

LAPORAN
PRAKTIKUM APLIKASI KOMPUTER
”VIDEOGRAFI”



LA ODE MUHAMMAD YUDHY PRAYITNO
E1E122064

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS HALU OLEO
KENDARI
2022






**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN RISET DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS HALU OLEO
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

Alamat : Jl. H.E.A Mokodompit Kampus Baru Tridarma Anduonohu, Kendari 92132
Tlp. (0401) 3195287, 3194347, 319083 Kendari Website : eng.uho.ac.id

LEMBAR ASISTENSI

NAMA : LA ODE MUHAMMAD YUDHY PRAYITNO
STAMBUK : E1E122064
MATA KULIAH : PRAKTIKUM APLIKASI KOMPUTER
JURUSAN : TEKNIK INFORMATIKA
JUDUL PRAKTIKUM: VIDEOGRAFI
KELOMPOK : I (SATU)

NO	Tanggal	Uraian	Paraf
1.	Senin, 19 Desember 2022	- penulisan tabel tidak <i>italic</i> - paragraf baiknya terdiri atas minimal 4 baris atau lebih. - BAB III Hasil dan Pembahasan	
2.	Rabu, 21 Desember 2022	- Penulisan nama penulis di daftar pustaka itu dimulai dengan nama terakhirnya	
3	Kamis, 22 Desember 2022	- ACC	

Kendari, 22 Desember 2022

Asisten Dosen



NABILLA SALSA BILLA

E1E120044

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunianyalah saya dapat menyelesaikan laporan praktikum ini dengan judul “Videografi” ini tepat pada waktunya. Adapun tujuan dari penulisan laporan ini agar dapat memenuhi syarat dari tugas Praktikum Aplikasi Komputer. Selain itu, laporan ini bertujuan untuk menambah wawasan mengenai mengaplikasikan aplikasi komputer dalam kehidupan sehari-hari bagi para pembaca dan penulis.

Saya mengucapkan terima kasih kepada Bapak Rizal Adi Saputra, ST. M.Kom., selaku Dosen Praktikum Aplikasi Komputer atas bimbingannya dalam pembuatan laporan ini sehingga bisa meningkatkan wawasan pemikiran saya tentang bidang studi yang saya tekuni, dan saya juga berterima kasih kepada rekan-rekan yang telah membantu proses penyelesaian laporan yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

Dalam laporan ini saya merasa masih ada kekurangan baik dari segi penulisan dan materi yang saya paparkan maka dari itu saya sangat meminta kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna untuk memperbaiki pembuatan laporan selanjutnya.

Kendari, 22 Desember 2022

Penyusun

DAFTAR ISI

LEMBAR ASISTENSI.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABEL	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Landasan Teori	1
1.1.1 Pengertian Videografi.....	1
1.1.2 Pengertian <i>Footage</i> Video	2
1.1.3 Perbedaan <i>A-Roll</i> dan <i>B-Rool</i>	2
1.2 Tujuan	3
1.3 Manfaat	3
BAB II METODOLOGI PRAKTIKUM.....	4
2.1 Waktu dan Tempat Praktikum	4
2.1.1 Waktu.....	4
2.1.1 Tempat	4
2.2 Alat dan Bahan	4
2.2.1 Alat	4
2.2.2 Bahan	4
2.3 Prosedur Praktikum	5
BAB III ANALISIS DAN PEMBAHASAN	6
3.1 Hasil Praktikum	6
3.2 Analisis Dan Pembahasan	13
3.2.1 <i>Tools Window</i> pada Filmora X beserta Fungsinya	13

3.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Filmora X	14
BAB IV PENUTUP.....	17
4.1 Kesimpulan	17
4.2 Saran	17
DAFTAR PUSTAKA.....	18
LAMPIRAN	19

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tampilan awal membuka Filmora X	6
Gambar 3. 2 Membuka Filmora.....	6
Gambar 3. 3 Menambahkan media	7
Gambar 3. 4 Memilih <i>file</i>	7
Gambar 3. 5 Setelah menambahkan <i>File</i>	7
Gambar 3. 6 Menambahkan video dan <i>background</i>	8
Gambar 3. 7 Memotong klip.....	8
Gambar 3. 8 Menghilangkan suara asli video	9
Gambar 3. 9 Ikon <i>mic</i>	9
Gambar 3. 10 Atur volume <i>sound</i>	10
Gambar 3. 11 Mengatur <i>sound</i>	10
Gambar 3. 12 Menambahkan gambar <i>cover</i>	11
Gambar 3. 13 Gambar berpindah ke atas klip dan tampilan video berubah	11
Gambar 3. 14 Menambahkan transisi	12
Gambar 3. 15 <i>Export</i> video.....	12
Gambar 3. 16 Memilih format, tempat, nama dan resolusi video	13
Gambar 3. 17 Tampilan <i>Tools Window</i>	13

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Alat dan Fungsinya.....	4
Tabel 2. 2 Bahan dan Fungsinya.....	4
Tabel 3. 1 <i>Tools Window</i> dan fungsinya.....	13

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Landasan Teori

1.1.1 Pengertian Videografi

Videografi merupakan media yang digunakan untuk merekam kejadian menjadi satu gambar dalam bentuk suara atau video. Untuk membuat videografi yang berkualitas, dibutuhkan keahlian dan pengetahuan yang mendalam mengenai 3 teknik pengambilan gambar, karena hasil videografi dapat dinikmati oleh semua orang. Kemudian hasilnya bisa kita nikmati dengan lebih menarik karena lebih seru, apalagi jika nanti diedit dengan beberapa penambahan suara atau efek melalui aplikasi edit video.

Videografi adalah media untuk merekam suatu momen/kejadian yang dirangkum dalam sebuah sajian gambar dan suara yang dapat kita nikmati dikemudian hari baik sebagai sebuah kenangan ataupun sebagai bahan kajian untuk mempelajari apa yang sudah/ pernah terjadi.

Videografi adalah sebuah proses merekam video (berupa visual / visual dan audio) suatu moment yang dapat dinikmati dikemudian hari, baik sebagai sebuah kenangan ataupun sebagai bahan kajian untuk mempelajari apa yang sudah pernah terjadi.

Videografi adalah ilmu menata gambar rekam melalui teknologi kamera video secara teratur, tertib, terarah dan simultan, sehingga menghasilkan gambar video yang memiliki nilai makna informasi, pesan atau kesan tertentu yang dapat dipahami oleh pemirsa atau penonton. Pada dasarnya videografi merupakan salah satu bagian dari proses produksi pembuatan suatu program video. Meskipun demikian videografi adalah satu bagian proses utama dari suatu produksi program video. Videografi adalah proses pembuatan gambar bergerak atau video menggunakan peralatan elektronik seperti kamera.

1.1.2 Pengertian *Footage* Video

Footage atau video *footage* adalah potongan rekaman video mentah hasil rekaman yang bisa digunakan untuk berbagai macam kebutuhan dalam videografi. *Footage* video adalah bagian mentah video yang akan diedit untuk menghilangkan bagian yang tidak penting atau tidak ada dalam skenario. Dengan demikian hasil *editing* akan menjadi lebih baik sesuai dengan skenario dan sesuai durasi yang diinginkan.

Footage video yang dalam bahasa indonesia adalah rekaman merupakan video mentah yang dihasilkan dari perekaman langsung kamera *film* atau kamera video. Biasanya, *footage* video durasinya kurang dari 1 menit dan tidak diproduksi khusus untuk pembuat video atau rumah produksi.

1.1.3 Perbedaan *A-Roll* dan *B-Roll*

A roll adalah cuplikan utama dari subjek utama proyek karena *A roll* atau *footage* utama yang menjadi acuan editor untuk memasang *B-roll*. *Footage* utama ini bisa berbentuk satuan atau potongan-potongan satuan. Jika vidionya langsung tanpa adanya potongan bisa dilihat video wawancara atau video dokumenter yang sudah satu rangkaian jika vidionya berdasarkan script dimana narasinya adegannya itu merupakan *A-roll*.

Sedangkan, *B-roll* dapat diartikan sebagai video tambahan atau rekaman sekunder yang digunakan untuk melengkapi video utama. Umumnya *B-roll* terdiri atas potongan video yang diambil di luar video utama dan dapat dilakukan kapan saja. *B-roll* memberikan fleksibilitas kepada pembuat film dalam proses pengeditan dan sering digabungkan dengan cuplikan *A-roll* untuk memperkuat cerita, menciptakan ketegangan dramatis, atau lebih lanjut menggambarkan suatu poin. Cerita yang sepenuhnya bergantung pada rekaman *A-roll* mungkin terasa tidak seimbang; inilah mengapa pemotretan *B-roll* penting. *B-Roll* dapat dikumpulkan dengan unit terpisah, artinya di-*shot* potong-potong tidak harus di hari yang sama atau juga bisa diperoleh dari *Microstock* Seperti *Shutterstock*

1.2 Tujuan

Adapun tujuan dari Praktikum Aplikasi Komputer materi “Videografi” adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengertian dari Videografi.
2. Untuk mengetahui Perbedaan *A-Roll* dan *B-Roll*.
3. Untuk mengetahui langkah-langkah dalam pembuatan video dengan bantuan aplikasi Filmora X.
4. Untuk mengetahui fungsi masing-masing *window* dan *tools* pada Filmora X.

1.3 Manfaat

Adapun manfaat dari praktikum Aplikasi Komputer materi “Videografi” adalah sebagai berikut:

1. Dapat memahami pengertian dari Videografi.
2. Dapat memahami Perbedaan *A-Roll* dan *B-Roll*
3. Dapat memahami langkah-langkah dalam pembuatan video dengan bantuan aplikasi Filmora X.
4. Dapat memahami fungsi masing-masing *window* dan *tools* pada Filmora X.

BAB II

METODOLOGI PRAKTIKUM

2.1 Waktu dan Tempat Praktikum

2.1.1 Waktu

Adapun waktu pelaksanaan Praktikum Aplikasi Komputer materi “Videografi” dilaksanakan tanggal 9 Desember 2022 pada pukul 15:00 WITA– selesai.

2.1.1 Tempat

Adapun tempat pelaksanaan Praktikum Aplikasi Komputer materi “Videografi” pada ruangan IT 2, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Halu Oleo.

2.2 Alat dan Bahan

2.2.1 Alat

Adapun alat yang digunakan pada saat Praktikum Aplikasi Komputer materi “Videografi” adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Alat dan Fungsinya

No	Alat	Fungsi
1.	Laptop	Sebagai media menjalankan aplikasi Filmora X

2.2.2 Bahan

Adapun bahan yang digunakan pada saat Praktikum Aplikasi Komputer materi “Videografi” adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 2 Bahan dan Fungsinya

No	Bahan	Fungsi
1.	Filmora X	Sebagai media untuk melakukan <i>editing</i> dalam praktikum

2.3 Prosedur Praktikum

Adapun prosedur praktikum yang dilakukan dalam Praktikum Aplikasi Komputer materi “Videografi” adalah sebagai berikut:

- a. Siapkan alat dan bahan terlebih dahulu.
- b. Nyalakan laptop lalu buka Filmora X.
- c. Operasikan Aplikasi Filmora X sesuai dengan langkah-langkah yang diajarkan selama praktikum.

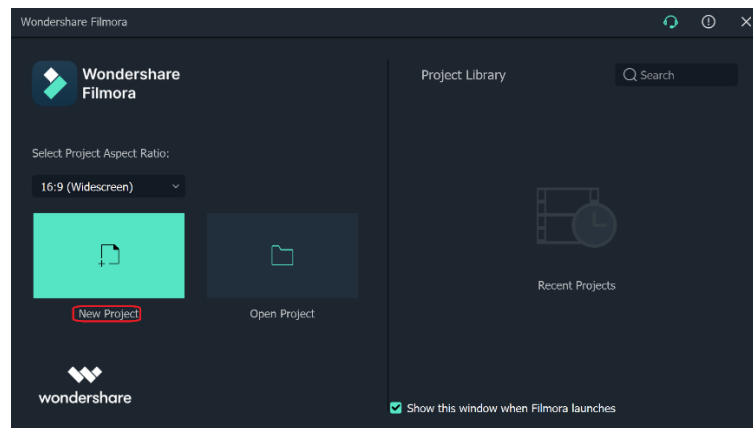
BAB III

HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Praktikum

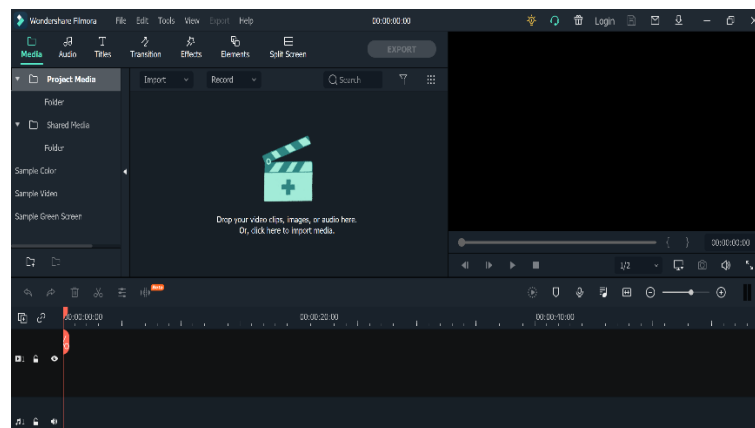
Adapun hasil praktikum yang dilakukan yaitu dapat mengetahui dan memahami tentang bagaimana cara mengoperasikan Filmora X dengan membuat sebuah *cinematic* video. Berikut langkah - langkah membuat video menggunakan Filmora X.

1. Buka aplikasi Filmora X pada PC, lalu klik *New Project*.



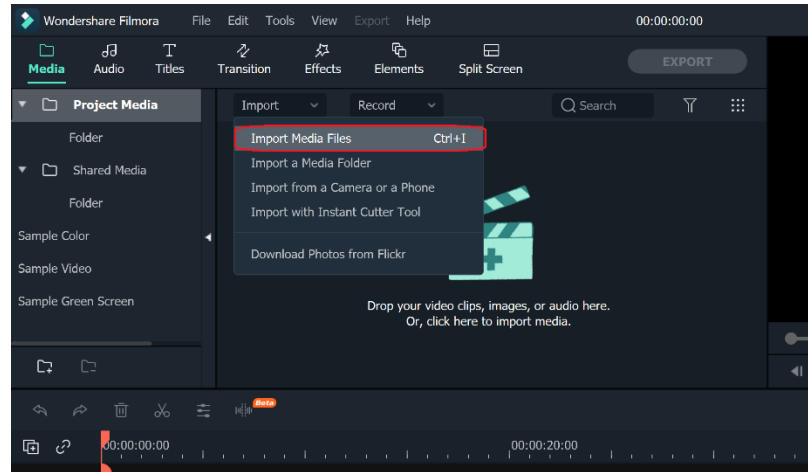
Gambar 3. 1 Tampilan awal membuka Filmora X

2. Setelah klik *New Project*, tampilan akan berubah seperti dibawah



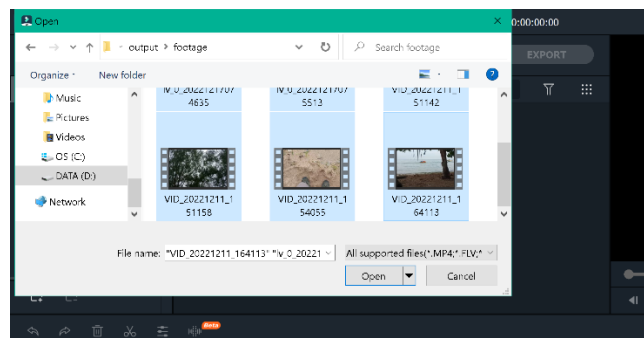
Gambar 3. 2 Membuka Filmora

3. Pada *tab Media*, klik *Import*, lalu pilih *Import Media Files* untuk menambahkan potongan video yang akan diedit menjadi *cinematic* video.



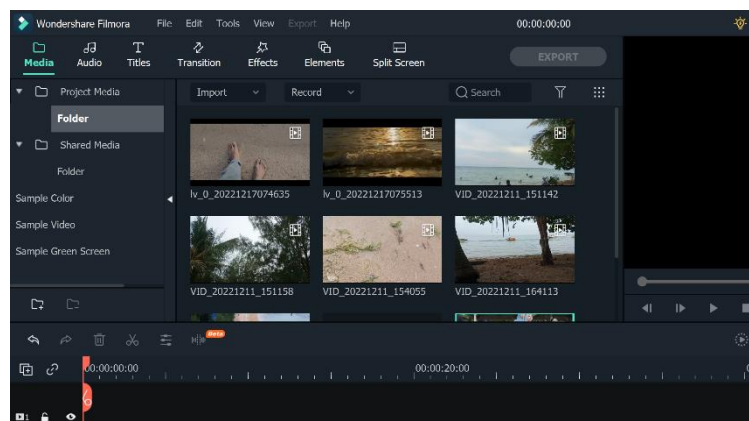
Gambar 3. 3 Menambahkan media

4. Setelah itu akan diarahkan untuk memilih *file*, pilih *file* yang telah di siapkan untuk membuat video, kemudian klik *open*



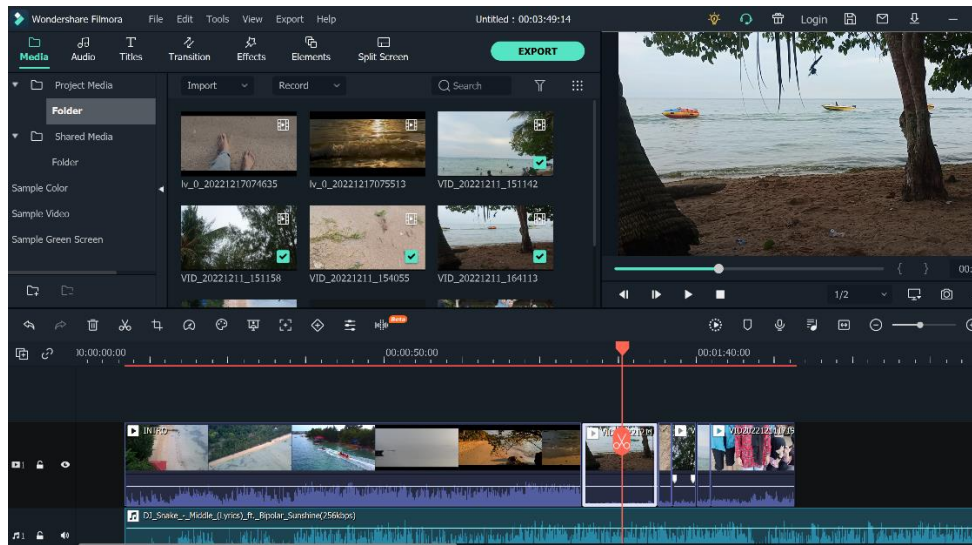
Gambar 3. 4 Memilih *file*

5. Setelah ditambahkan, akan menampilkan seperti ini



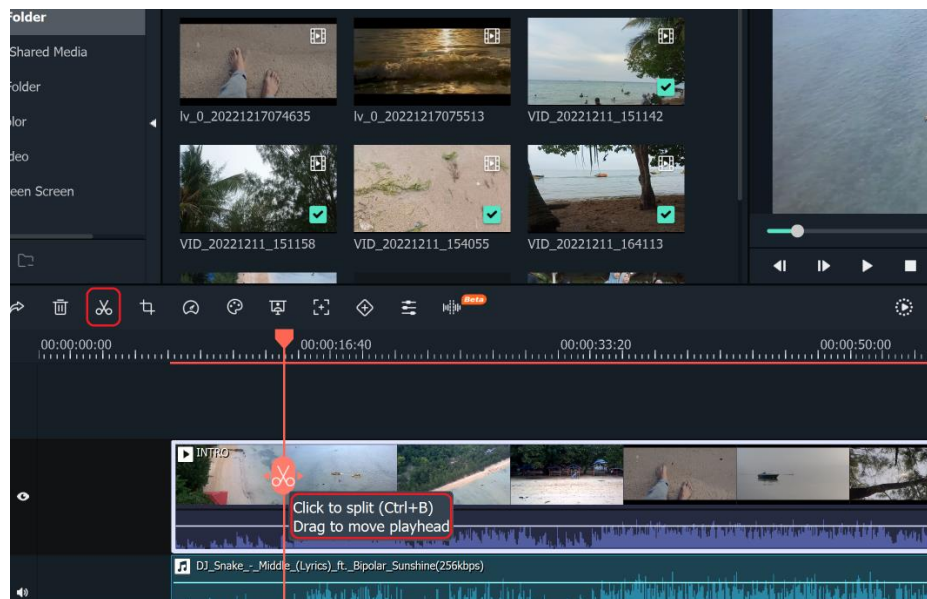
Gambar 3. 5 Setelah menambahkan *File*

6. Kemudian mulai memasukkan satu per satu potongan video serta *background* yang akan digunakan



Gambar 3. 6 Menambahkan video dan *background*

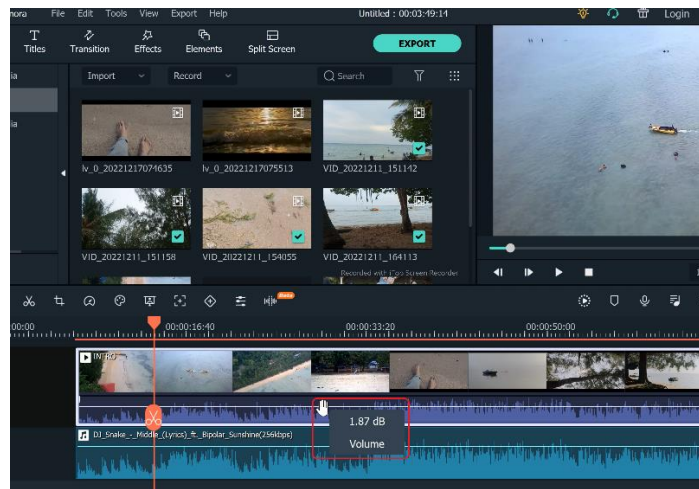
7. Potong video sesuai tempo pada *background* agar terlihat dan terdengar selaras dengan cara klik ikon gunting pada bagian yang akan di potong



Gambar 3. 7 Memotong klip

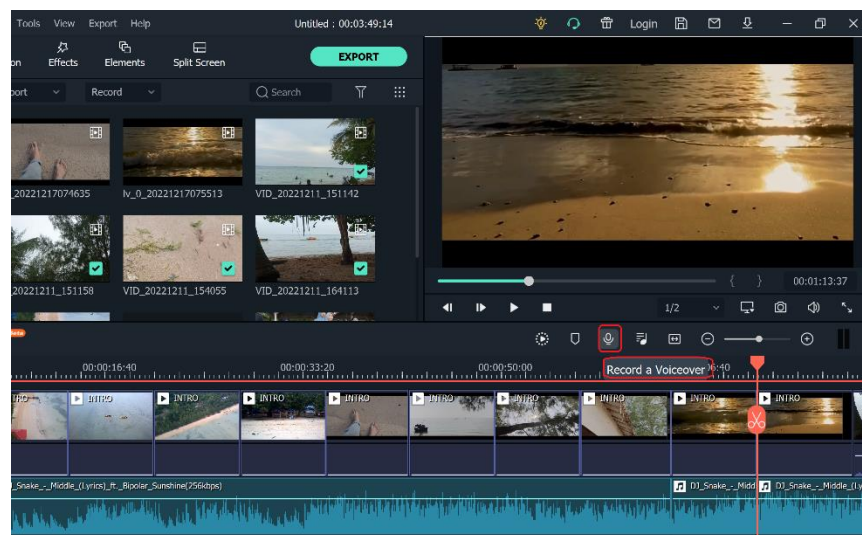
8. Karena video asli mempunyai suara, maka kita harus menghilangkannya dulu agar yang terdengar nantinya hanya *background*. Dengan cara meletakkan *cursor* di garis berwarna putih pada latar suara video, hingga *cursor* berubah menjadi model tangan,

kemudian menariknya hingga frekuensi suara yang berwarna ungu hilang atau tidak ada.



Gambar 3. 8 Menghilangkan suara asli video

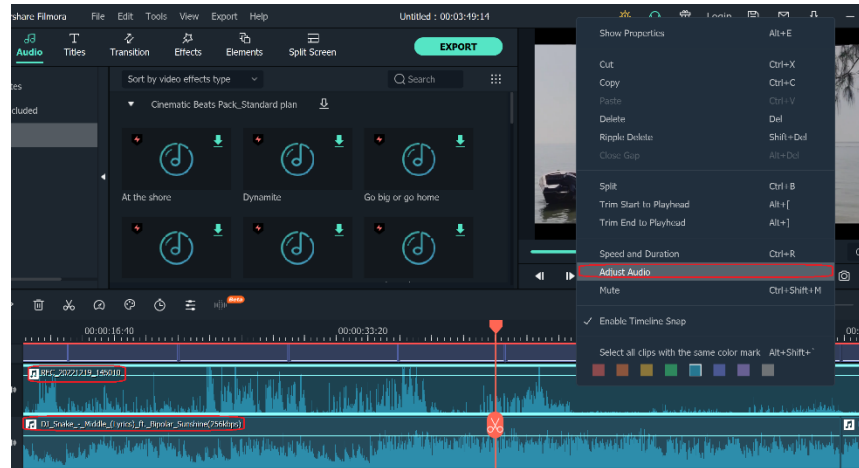
9. Setelah menghilangkan suara asli klip video serta telah menambahkan beberapa klip juga *background*, dikarenakan dalam konsep video ini memperkenalkan keindahan sebuah pantai, tambahkan narasi agar mendukung konsep tersebut, terdapat 2 cara, yaitu meng-*import* suara yang telah di rekam dengan cara sama seperti meng-*import file* pada nomor 3, atau merekam langsung pada Filmora X suara yang akan dimasukkan dengan cara mengklik ikon *mic*.



Gambar 3. 9 Ikon *mic*

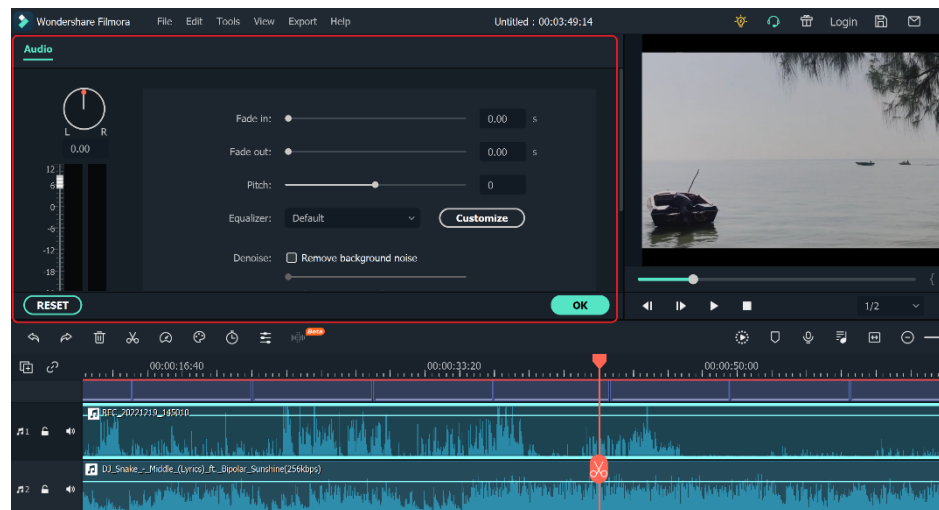
10. Setelah menambahkan narasi tersebut, atur volume suara narasi serta *background* agar tidak saling tumpang tindih, lebih baik agar suara

background lebih kecil volumenya dari pada suara narasi, untuk mengatur volume tersebut dapat mengklik kanan *cursor* pada *sound* yang akan di atur volumenya, klik *Audio>Adjust Audio*



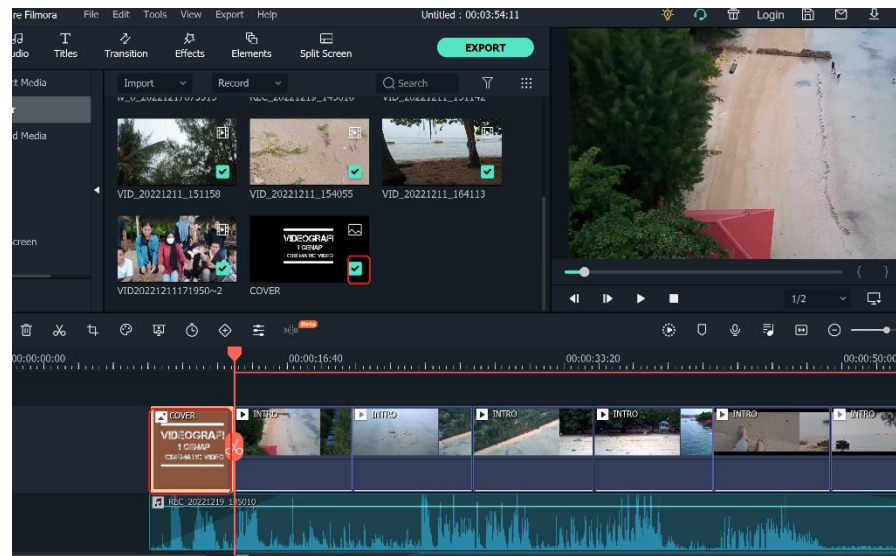
Gambar 3. 10 Atur volume *sound*

11. Maka akan menampilkan *setting* seperti berikut, pada bagian kiri merupakan tempat mengatur *volume* dari *sound* yang di pilih, pada *Fade in* merupakan tempat mengatur volume suara agar suara terdengar bertransisi dari suara kecil ke suara normal saat suara baru dimulai, begitupun pada *Fade out* agar suara terdengar bertransisi dari suara normal ke suara kecil saat suara akan selesai atau habis.



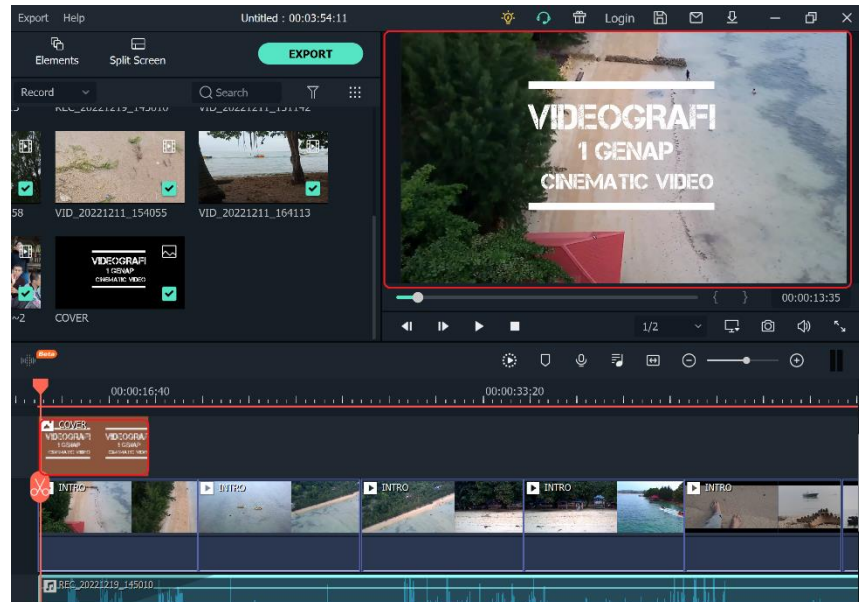
Gambar 3. 11 Mengatur *sound*

12. Setelah mengatur *sound*, agar terlihat lebih menarik, tambahkan gambar pada klip.



Gambar 3. 12 Menambahkan gambar *cover*

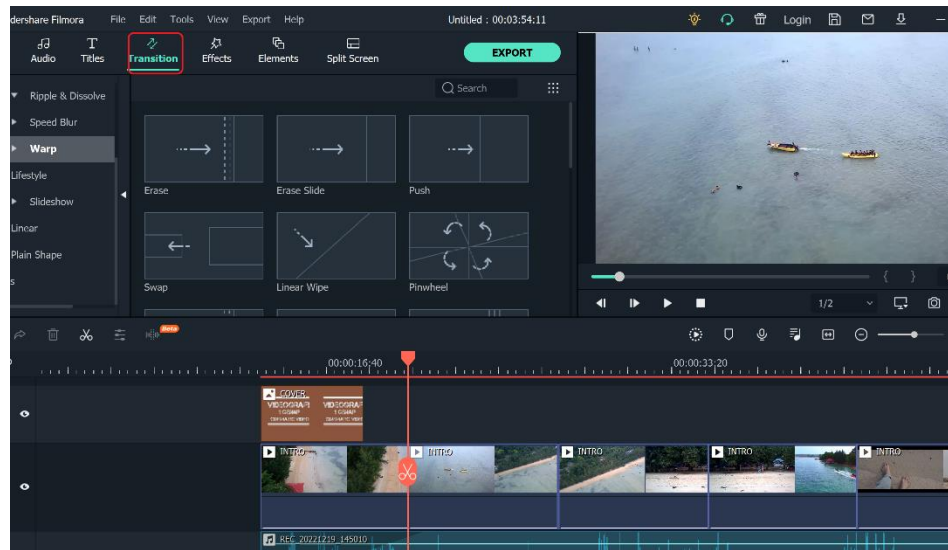
13. Kemudian pindahkan gambar di atas klip pertama (bagian awalan) dengan cara tekan pada gambar, kemudian seret *cursor* pada bagian atas klip. Sehingga tampilan pada klip pertama akan berubah seperti berikut.



Gambar 3. 13 Gambar berpindah ke atas klip dan tampilan video berubah

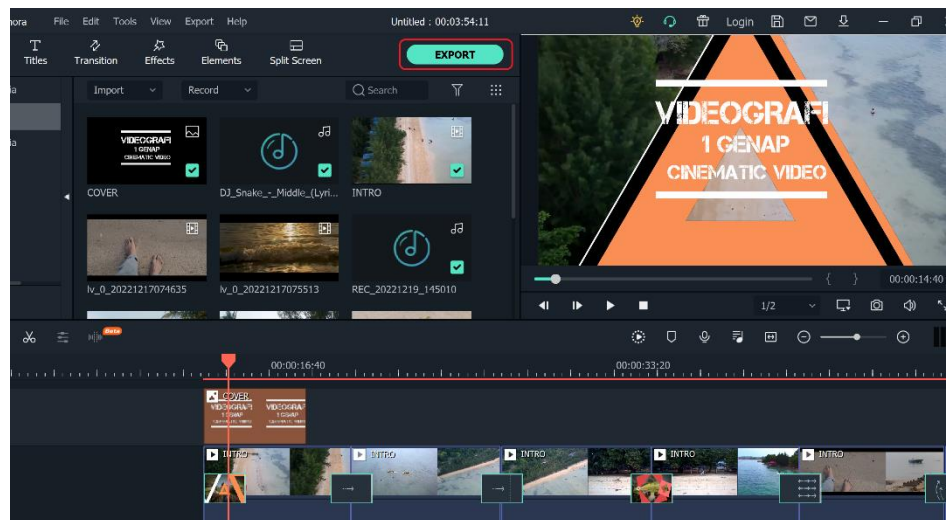
14. Setelah itu, agar terlihat lebih menarik, tambahkan transisi pada gambar tersebut serta transisi pada tiap klip saat berganti *scene* dengan cara klik

yang akan di beri transisi kemudian klik *tab Transition* pada bagian atas, lalu pilih berbagai model transisi yang disediakan



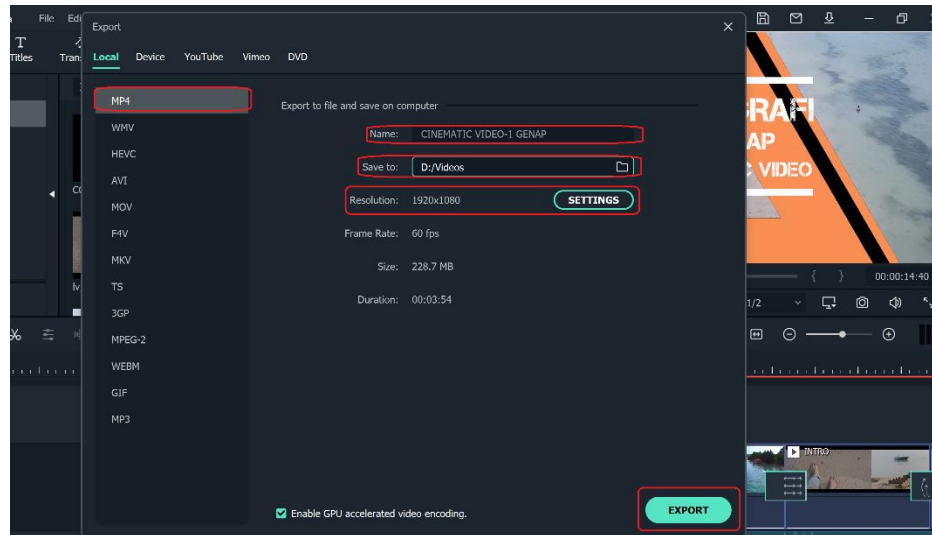
Gambar 3. 14 Menambahkan transisi

15. Setelah itu, video telah jadi, klik *Export* untuk menyimpan hasil video.



Gambar 3. 15 *Export* video

16. Setelah itu pilih memilih format video yang mp4, lalu membuat nama video sesuai keinginan kemudian, pilih tempat penyimpanan video serta resolusi video yang diinginkan, setelah itu video telah tersimpan dan selesai.

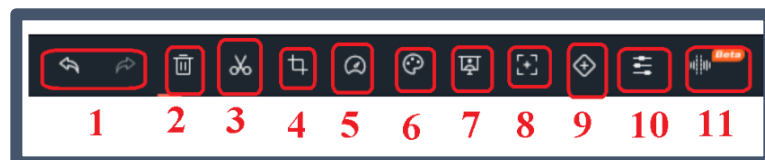


Gambar 3. 16 Memilih format, tempat, nama dan resolusi video

3.2 Analisis Dan Pembahasan

3.2.1 Tools Window pada Filmora X beserta Fungsinya

Tersedia beberapa fungsi-fungsi penting yang terdapat di dalam *tool Window* yang bertujuan untuk mempermudah penggunaan Filmora X.



Gambar 3. 17 Tampilan Tools Window

Tools Window berisikan tombol *Undo*, *Delete*, *Split*, *Crop*, *Speed*, *Advanced*, *Color Tools*, *Green Screen*, *Motion Tracking*, *Keyframing*, *Edit*, *Silence Detection (Beta)*.

Tabel 3. 1 Tools Window dan fungsinya

Tools Window	Fungsi
Undo dan redo	Untuk mengubah menjadi perintah sebelumnya (<i>undo</i>) ataupun setelahnya (<i>redo</i>)

<i>Delete</i>	Untuk menghapus media
<i>Split</i>	Untuk memisahkan media menjadi 2 bagian atau lebih
<i>Crop</i>	Untuk mengatur ukuran gambar
<i>Speed</i>	Untuk mengatur kecepatan video (lebih lambat atau lebih cepat)
<i>Advanced Color Tools</i>	Untuk mengatur warna pada klip video
<i>Green Screen</i>	Untuk merubah <i>background</i> videoe sesuai dengan layar yang dibutuhkan
<i>Motion Tracking</i>	Untuk menambahkan elemen ke objek bergerak
<i>Keyframing</i>	Untuk menambah animasi pada video seperti perubahan posisi, rotasi, skala, keburaman klip dan lainnya
<i>Edit</i>	Berisikan pengaturan <i>full feature editing</i>
<i>Silence Detection (Beta)</i>	Untuk memindai dan menghapus jeda diam dari video secara otomatis

3.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Filmora X

A. Kelebihan Filmora X

Filmora memiliki beberapa kelebihan yang menjadikannya perangkat lunak *editing videos* terpopuler. Berikut fitur yang menjadikannya kelebihan dari Filmora X tersendiri dibandingkan dengan Filmora versi sebelumnya.

1. Memiliki fitur *color match*

Fitur ini dikembangkan untuk mencocokkan warna klip yang dipilih dengan *frame* dari klip lainnya. Ketika kita mempunyai 2 klip yang berbeda, otomatis ketika akan disatukan akan menampilkan perpindahan warna dari klip 1 dan klip ke-2, membuat video kita tidak nampak bagus. Oleh karena itu, fitur *color match* ini berperan untuk menyatukan sekaligus *color* atau warna video dengan memilih warna klip yang mana akan dijadikan sebagai warna utama.

2. Terdapat fitur *motion tracking*

Software yang satu ini memungkinkan penggunaanya dalam menambahkan elemen ke objek bergerak dengan mudah. Ketika video kita sambil berjalan dan ingin memfokuskan suatu objek tanpa merubah tempatnya maka fitur ini menjadi pilihan utama. Fitur ini hanya terdapat pada Filmora versi 10.

3. Mempunyai *Key Framing*

Dengan *software* ini pengguna akan lebih mudah menyesuaikan animasi apa pun dengan menggabungkan *keyframe* untuk mengubah posisi, skala, opasitas, hingga rotasi klip. Dengan *Key framing, frame* bisa kita menentukan perubahan pada tombol atau animasi. Inilah yang menjadi keunggulan pula bagi Filmora X.

4. Terdapat *Audio Ducking*

Audio ducking merupakan fitur dari Filmora X yang bisa otomatis yang akan mengecilkan volume *backsound*. Ketika ada video kita lagi berbicara dan kita menggunakan *backsound* maka *backsound* itu secara otomatis suaranya mengecil. Dibandingkan dengan *software* lain harus memotong-motong setiap *backsound* dan mengecilkannya secara manual. Membuat fitur ini menjadi salah satu kelebihan dari Filmora X.

5. Ada *keyboard shortcut*

Kelebihan selanjutnya yang ada pada Filmora X adalah adanya fitur *keyboard shortcut*. Fitur ini membuat pengguna dapat mengedit sendiri *shortcut* yang diinginkan. Fitur ini sangat membantu sekali bekerja mengedit video, jadi adanya tambahan fitur ini pada Filmora X adalah sangat *powerfull* untuk bekerja dengan cepat.

6. Harga

Jika ingin membeli aplikasi Filmora X secara *full*, maka harga yang ditawarkan relatif murah. Fitur-fitur yang ditawarkan sudah sangat membantu dalam proses *editing* dan mampu mengalahkan *software-software* aplikasi *editing* lainnya.

B. Kekurangan Filmora X

Selain mempunyai kelebihan, aplikasi Filmora X mempunyai kekurangan diantaranya:

1. Fitur biaya tambahan

Walaupun Filmora X menyediakan beberapa fitur secara gratis, tapi masih memiliki kekurangan jika ingin mengedit video hanya dengan mengandalkan fitur gratisan. Pengguna diwajibkan membayar jika ingin menggunakan semua fitur yang ada pada Filmora X.

2. *Watermark*

Pengguna jika telah mengedit video dan akan mengekspornya akan terganggu dengan cap tanda air dari Filmora X. Hal ini menjadikannya kekurangan tersendiri bagi Filmora X. Kemudian jika ingin menghilangkan *watermark* atau tanda air harus melakukan pembayaran terlebih dahulu.

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Dari uraian yang telah dibahas di atas, dapat penulis simpulkan bahwa videografi adalah media untuk merekam suatu momen/kejadian yang dirangkum dalam sebuah sajian gambar dan suara yang dapat kita nikmati dikemudian hari baik sebagai sebuah kenangan ataupun sebagai bahan kajian untuk mempelajari apa yang sudah/ pernah terjadi.

Perbedaan utama *A-roll* dengan *B-roll*. Jika *A roll* adalah cuplikan utama dari subjek utama proyek Sedangkan, *B-roll* dapat diartikan sebagai video tambahan atau rekaman sekunder yang digunakan untuk melengkapi video utama.

Filmora merupakan sebuah *software* editing video yang dapat digunakan untuk membuat video, mengedit video, bahkan mengubah video dengan cara mudah. Ada banyak alasan yang menjadikan aplikasi Filmora sebagai aplikasi yang cocok bagi pemula. Yaitu karena mempunyai kelebihan-kelebihan berupa fitur yang membantu pengguna dapat mengedit video dengan mudah dan dapat menghasilkan kualitas video yang menakjubkan.

4.2 Saran

Mengingat banyaknya manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan aplikasi Filmora X ini, penulis menyarankan kepada seluruh pembaca agar selalu memperdalam pengetahuan tentang tata cara penggunaan dari menu dan *tolls* yang tersedia di Filmora X ini, agar jika terdapat kebutuhan dalam pembuatan sebuah video dapat dilakukan secara efektif dan efisien guna meringankan beban pekerjaan dan mengefisienkan waktu.

DAFTAR PUSTAKA

Firdian Agus Arofi. 2022. Pengertian Videografi. *Online*: <https://agus-firdian.blogspot.com/2013/06/pengertian-videografi.html>. Diakses pada 18 Desember 2022.

RahmanCyber. 2020. “ APA ITU B-ROLL, A-ROLL DALAM VIDEOGRAFI “. <https://www.rahmancyber.net/2020/06/apa-itu-footage-b-roll-dan-a-roll-dalam-videografi.html>. Diakses Pada 19 Desember 2022.

Ismi Trias. 2021. Populer untuk Editor Pemula, Ketahui Apa Saja Fitur Menarik Filmora. <https://glints.com/id/lowongan/filmora-untuk-edit-video/#.Y6AZt3ZBw2w> Diakses pada 19 Desember 2022.

LAMPIRAN

