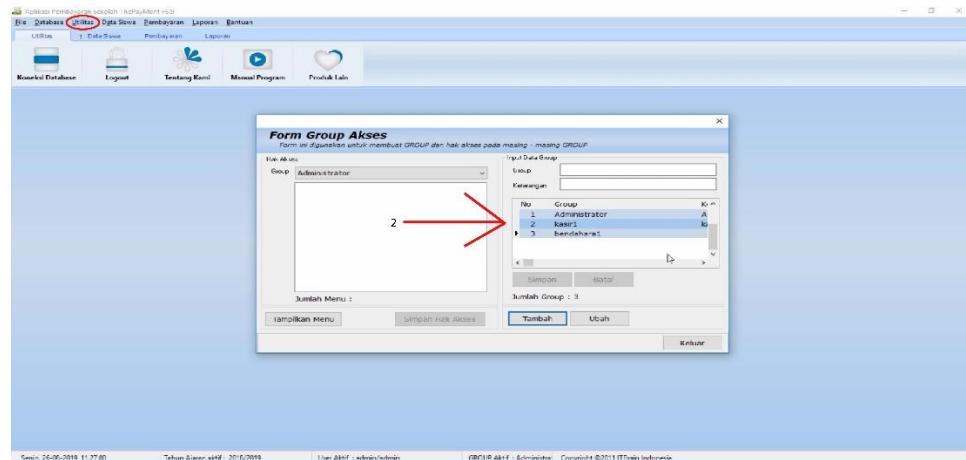
Setelah *login*, lalu masuk ke menu data base lalu klik *backup database*, jika ada kendala komputer *eror* atau rusak bisa melakukan *backup data* yang telah dibuat di *software* ini, lalu membuat folder *backup* terdahulu dengan klik lokasi hasil *backup*, lalu klik *backup*.



Gambar 4.18 Video Tutorial Software The Payment

Sumber: Hasil Olahan Penulis

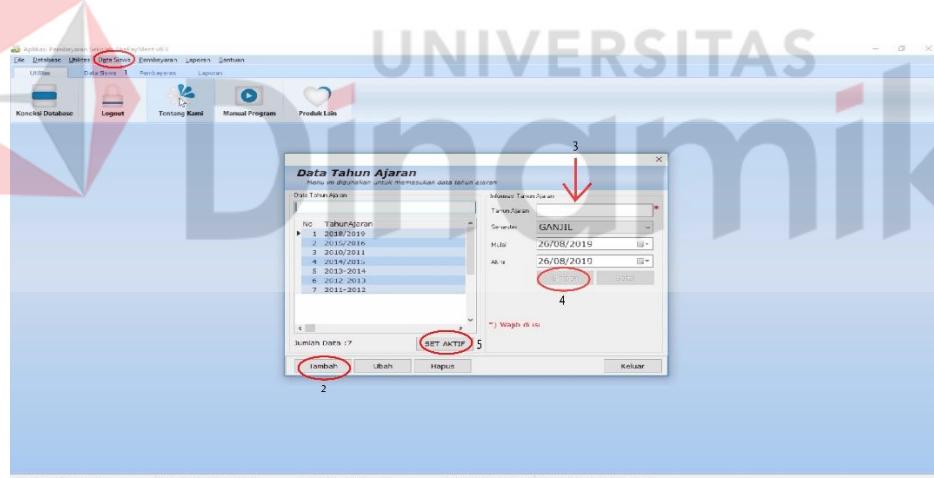
Setelah melakukan *backup data*, lalu masuk ke menu *utilitas* lalu klik data identitas sekolah, selanjutnya klik ubah, di menu identitas sekolah bisa mengganti formasi data sekolah.



Gambar 4.19 Video Tutorial Software The Payment

Sumber: Hasil Olahan Penulis

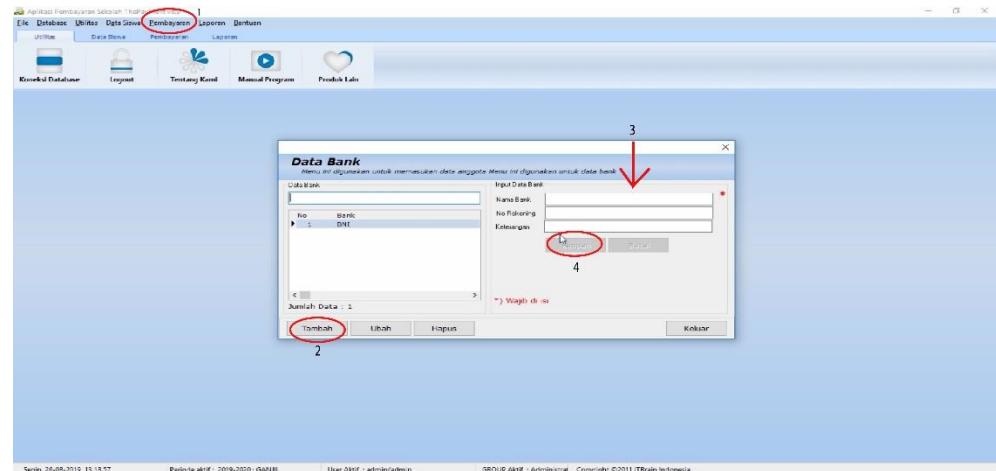
Selanjutnya masuk ke menu *utilitas* pilih *form grub akses* disini terdapat tiga grub yaitu administrator, kasir 1, bendahara1, administrator yang memegang hak seluruh akses.



Gambar 4.20 Video Tutorial Software The Payment

Sumber: Hasil Olahan Penulis

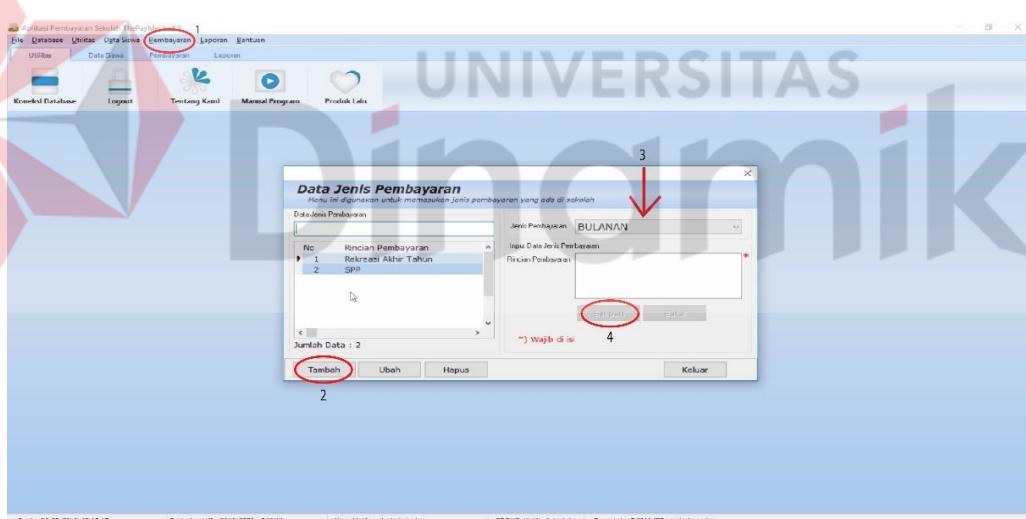
Selanjutnya masuk ke menu data siswa, data tahun ajaran di sini ada beberapa tahun ajaran baru, jika ingin menambah tahun ajaran baru caranya klik tambah, kemudian dengan mengisi tahun ajaran, lalu klik simpan, kemudian klik *set aktif*, maka tahun ajaran yang baru sudah diaktifkan.



Gambar 4. 21 Video Tutorial Software The Payment

Sumber: Hasil Olahan Penulis

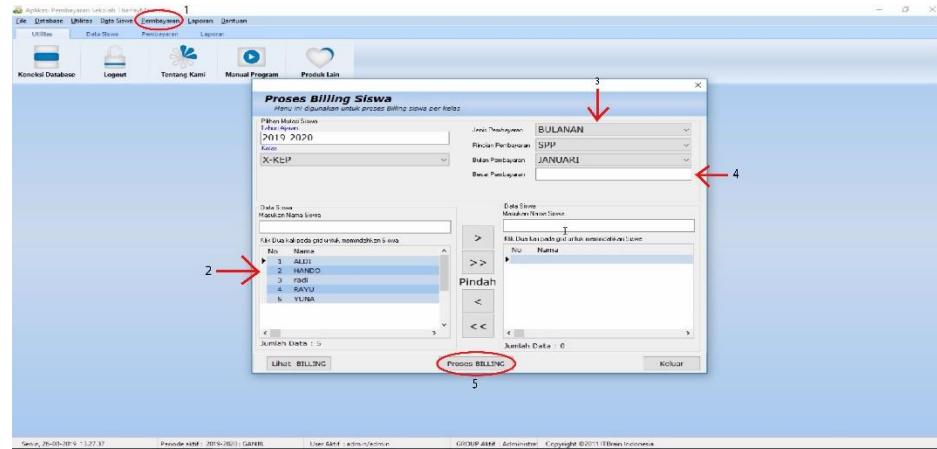
Pada menu ini masuk ke menu pembayaran lalu pilih data bank, lalu klik tambah, selanjutnya dengan mengisi nama bank, no rekening, keterangan, lalu klik simpan.



Gambar 4. 22 Video Tutorial Software The Payment

Sumber: Hasil Olahan Penulis

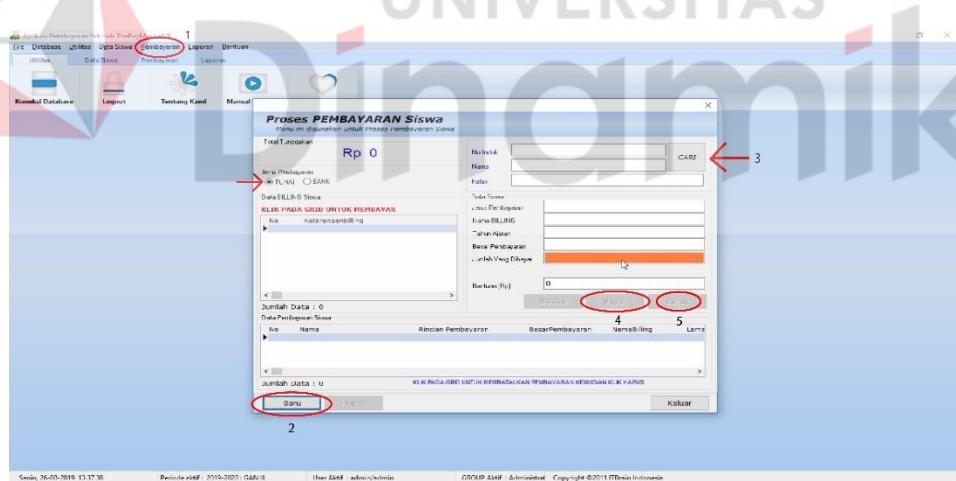
Selanjutnya pilih menu pembayaran, lalu pilih menu data jenis pembayaran, disini ada menu rekreasi akhir tahun, spp, jika ingin menambahkan menu pembayaran caranya, klik tambah, pilih jenis pembayaran dan mengisi rincian pembayaran, lalu klik simpan.



Gambar 4. 23 Video Tutorial Software The Payment

Sumber: Hasil Olahan Penulis

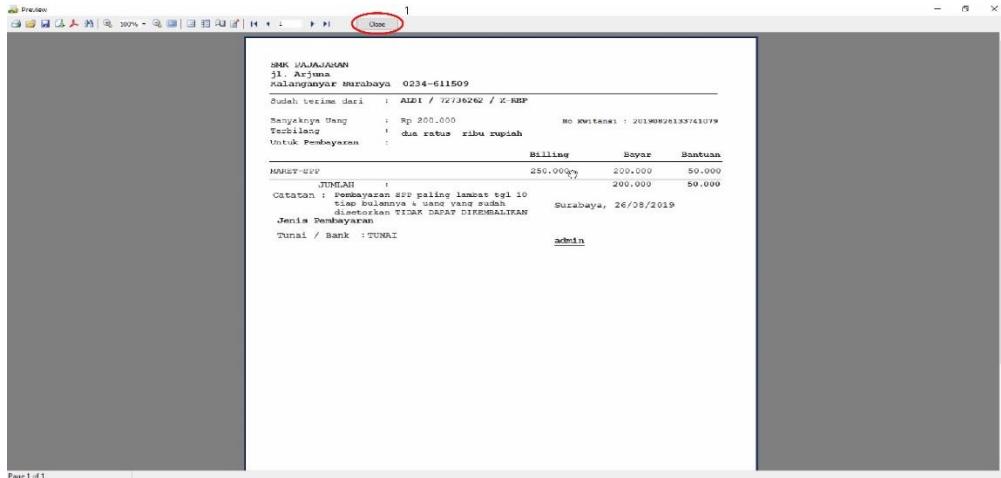
Pada proses ini masuk ke menu pembayaran, lalu pilih proses billing siswa, selanjutnya pilih nama siswa, lalu pilih jenis pembayaran, rincian pembayaran, bulan pembayaran, selanjutnya dengan mengisi besar biaya pembayarannya, lalu klik proses billing.



Gambar 4. 24 Video Tutorial Software The Payment

Sumber: Hasil Olahan Penulis

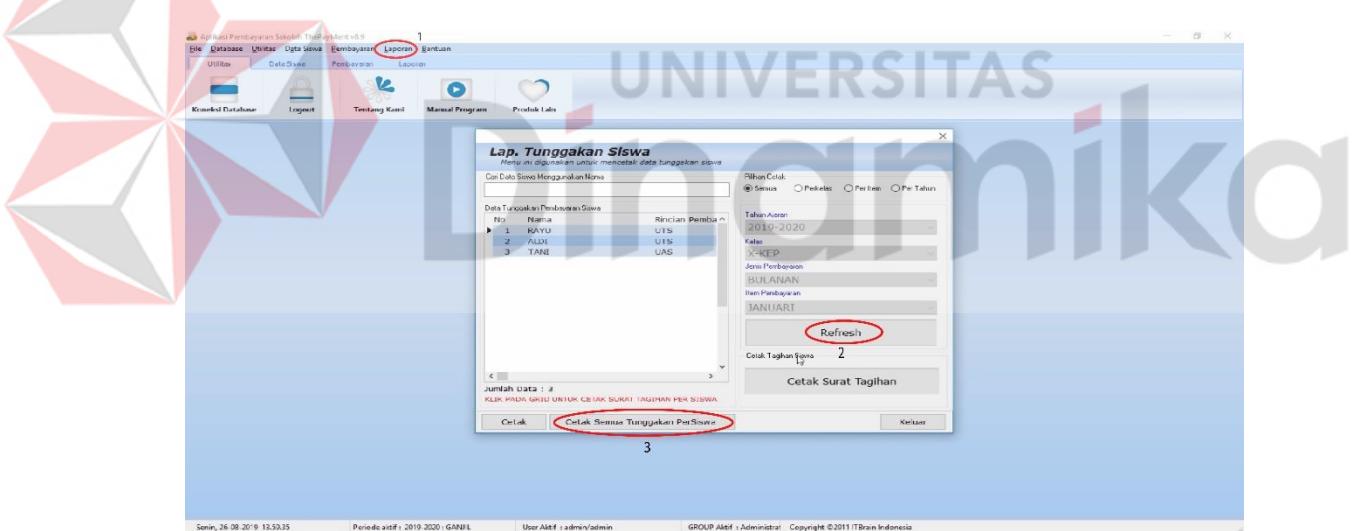
Selanjutnya pilih menu pembayaran, lalu pilih proses pembayaran siswa, kemudian klik baru, lalu pilih tunai, klik cari nama siswa, lalu akan muncul pembayaran siswa, lalu klik bayar dahulu, selanjutnya klik cetak.



Gambar 4. 25 Video Tutorial Software The Payment

Sumber: Hasil Olahan Penulis

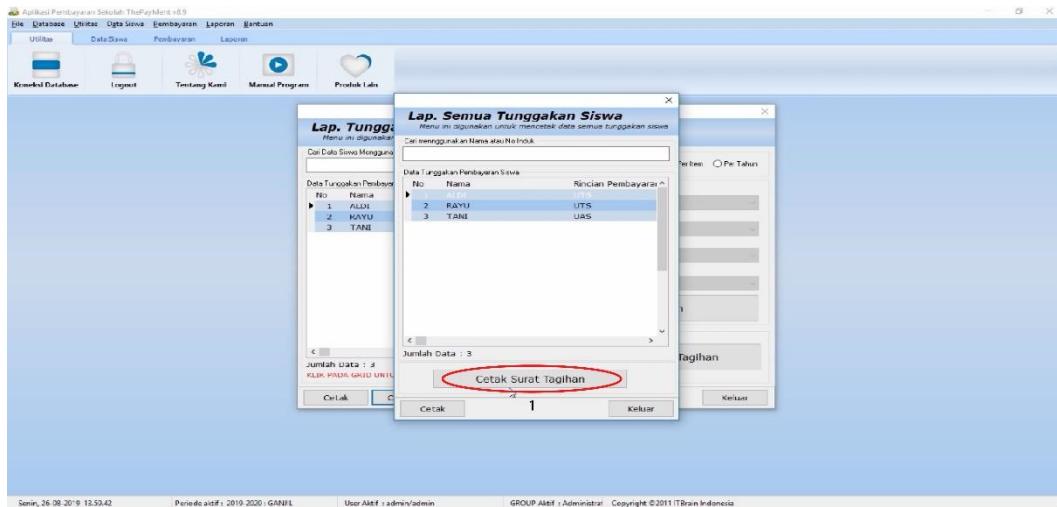
Selanjutnya sesudah klik cetak akan muncul bukti kwitansi/ bukti pembayaran spp, lalu klik close.



Gambar 4. 26 Video Tutorial Software The Payment

Sumber: Hasil Olahan Penulis

Selanjutnya ke menu laporan tunggakan pembayaran siswa, jika ada tunggakan pembayaran siswa, klik refresh dahulu, lalu klik cetak semua tunggakan persiswa.



Gambar 4.27 Video Tutorial Software The Payment

Sumber: Hasil Olahan Penulis

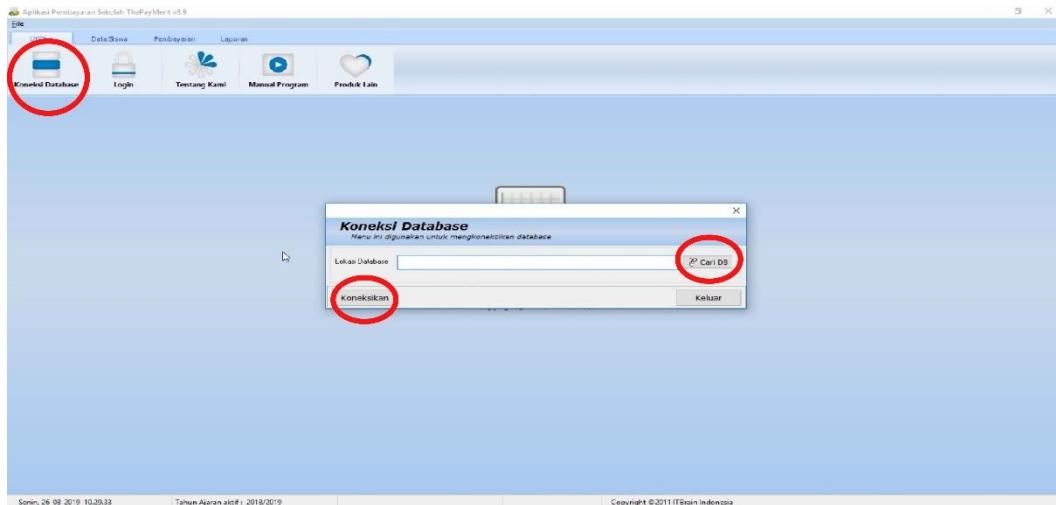
Maka akan muncul seperti ini lalu klik cetak semua tunggakan persiswa, lalu klik cetak surat tagihan.



Gambar 4.28 Video Tutorial Software The Payment

Sumber: Hasil Olahan Penulis

Sesudah klik cetak surat tagihan akan muncul surat tagihan seperti ini, lalu klik close.



Gambar 4. 29 Video Tutorial Software *ThePayment*

Sumber: Hasil Olahan Penulis

Selanjutnya masuk ke laporan pembayaran, dimenu ini bagi siswa yang membayar secara lunas, selanjutnya klik *refresh* terlebih dahulu, lalu klik cetak.

| No | No Indeks | Nama | Pembayaran | Ktp | Bayar | Potongan | Ketaks | Tgl Bayar |
|----|-----------|-------|-------------------------------------|------|---------|----------|-----------|-----------|
| 1 | 721902 | TAUQI | UAS | TUMI | 280,000 | 0 | X-HPM | 2019-2200 |
| 2 | 69804822 | TANU | JANMARDI SPP | TUMI | 180,300 | 0 | X-HPM | 2019-3200 |
| 3 | 278030 | RADU | JANMARDI SPP | BKA | 280,300 | 0 | X-HPM | 2019-3200 |
| 4 | 37938 | RADU | UAS | BKA | 180,300 | 0 | X-HPM | 2019-3200 |
| 5 | 633473 | RANDO | PAULY-SPP | BKA | 280,300 | 0 | X-HPM | 2019-3200 |
| 6 | 633473 | RANDO | PAULY-SPP | BKA | 180,300 | 0 | X-HPM | 2019-3200 |
| 7 | 72190212 | ALDI | JANMARDI SPP | TUMI | 280,000 | 0 | X-HPM | 2019-2200 |
| 8 | 63347384 | REIN | OBANGGUS Ganteng Anakku Adhir Tahun | TUMI | 180,300 | 69,680 | X-HPM | 2019-3200 |
| 9 | 698233 | ABIP | ANELL-SPP | TUMI | 280,300 | 0 | X-HPM | 2019-3200 |
| | | | | | | | 1,730,000 | 50,000 |

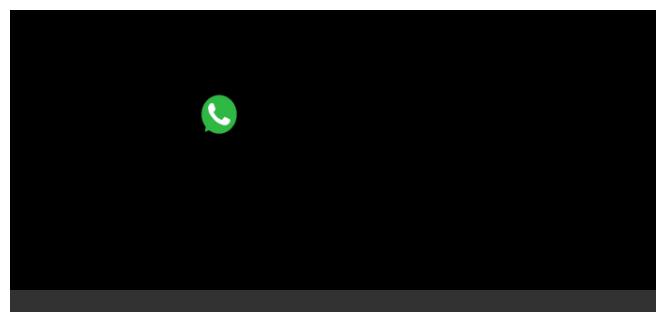
Gambar 4. 30 Video Tutorial Software *ThePayment*

Sumber: Hasil Olahan Penulis

Selanjutnya sesudah klik cetak maka akan muncul surat pembayaran secara lunas, lalu klik *close*, pada tahap ini adalah tahap terakhir dari video tutorial *software ThePayment* pembayaran siswa.

4.5 Perancangan Bumper out

Pada tahap ini penulis akan membuat bumper out sebagai penutup dari video tutorial *software ThePayment*. Untuk membuat Bumper Out penulis menggunakan *software Adobe After Effects* untuk mengedit video animasi yang berdurasi pendek. *Bumper Out* adalah video animasi *closing* atau penutup dari semua video yang bertuliskan informasi dari video yang sudah di tonton. penonton dapat mengetahui informasi dari *bumper out* sebagai berikut.



Gambar 4. 31 Perancangan Bumper Out

Sumber: Hasil Olahan Penulis

Pada tahap ini terdapat gambar telfone yang akan bergerak turun ketengah.



Gambar 4. 32 Perancangan Bumper Out

Sumber: Hasil Olahan Penulis

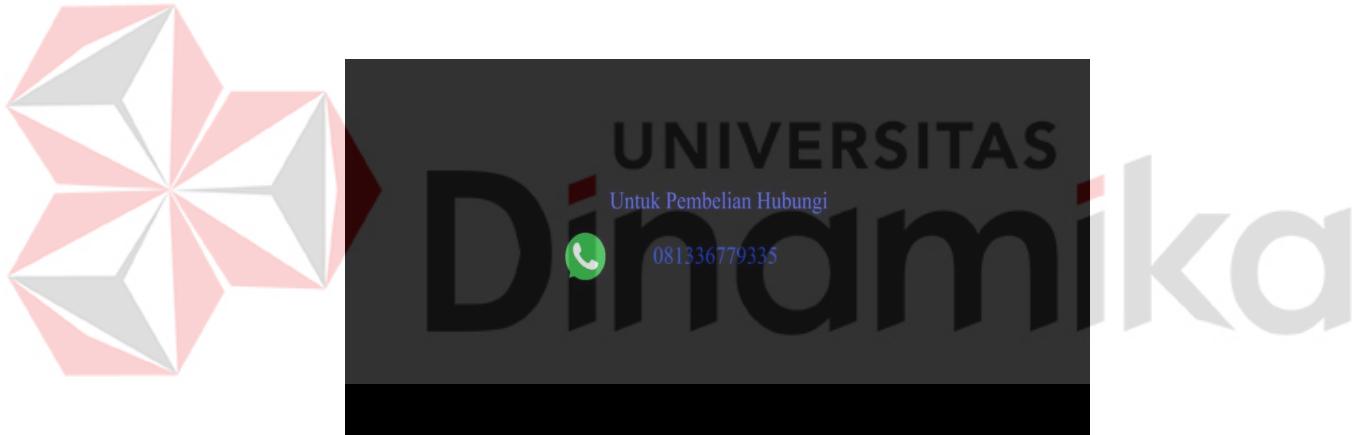
Tahap selanjutnya sesudah gambar telfone turun ketengah, timbul tulisan “untuk pembelian hubungi” yang nantinya akan terdapat no telfone dari pihak perusahaan.



Gambar 4. 33 Perancangan Bumper Out

Sumber: Hasil Olahan Penulis

Pada tahap ini akan bergesernya tulisan angka yang merupakan no telfone perusahaan yang akan muncul dari belakang gambar menuju ketengah.



Gambar 4. 34 Perancangan Bumper Out

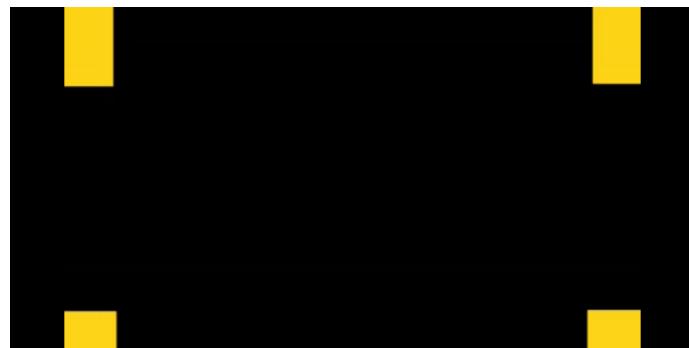
Sumber: Hasil Olahan Penulis

Tahap ini adalah tahap terakhir dari perancangan bumper out no telfone yang sudah bergeser ketengah yang menjelaskan informasi pembelian *software ThePayment*, dan juga menjadi akhir dari sebuah video tutorial *software ThePayment* ini.

4.6 Hasil Karya

Pada tahap ini adalah tahap hasil karya yang sudah dibuat penulis yaitu merancang bumper dan video tutorial *software ThePayment* pembayaran spp pada CV. Komputerkit yang berdurasi 22.43 menit, berikut video tutorialnya.

1. Bumper In



Gambar 4. 35 Hasil Karya (Scene 1)

Sumber: Hasil Olahan Penulis

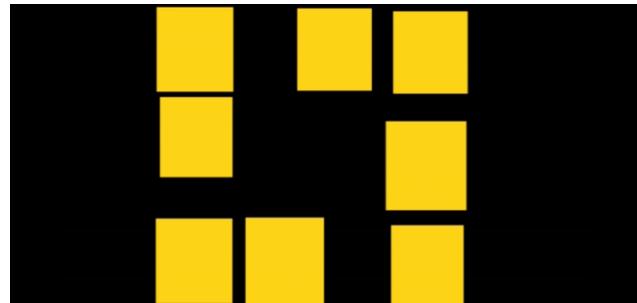
Pada scene ini menampilkan pergerakan bumper in awal.



Gambar 4. 36 Hasil Karya (Scene 2)

Sumber: Hasil Olahan Penulis

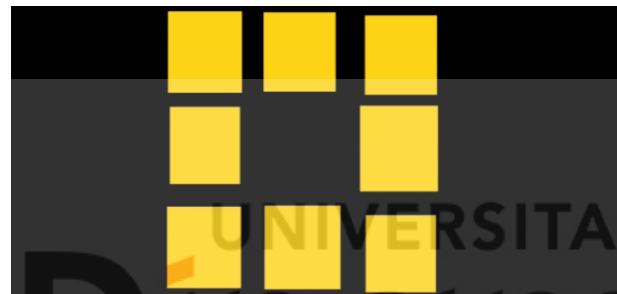
Scene selanjutnya kotak akan memecah menjadi beberapa bagian.



Gambar 4. 37 Hasil Karya (Scene 3)

Sumber: Hasil Olahan Penulis

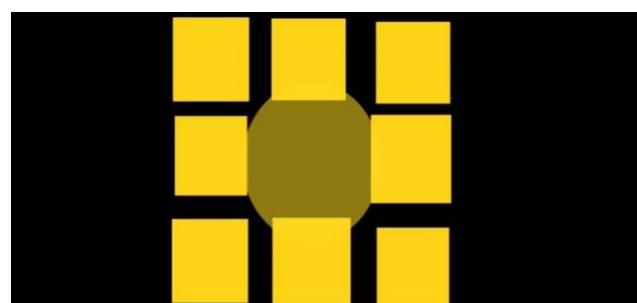
Pada scene ini kotak akan memecah menjadi 8 kotak yang selanjutnya akan bergerak menata kotak dengan rapih.



Gambar 4. 38 Hasil Karya (Scene 4)

Sumber: Hasil Olahan Penulis

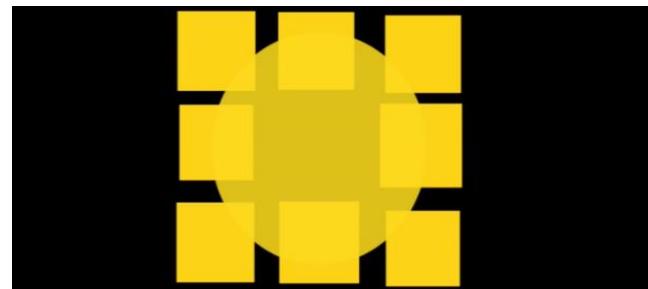
Pada tahap ini semua kotak tersusun dengan rapih.



Gambar 4. 39 Hasil Karya (Scene 5)

Sumber: Hasil Olahan Penulis

Pada scene ini akan timbul lingkaran yang akan menutupi beberapa bagian kotak yang ada.



Gambar 4. 40 Hasil Karya (Scene 6)

Sumber: Hasil Olahan Penulis

Pada scene ini lingkaran akan menutupi semua bagian kotak yang ada.



Gambar 4. 41 Hasil Karya (Scene 7)

Sumber: Hasil Olahan Penulis

Pada scene ini semua kotak tertutup dengan satu kotak yang bertuliskan *software* toko program toko murah yang merupakan channel perusahaan.

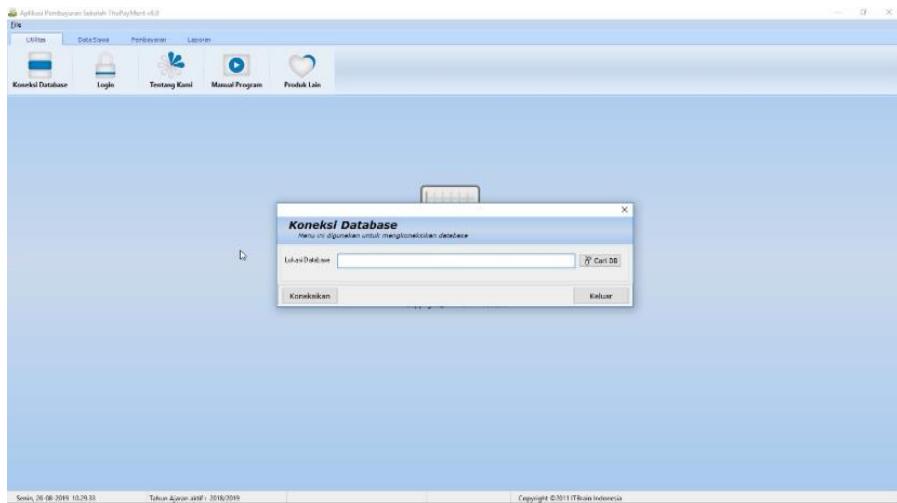


Gambar 4. 42 Hasil Karya (Scene 8)

Sumber: Hasil Olahan Penulis

Pada tahap selanjutnya ini semua kotak akan berganti menjadi tulisan *ThePayment* (*software* pembayaran spp sekolah) yang merupakan judul awal video tutorial *software ThePayment*.

2. Video Tutorial



Gambar 4.43 Hasil Karya (Scene 9)

Sumber: Hasil Olahan Penulis

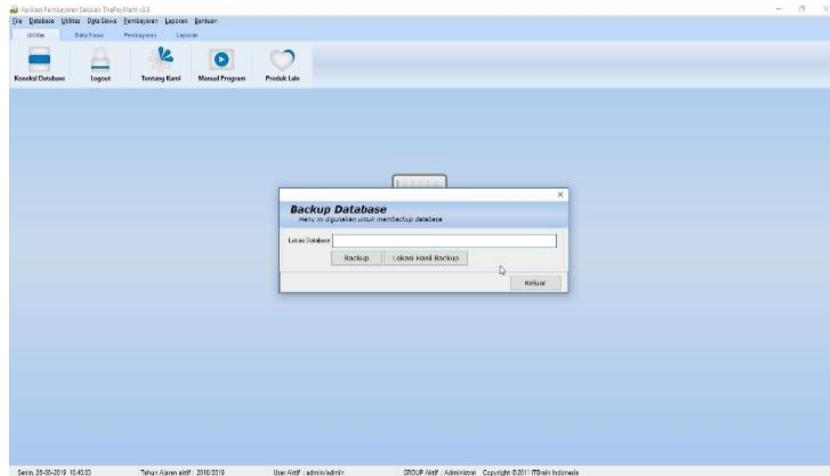
Pada scene ini adalah tahap awal video tutorial *software ThePayment* yang menjelaskan tentang bagaimana mengoneksikan *data base* yaitu dengan, mencari *data base* selanjutnya mengoneksikan.



Gambar 4.44 Hasil Karya (Scene 10)

Sumber: Hasil Olahan Penulis

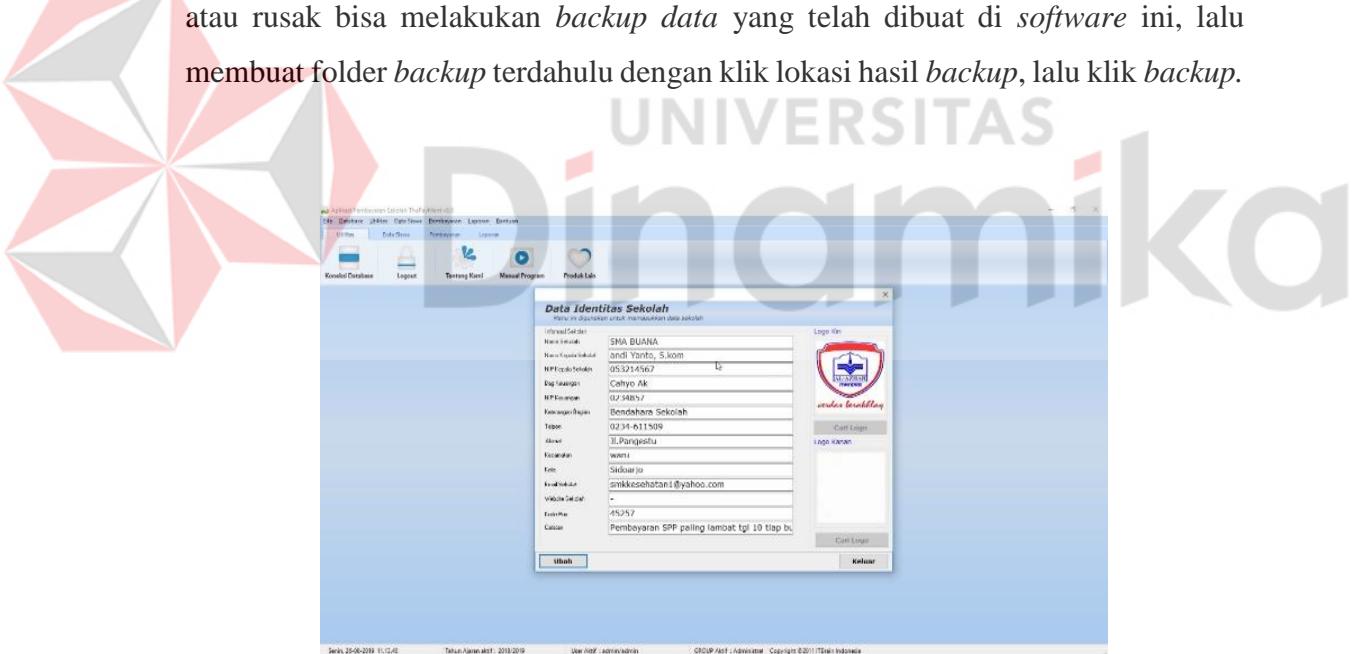
Selanjutnya pada scene ini adalah tahap masuk login dengan cara mengisi *user name* dan *pasword* dengan ketikan “admin” setelah itu klik *login* dan masuk.



Gambar 4.45 Hasil Karya (Scene 11)

Sumber: Hasil Olahan Penulis

Pada scene ini adalah tahap cara membackup data jika ada kendala komputer *eror* atau rusak bisa melakukan *backup data* yang telah dibuat di *software* ini, lalu membuat folder *backup* terdahulu dengan klik lokasi hasil *backup*, lalu klik *backup*.



Gambar 4.46 Hasil Karya (Scene 12)

Sumber: Hasil Olahan Penulis

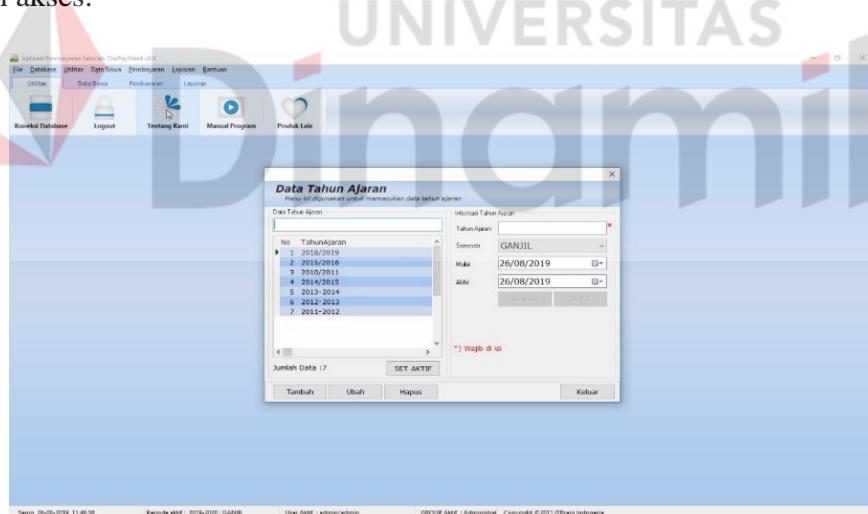
Tahap secene selanjutnya dengan masuk ke ke menu *utilitas* lalu klik data identitas sekolah, selanjutnya klik ubah, di menu identitas sekolah bisa mengganti formasi data sekolah.



Gambar 4.47 Hasil Karya (Scene 13)

Sumber: Hasil Olahan Penulis

Pada scene ini masuk kemenu *utilitas* pilih *form grub akses* disini terdapat tiga grub yaitu administrator, kasir 1, bendahara1, administrator yang memegang hak seluruh akses.



Gambar 4.48 Hasil Karya (Scene 14)

Sumber: Hasil Olahan Penulis

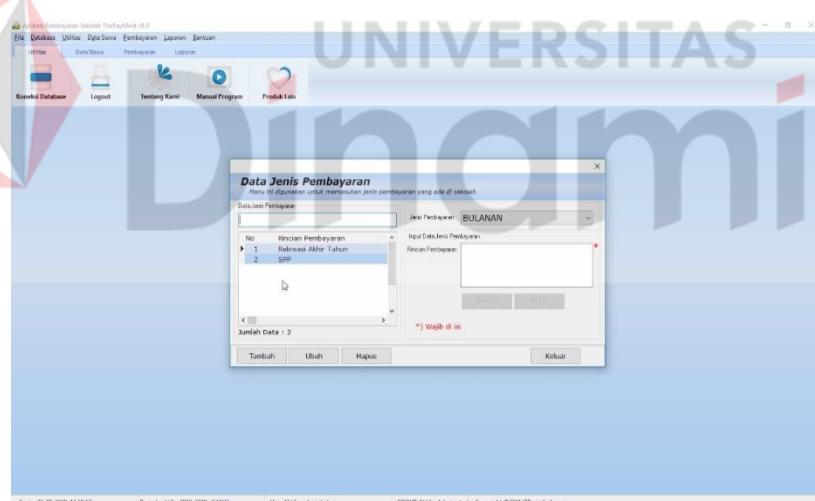
Pada tahap scene selanjutnya ini menu data tahun ajaran, jika ingin menambah tahun ajaran baru caranya klik tambah, kemudian dengan mengisi tahun ajaran, lalu klik simpan, kemudian klik *set aktif*, maka tahun ajaran yang baru sudah diaktifkan.



Gambar 4.49 Hasil Karya (Scene 15)

Sumber: Hasil Olahan Penulis

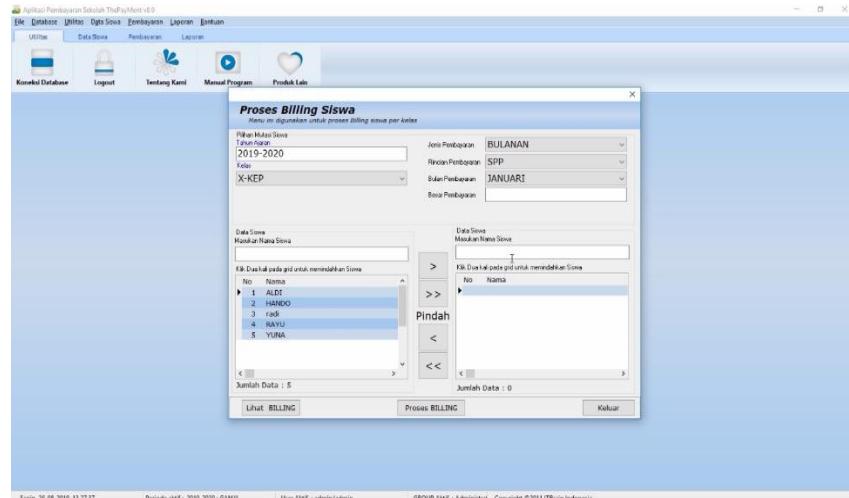
Pada tahap scene selanjutnya masuk ke menu data bank caranya masuk ke menu pembayaran lalu pilih data bank, lalu klik tambah, selanjutnya dengan mengisi nama bank, no rekening, keterangan, lalu klik simpan.



Gambar 4.50 Hasil Karya (Scene 16)

Sumber: Hasil Olahan Penulis

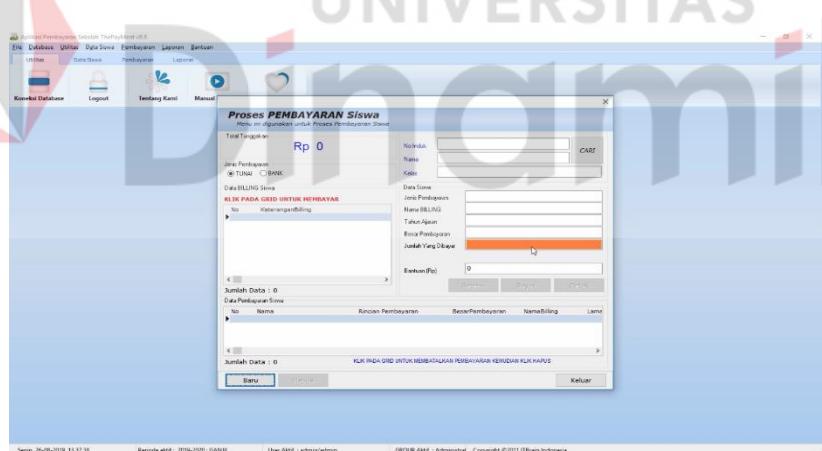
Pada tahap scene ini masuk menu data jenis pembayaran disini ada menu rekreasii akhir tahun, spp, jika ingin menambahkan menu pembayaran caranya, klik tambah, pilih jenis pembayaran dan mengisi rincian pembayaran, lalu klik simpan.



Gambar 4.51 Hasil Karya (Scene 17)

Sumber: Hasil Olahan Penulis

Selanjutnya tahap scene ini adalah tahap proses *billing* siswa caranya pilih nama siswa, lalu pilih jenis pembayaran, rincian pembayaran, bulan pembayaran, selanjutnya mengisi besar biaya pembayaran, lalu klik proses *billing*.



Gambar 4.52 Hasil Karya (Scene 18)

Sumber: Hasil Olahan Penulis

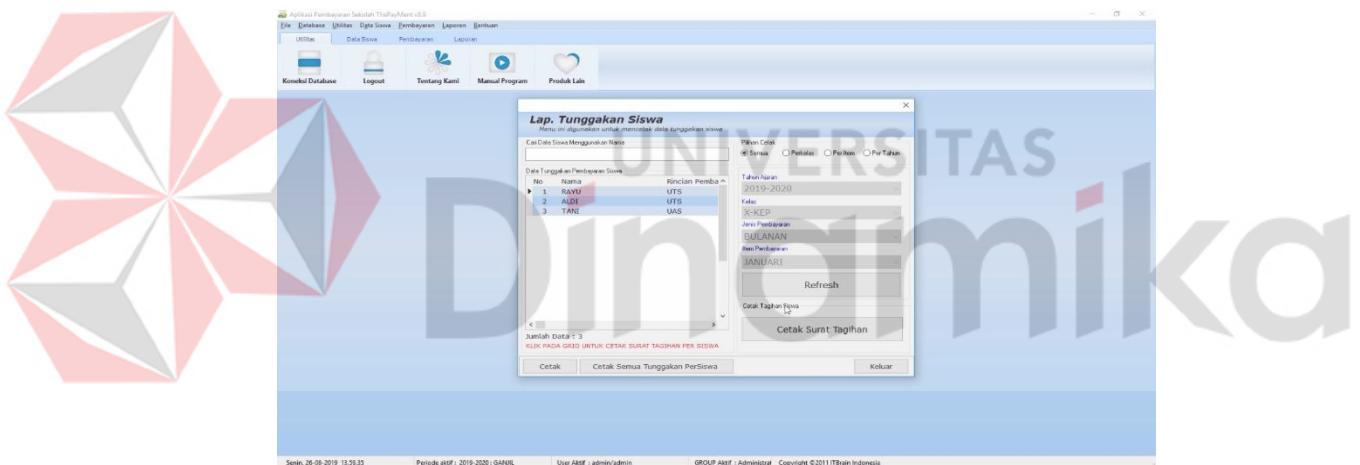
Selanjutnya tahap secene ini proses pembayaran siswa caranya, klik baru, lalu pilih tunai, klik cari nama siswa, lalu akan muncul pembayaran siswa, lalu klik bayar.



Gambar 4. 53 Hasil Karya (Scene 19)

Sumber: Hasil Olahan Penulis

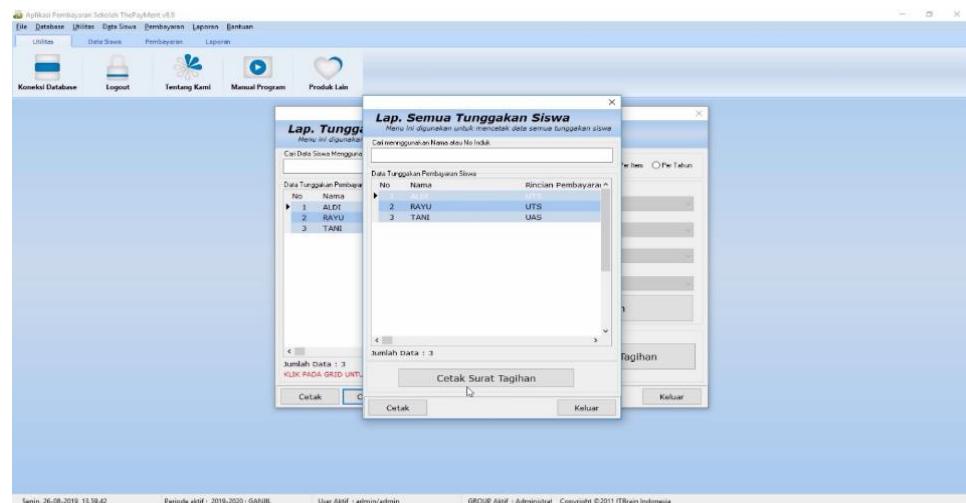
Pada scene ini adalah mencetak kwitansi dari proses pembayaran siswa.



Gambar 4. 54 Hasil Karya (Scene 20)

Sumber: Hasil Olahan Penulis

Pada scene ini adalah tahap laporan tunggakan siswa bila ada siswa yang belum membayar caranya, klik *refresh* dahulu, lalu klik cetak semua tunggakan persiswa.



Gambar 4.55 Hasil Karya (Scene 21)

Sumber: Hasil Olahan Penulis

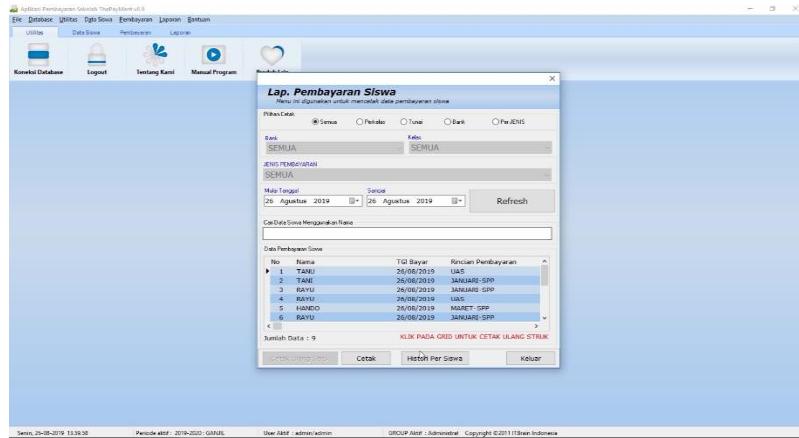
Tahap scene selanjutnya mencetak semua laporan surat tagihan caranya cetak semua tunggakan persiswa, lalu klik cetak surat tagihan.



Gambar 4.56 Hasil Karya (Scene 22)

Sumber: Hasil Olahan Penulis

Scene selanjutnya terdapat surat dari tagihan pembayaran.



Gambar 4. 57 Hasil Karya (Scene 23)

Sumber: Hasil Olahan Penulis

Pada scene ini masuk pada menu laporan pembayaran siswa dimenu ini siswa yang sudah membayar secara lunas, selanjutnya klik *refresh* terlebih dahulu, lalu klik *cetak*.

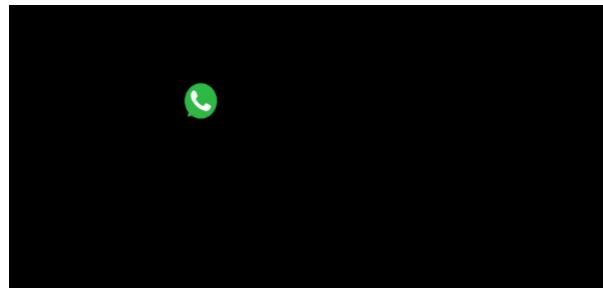
| No | No Induk | Name | Pembayaran | Kel | Bayar | Pengeluaran | Notes | Ttl Billing |
|----|------------|-------|--------------------------------|-------|---------|-------------|-------|------------------|
| 1 | 723442 | TANU | UAS | TKA | 250,000 | 0 | X-HBM | 2019-2020 |
| 2 | 6910840223 | TANU | 3KMAU-0PP | TUNAS | 150,000 | 0 | X-HBM | 2019-2020 |
| 3 | 170035 | TANU | 3KMAU-0PP | BOK | 200,000 | 0 | X-HBM | 2019-2020 |
| 4 | 170035 | TANU | GAS | BOK | 250,000 | 0 | X-HBM | 2019-2020 |
| 5 | 6378771 | HANDO | MARET-0PP | BOK | 250,000 | 0 | X-HEP | 2019-2020 |
| 6 | 73548211 | NAYU | 3KMAU-0PP | TUNAS | 100,000 | 0 | X-HBM | 2019-2020 |
| 7 | 72706262 | ADE | 3KMAU-0PP | TUNAS | 250,000 | 0 | X-HBM | 2019-2020 |
| 8 | 83747564 | rafli | OBESERVIS INSTITUT ALHAR YAHYA | TUNAS | 100,000 | 50,000 | X-HBM | 2019-2020 |
| 9 | 000233 | YANI | APRIL-0PP | TUNAS | 200,000 | 0 | X-HEB | 2019-2020 |
| | | | | | | | | 3,750,000 50,000 |

Gambar 4. 58 Hasil Karya (Scene 24)

Sumber: Hasil Olahan Penulis

Pada scene ini adalah surat bila siswa yang membayarkan secara lunas, lalu klik *close*, pada tahap ini adalah tahap terakhir dari video tutorial *software ThePayment* pembayaran siswa.

3. Bumper Out



Gambar 4. 59 Hasil Karya (Scene 25)

Sumber: Hasil Olahan Penulis

Scene ini adalah scene awal bumper out yang terdapat gambar telfone yang akan turun ke tengah.



Sumber: Hasil Olahan Penulis

Scene selanjutnya akan timbul tulisan “untuk pembelian hubungi”



Gambar 4. 61 Hasil Karya (Scene 27)

Sumber: Hasil Olahan Penulis

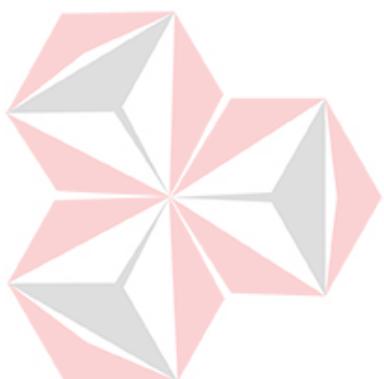
Pada scene ini akan terdapat tulisan angka yang bergerak ke arah tengah.



Gambar 4. 62 Hasil Karya (Scene 28)

Sumber: Hasil Olahan Penulis

Scene selanjutnya tedapat angka yang bergerak ke arah tengah yang akan memperlihatkan no telfone dari perusahaan bila ingin memesan *software ThePayment* ini.



Gambar 4. 63 Hasil Karya (Scene 29)

Sumber: Hasil Olahan Penulis

Pada tahap ini adalah tahap terakhir dari *bumper out* no telfone yang sudah bergeser ketengah yang menjelaskan informasi pembelian *software ThePayment*, dan juga menjadi akhir dari perancangan bumper dan video tutorial *software ThePayment* pembayaran spp pada CV. Komputerkit.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil perancangan bumper dan video tutorial *software ThePayment* pembayaran spp pada CV. Komputerkit, maka dapat ditarik kesimpulannya yaitu karena dengan pembuatan video tutorial *software ThePayment* maka dapat meningkatkan penjualan dari perusahaan CV. Komputerkit, dengan membuat video tutorial sangat bermanfaat bagi mahasiswa yang masih membutuhkan pengetahuan tentang bagaimana cara menggunakan *software ThePayment*, dengan mengkonsultasikan selama pembuatan bumper dan video tutorial *software ThePayment* maka akan mengurangi kesalahan dalam pembuatan bumper dan video tutorial *software ThePayment*, dengan wawancara mengenai pembuatan bumper dan video tutorial *software ThePayment* maka akan diperoleh arahan/bimbingan untuk merancang bumper dan video tutorial *software ThePayment*.

5.2 Saran

Dengan judul perancangan bumper dan video tutorial *software ThePayment* pembayaran spp pada CV. Komputerkit maka saran dari penulis adalah untuk dapat meningkatkan penjualan pada CV. Komputerkit dengan membuat video tutorial *software*, dalam proses membuat video tutorial *software* harus saling membantu sesamanya dan selalu mengkonsultasikan dalam proses pengerjaan video tutorial, agar dapat menjadi hasil yang maksimal dan dapat menarik perhatian para penonton, maupun para kosumen, sehingga dapat meningkatkan penjualan.

Daftar Pustaka

Jurnal :

Algiffari, Muhammad. 2015. Perancangan *Motion Graphic (Bumper In)* dan Video Dokumenter Permainan Tradisional Jawa Barat (Analisis Deskriptif Permainan Tradisional Pada Sanggar Seni Tikukur Majalengka)., *Jurnal Sketsa*, Vol. II No.1 April 2015.

Saputra, Budy Agesta. 2018. Pembuatan Motion Graphic Sebagai Media Promosi Untuk Proyek Purna Jual Datsun Sigap., *Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*, Vol. 02, No. 02, Juni 2018, pp. 84-97.

Buku :

Helianthusonfri, Jefferly. 2013. 77 Trik Tersembunyi untuk Bisnis Online. Jakarta: PT. Elex Komputindo.

Sianipar, Pandapotan. 2006. Cara Mudah Menguasai Video Editing dengan Pinnacle Studio 9.3. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Soenyoto, Partono. 2017. Animasi 2D. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Hendratman, Hendi. 2016. *The Magic Of Adobe Premiere Pro*. Bandung: Informatika Bandung.

Mabruri, Anton. 2013. Teori Dasar Editing Program Acara Televisi & Film. Depok: Mind 8 Publishing House.

Ardhi, Yudha. 2013. Merancang Media Pormosi Unik dan Menarik. Yogyakarta: TAKA Publisher.

Rohmadi, Arif. 2016. Tips Produktif Ber-Social Media. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Priansa, Juni Donni. 2017. Komunikasi Pemasaran Terpadu. Bandung: CV. Pustaka Setia.

Rachmayanti, Mandira. 2019. Mudah Menjadi Youtuber Profesional. Yogyakarta: CV. Andi Offset.