

LAPORAN
PRAKTIKUM APLIKASI KOMPUTER
“MULTIMEDIA (VIDEOGRAFI)”



YUSRIL USMAN

E1E120054

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS HALU OLEO

KENDARI

2020






KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
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 : YUSRIL USMAN
STAMBUK : E1E1 20 054
MATA KULIAH : PRAKTIKUM APLIKASI KOMPUTER
JURUSAN : TEKNIK INFORMATIKA
JUDUL PRAKTIKUM : MULTIMEDIA VIDEOGRAFI
KELOMPOK : VII (TUJUH)

No.	Hari/Tanggal	Uraian	Paraf
1.	Selasa, 15 Desember 2020	Bab 1 dan Bab 2 oke	
2.	Jumat, 18 Desember 2020	Bab 3 Oke	
3.	Senin, 21 Desember 2020	Bab 4 Oke	

Kendari, 22 Desember 2020

Asisten Dosen



Dimas Eka Putra

E1E118020

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan atas kehadiran Allah SWT. karena berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga kami bisa menyelesaikan laporan Praktikum Aplikasi Komputer dengan materi “Multimedia Videografi” ini dengan tepat waktu.

Shalawat serta salam juga kami panjatkan ke pada baginda Nabiullah Muhammad SAW. yang menjadi suri tauladan bagi kita semua, yang memperjuangkan umatnya dari kelamnya alam kejahilian sehingga, pada saat ini, kita bisa merasakan limpahan cahaya rahmat dari Allah SWT.

Terimakasih juga kami ucapkan sebanyak-banyaknya kepada semua pihak yang telah membantu proses menyelesaikan laporan ini. Kami sebagai penyusun laporan ini sadar bahwa laporan Praktikum Aplikasi Komputer ini masih jauh dari kata sempurna. Sehingga kami dengan tangan terbuka menerima segala kritikan dan masukan yang bersifat membangun dari para pembaca sekalian.

Konawe, 22 Desember 2020

Yusril Usman

DAFTAR ISI

LEMBAR ASISTENSI	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Landasan Teori.....	1
1.2 Tujuan Praktikum.....	7
1.3 Manfaat Praktikum.....	7
BAB II	9
METODOLOGI PRATIKUM.....	9
2.1 Waktu Dan Tempat.....	9
2.2 Alat Dan Bahan	9
2.3 Prosedur Praktikum.....	10
BAB III.....	11
ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....	11
3.1 Hasil Praktikum	11
3.2 Analisi Pembahasan	18
BAB IV	23
PENUTUP.....	23
4.1 Kesimpulan	23
4.2 Saran.....	23
DAFTAR PUSTAKA	24
LAMPIRAN.....	25

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Contoh gambar <i>A-Rool</i>	2
Gambar 1. 2 Contoh gambar <i>B-Rool</i>	3
Gambar 1. 3 Contoh gambar <i>EWS</i>	3
Gambar 1. 4 Contoh gambar <i>VWS</i>	4
Gambar 1. 5 Contoh gambar <i>Wide</i> atau <i>Long shot</i>	4
Gambar 1. 6 Contoh gambar <i>medium shot</i>	4
Gambar 1. 7 Contoh gambar <i>MCU</i>	5
Gambar 1. 8 Contoh gambar <i>CU</i> dan <i>ECU</i>	5
Gambar 1. 9 Contoh gambar <i>POV</i>	5
Gambar 1. 10 Contoh gambar <i>angle bird's eye</i>	6
Gambar 1. 11 Contoh gambar <i>high angle</i>	6
Gambar 1. 12 Contoh gambar <i>angle eye level</i>	7
Gambar 1. 13 Contoh gambar <i>low angel</i>	7
Gambar 3. 1 Membuat <i>project</i> baru	11
Gambar 3. 2 Tampilan <i>New Poject</i>	12
Gambar 3. 3 Tampilan lembar kerja baru	12
Gambar 3. 4 Cara mengimpor <i>file 1</i>	13
Gambar 3. 5 Cara mengimpor <i>file 2</i>	13
Gambar 3. 6 Proses pemotongan 1	14
Gambar 3. 7 Proses pemotongan 2.....	14
Gambar 3. 8 Menambahkan efek transisi 1.....	15
Gambar 3. 9 Menambahkan efek transisi 2.....	15
Gambar 3. 10 Menambahkan teks.....	16
Gambar 3. 11 Mengekspor <i>file 1</i>	16
Gambar 3. 12 Mengekspor <i>file 2</i>	17
Gambar 3. 13 Mengekspor <i>file 3</i>	17
Gambar 3. 14 Mengekspor <i>file 4</i>	18
Gambar 3. 15 Mengekspor <i>file 5</i>	18
Gambar 3. 16 <i>Workspace All Panel</i>	19
Gambar 3. 17 <i>Workspace Assembly</i>	19

Gambar 3. 18 <i>Workspace Audio</i>	20
Gambar 3. 19 <i>Workspace Color</i>	20
Gambar 3. 20 <i>Workspace Editing</i>	21
Gambar 3. 21 <i>Workspace Effect</i>	21
Gambar 3. 22 <i>Workspace Graphics</i>	22

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Alat dan fungsinya	9
Tabel 2. 2 Bahan dan fungsinya.....	9

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Landasan Teori

1.1.1 Pengertian Multimedia

Secara bahasa, multimedia terdiri dari dua kata, yaitu “multi” dan “media”. Multi sendiri memiliki arti banyak, sedangkan media berarti sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Jadi pengertian multimedia adalah suatu tempat atau sarana atau perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi yang terdiri dari dua atau lebih elemen. Dalam definisi lain, multimedia adalah sarana komunikasi yang mengintegrasikan teks, grafik, gambar diam maupun bergerak, animasi, dan media lainnya. Kombinasi teks tersebut dapat ditampilkan, disimpan, dikirim, dan diproses dengan sebuah perangkat tertentu.

Sesuai dengan namanya, suatu media dapat dikatakan multimedia jika terdiri dari dua atau lebih elemen. sebagai contoh, sebuah brosur dapat dikatakan multimedia karena terdiri dari elemen teks dan gambar. Video klip juga dapat dikatakan multimedia karena terdiri dari elemen suara, gambar, teks, dan juga video.

1.1.2 Pengertian Desain 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 mendalam mengenai 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. Proses mengedit video dapat dilakukan menggunakan aplikasi khusus yang banyak tersedia saat ini. Setelah pengeditan selesai video dapat dibagikan sebagai konten Youtube atau kebutuhan lainnya.

1.1.3 Perbedaan A-Rool dan B-Rool

1. Apa itu *Footage*

Footage dalam bahasa Indonesia adalah rekaman video mentahan yang dihasilkan dari perekaman langsung kamera film atau kamera video. Jika pada kamera disetel Meta datanya, maka akan nampak informasi tentang *footage* itu direkam menggunakan kamera apa, tanggal berapa, *frame rate* berapa dan biasanya sampai pada ISO jika itu kamera DSLR. A-Rool dan B-Rool merupakan istilah pengembangan *footage* video.

2. Perbedaan A-Rool dan B-Rool

A-Rool merupakan *footage* video utama dari video yang kita rekam. Misalnya dalam hal ini kita merekam video pembelajaran, maka video narasi pembelajaran itu merupakan A-Rool atau *footage* utama yang menjadi acuan editor untuk memasang B-Rool. Contoh sederhana untuk membedakan A-Rool dan B-Rool adalah film dokumenter dimana *Shot* video ke orang yang menjadi narasumber itu biasa langsung dianggap sebagai A-Rool, sedangkan *footage* video untuk mendukung narasi dari narasumber itu biasa dianggap sebagai B-Rool.



Gambar 1. 1 Contoh gambar A-Rool

B-Rool merupakan video tambahan yang dianggap sebagai rekaman sekunder dari rekaman utama seorang videografer atau kameraman. B-Rool dapat dikumpulkan dengan unit terpisah, artinya di *shot* potong tidak harus

di hari yang sama atau juga bisa diperoleh dari *Microstock* seperti *ShuterStock*.



Gambar 1. 2 Contoh gambar B-Rool

1.1.4 Teknik-Teknik Pengambilan Gambar

1. Jenis Ukuran Shot

a. *Extreme Wide Shot* (EWS)

Subjek terlihat sangat jauh dari *frame*. Biasanya digunakan juga sebagai *established shot* dan dipakai ketika *shooting* eksterior.



Gambar 1. 3 Contoh gambar EWS

b. *Veri Wide Shot* (VWS)

Pada subjek ini objek masi terlihat namun lingkungan sekitarnya yang lebih ditonjolkan dan dapat digunakan untuk *shooting* eksterior maupun interior. Biasanya menampilkan dimana, kapan, dan sedikit informasi mengenai siapa.



Gambar 1. 4 Contoh gambar VWS

c. *Wide* atau *Long shot*

Seluruh tubuh subjek atau tokoh masuk di dalam *frame*. Biasanya menampilkan informasi mengenai dimana, kapan, dan siapa lebih detail (gender, pakaian, atau kegiatan).



Gambar 1. 5 Contoh gambar *Wide* atau *Long shot*

d. *Medium Shot*

Menampilkan beberapa bagian dari subjek (dari kepala sampai pinggang).



Gambar 1. 6 Contoh gambar *medium shot*

e. *Medium Close UP* (MCU)

Bagian yang masuk dalam *frame* hanya dari kepala sampai dada.



Gambar 1. 7 Contoh gambar MCU

f. *Close Up* (CU) dan *Exreme Close Up* (ECU)

Close Up menampilkan bagian detail dari wajah, biasanya diambil dari bagian kepala hingga bahu. Sedangkan *Exreme Close Up Shot* memperlihatkan detail suatu objek dalam jarak yang sangat dekat (mata, hidung, mulut, dan jari). Biasanya digunakan untuk menunjukkan benda atau aktivitas yang penting pada penonton.



Gambar 1. 8 Contoh gambar CU dan ECU

g. *Point Of View* (POV)

Shot yang diambil dari perspektif subjek.



Gambar 1. 9 Contoh gambar POV

2. *Angle Camera*

a. *Bird's Eye*

Sudut pandang ini menampilkan sudut pandang yang tidak biasa karena posisi kamera yang sangat tinggi sehingga memperlihatkan subjeknya terlihat kecil.



Gambar 1. 10 Contoh gambar *angle bird's eye*

b. *High Angle*

Sudut pandang ini biasanya diambil lebih tinggi dari subjeknya. Sehingga subjek terlihat berada di posisi bawah. *Angle* ini untuk mengimpresikan tentang suatu keadaan yang terpuruk atau tersudutkan.



Gambar 1. 11 Contoh gambar *high angle*

c. *EyeLevel*

Sudut pandang ini biasanya paling sering digunakan dalam pengambilan gambar. Cara menggunakannya dengan meletakkan kamera sejajar dengan subjeknya.



Gambar 1. 12 Contoh gambar *angle eye level*

d. *Low Angle*

Sudut pandang ini diambil dengan meletakkan kamera lebih rendah dari subjeknya sehingga subjek terlihat berada di atas. Angle ini biasanya dipakai untuk mengimpresikan suatu kemegahan.



Gambar 1. 13 Contoh gambar *low angel*

1.2 Tujuan Praktikum

Adapun tujuan kegiatan pembelajaran dari praktikum aplikasi komputer materi “multimedia videografi” adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengertian dari multimedia dan videografi
2. Untuk mengetahui perbedaan *A-Rool* dan *B-Rool*
3. Untuk mengetahui teknik pengambilan gambar
4. Untuk mengetahui fungsi masing-masing *window* dan *tools* pada Adobe Premiere Pro CC.

1.3 Manfaat Praktikum

Adapun tujuan kegiatan pembelajaran dari praktikum aplikasi komputer materi “multimedia videografi” adalah sebagai berikut :

1. Mahasiswa dapat mengetahui pengertian dari multimedia dan videografi
2. Mahasiswa dapat mengetahui perbedaan *A-Rool* dan *B-Rool*
3. Mahasiswa dapat mengetahui teknik pengambilan gambar
4. Mahasiswa dapat mengetahui fungsi masing-masing *window* dan *tools* pada Adobe Premiere Pro CC.

BAB II

METODOLOGI PRATIKUM

2.1 Waktu Dan Tempat

2.1.1 Waktu

Adapun waktu pelaksanaan praktikum aplikasi komputer materi “Multimedia Videografi” dimulai tanggal 08 Desember 2020 pada pukul 13:30 WITA – Selesai.

2.1.2 Tempat

Praktikum ini kami laksanakan secara virtual melalui Zoom dan LMS (*Learning Management System*) the e-Green SPADA.

2.2 Alat Dan Bahan

2.2.1 Alat

Adapun alat yang digunakan pada saat pelaksanaan Praktikum Aplikasi Komputer materi “Multimedia Videografi” yaitu :

Tabel 2. 1 Alat dan fungsinya

No	Alat	Fungsi
1.	Laptop	Sebagai media menjalankan aplikasi Adobe Premiere Pro CC 2019.

2.2.2 Bahan

Adapun bahan yang digunakan pada saat pelaksanaan Praktikum Aplikasi Komputer materi “Multimedia Videografi” yaitu :

Tabel 2. 2 Bahan dan fungsinya

No	Bahan	Fungsi
1.	Adobe Premiere Pro CC 2019	Sebagai media untuk melakukan <i>editing</i> dalam praktikum.

2.3 Prosedur Praktikum

Adapun langkah kerja yang dilakukan dalam Praktikum Aplikasi Komputer materi “Multimedia Videografi” yaitu :

1. Siapkan alat dan bahan.
2. Nyalakan laptop kemudian buka aplikasi Adobe Premiere Pro CC 2019
3. Operasikan Adobe Premiere Pro CC 2019 sesuai dengan langkah-langkah yang diajarkan selama praktikum.

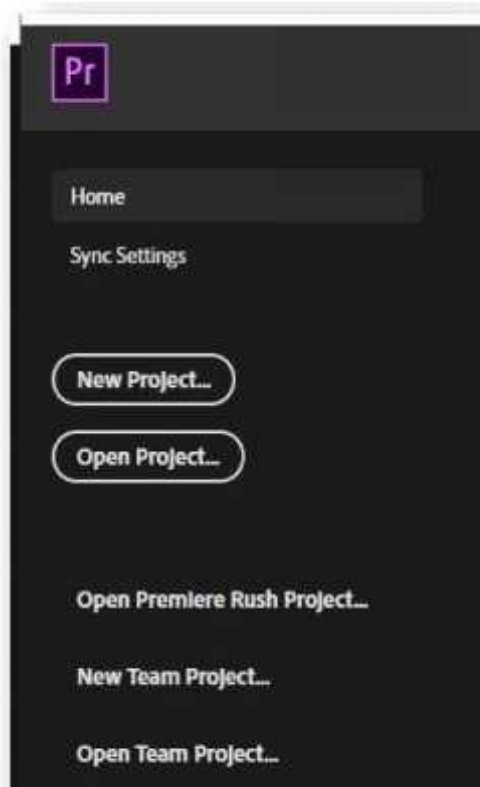
BAB III

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Praktikum

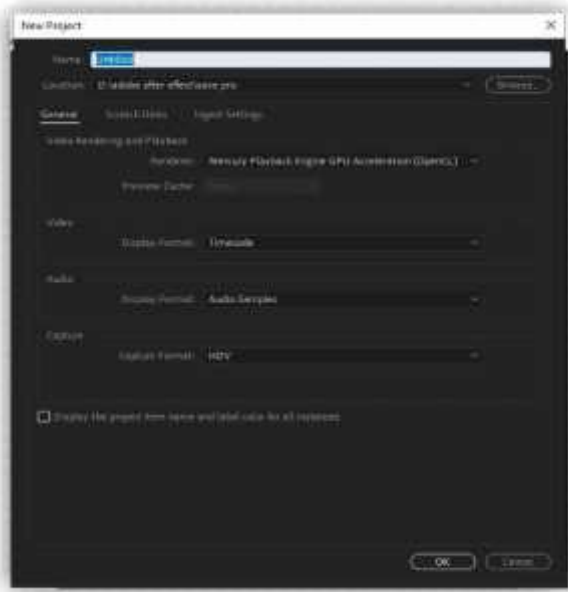
Adapun langkah-langkah dalam mengedit video mulai dari membuat *project* baru, mengimpor *file* yang berada di *folder* kita sampai dengan mengeksport hasil video yang telah kita edit adalah sebagai berikut :

1. Membuat *Project* Baru
 - a. pertama-tama kita harus masuk ke dalam aplikasi premier pro, selanjutnya kita pilih *New Project* untuk membuat *project* baru.



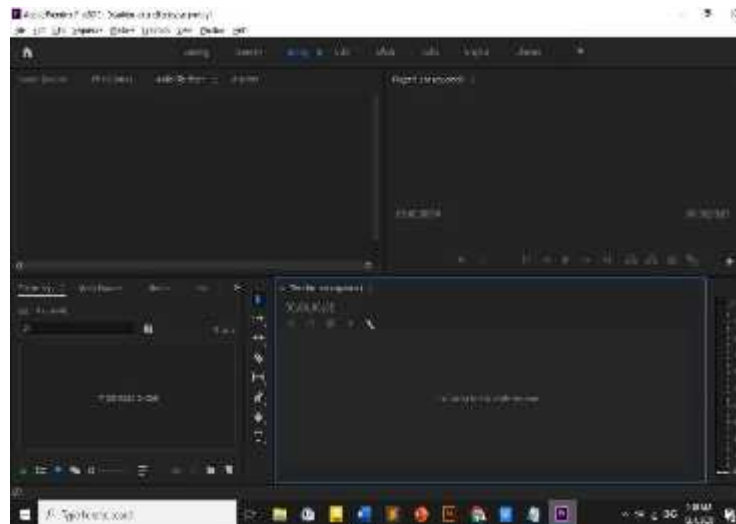
Gambar 3. 1 Membuat *project* baru

- b. Selanjutnya akan muncul tampilan *New Project*. Pada tahap ini kita bisa memberikan nama sesuai dengan keinginan kita pada *project* yang ingin kita buat. Kemudian klik OK jika sudah.



Gambar 3. 2 Tampilan *New Project*

- c. Setelah semua tahap di atas telah selesai, maka kita akan diarahkan ke lembar kerja baru. Di sanalah tempat kita akan melakukan proses *editing*.



Gambar 3. 3 Tampilan lembar kerja baru

2. Mengimpor *File*

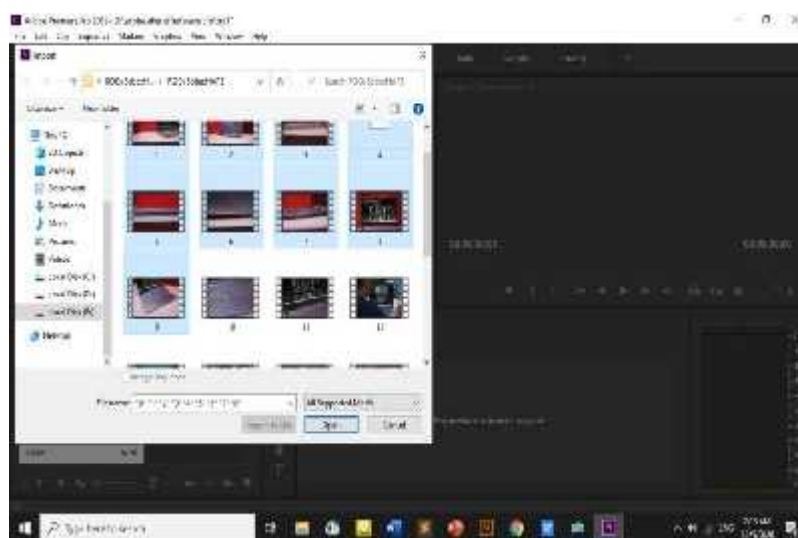
- a. Untuk mengimpor *file* dari *folder* kita, baik itu berupa video, audio, ataupun foto, kita dapat melakukannya dengan dua cara

yaitu dengan men-*drag* langsung *file*-nya atau dengan cara ke *file*terus pilih menu *import*.



Gambar 3. 4 Cara mengimpor *file* 1

- b. Pada tahap selanjutnya, pilihlah *file* yang ingin kita edit atau yang ingin kita tambahkan dalam *project* kita.



Gambar 3. 5 Cara mengimpor *file* 2

3. *Cut* atau Memotong

- a. Untuk melakukan pemotongan, kita bias menggunakan *Razor Tools* yang telah disediakan oleh aplikasi tersebut, atau kita juga bisa menggunakan *ShortCut C*.



Gambar 3. 6 Proses pemotongan 1

- b. Kemudian, arahkan *pointer* ke video ataupun audio yang ingin kita potong.

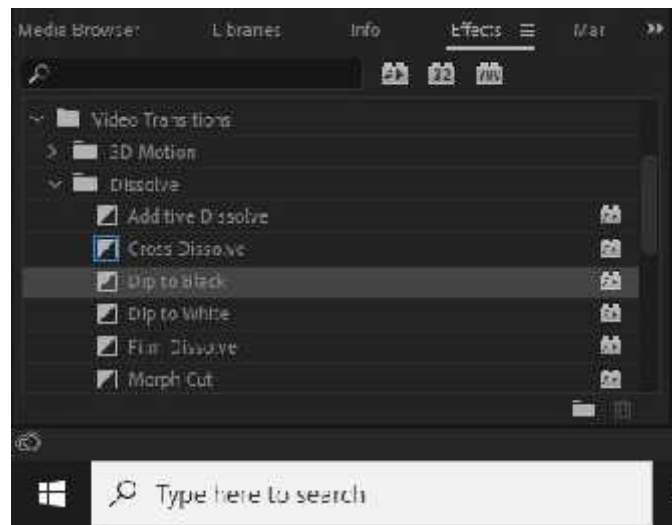


Gambar 3. 7 Proses pemotongan 2

4. *Transition* atau Transisi

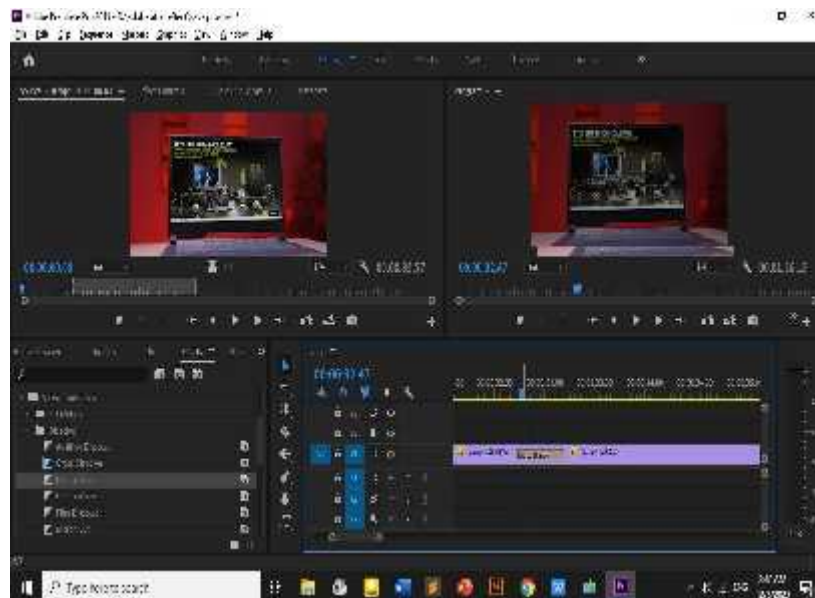
- a. Untuk menambahkan efek transisi, kita bisa melakukannya dengan cara masuk ke menu *Effects*, kemudian klik Video

Transitions maka akan tampil jenis-jenis transisi yang bisa kita gunakan sesuai selera kita.



Gambar 3. 8 Menambahkan efek transisi 1

- b. Kemudian *drag* transisi yang telah kita pilih tadi ke sela-sela antara dua video atau ke video yang telah kita potong tadi.

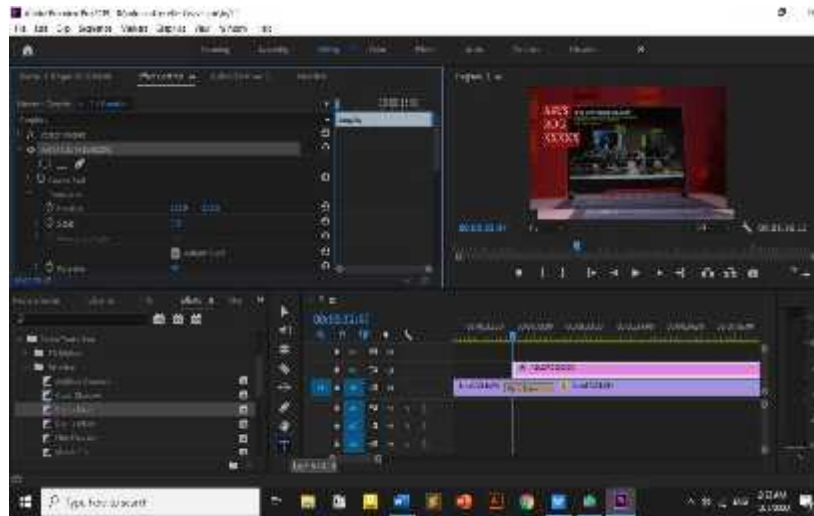


Gambar 3. 9 Menambahkan efek transisi 2

5. Menambahkan Teks

Untuk menambahkan teks, kita bisa melakukannya dengan cara memilih *Type Tools* atau kita juga bisa melakukannya dengan *ShortCut T*.

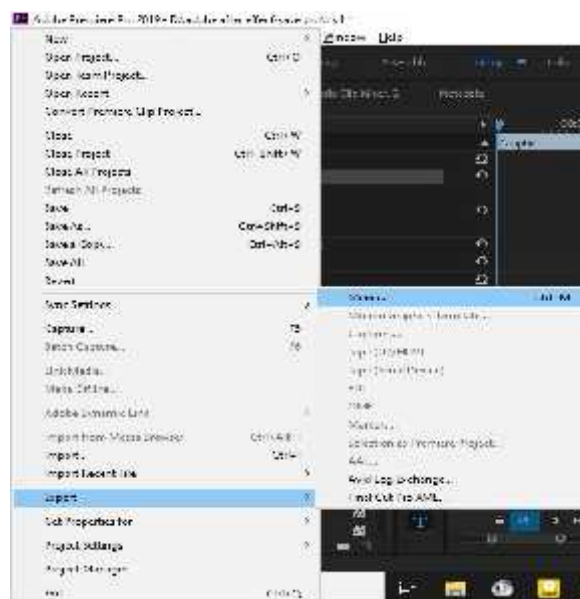
Selanjutnya klik bagian yang ingin kita tambahkan tulisan pada jendela monitor.



Gambar 3. 10 Menambahkan teks

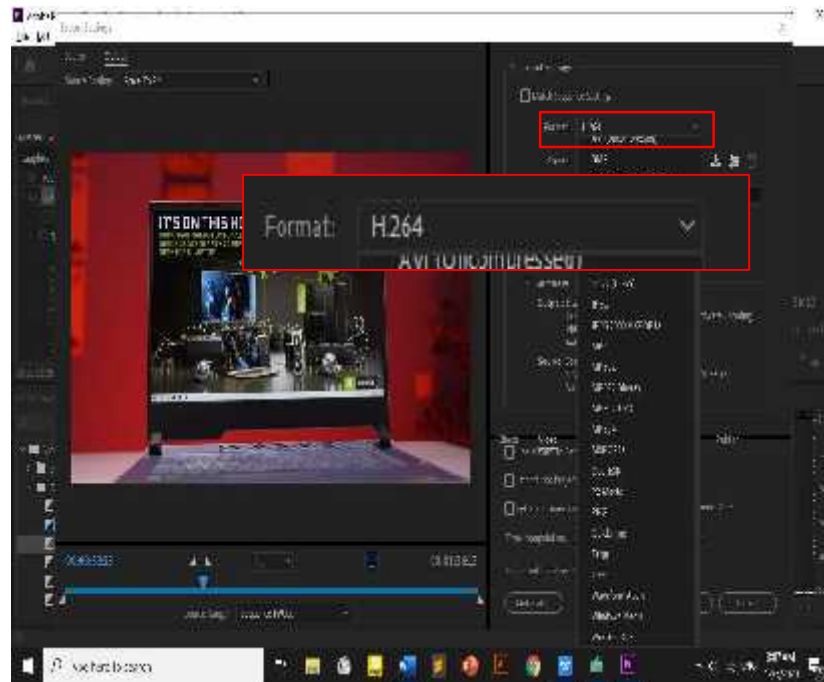
6. Ekspor atau *Render*

- Untuk mengekspor hasil editan kita, kita bisa melakukannya dengan cara masuk ke menu *File*, selanjutnya pilih *Export*, kemudian pilih *Media* atau kita bisa melakukannya dengan *shortcut* Ctrl + M.



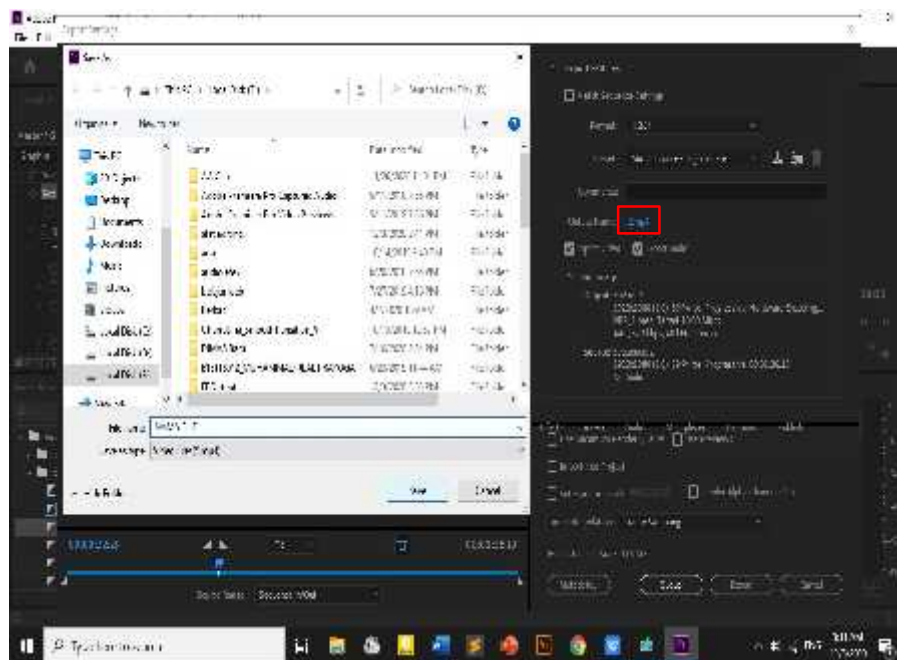
Gambar 3. 11 Mengekspor *file* 1

b. Kemudian pada kolom format, pilih H.264



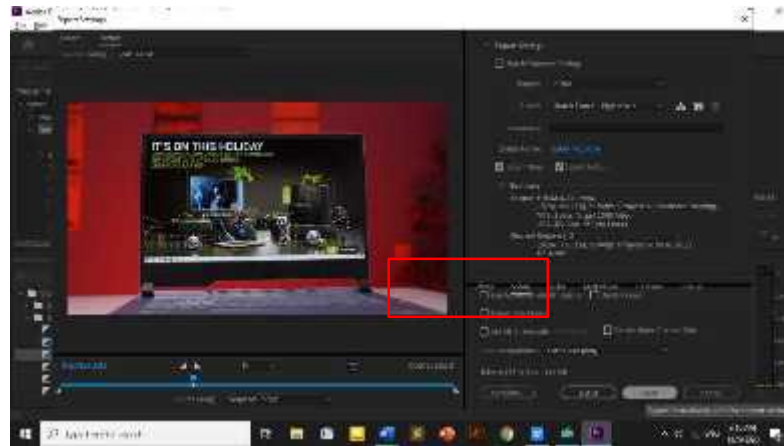
Gambar 3. 12 Mengekspor file 2

c. Selanjutnya, untuk memberi nama pada *project* kita, kita bisa melakukannya dengan cara pilih *Output Name*, kemudian berikan nama *project* yang telah kita buat dan pilih direktori sesuai keinginan kita, kemudian klik *save*.



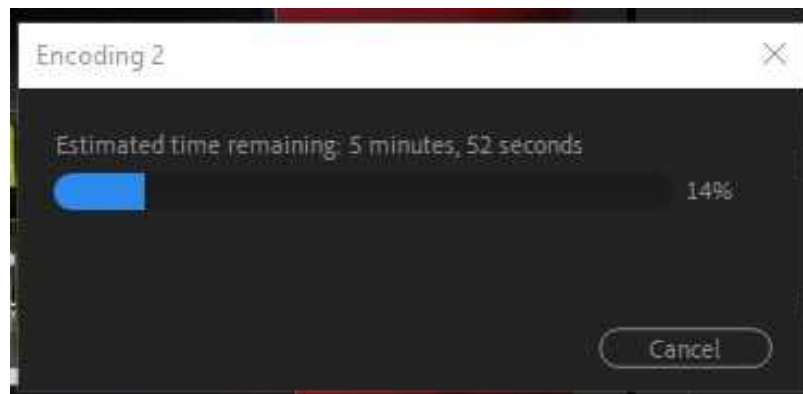
Gambar 3. 13 Mengekspor file 3

- d. Selanjutnya, langsung klik *Export*.



Gambar 3. 14 Mengekspor *file* 4

- e. Kemudian tunggu sampai tahap ekspor selesai.



Gambar 3. 15 Mengekspor *file* 5

3.2 Analisi Pembahasan

Adapun analisis pembahasan mengenai praktikum kali ini adalah sebagai berikut:

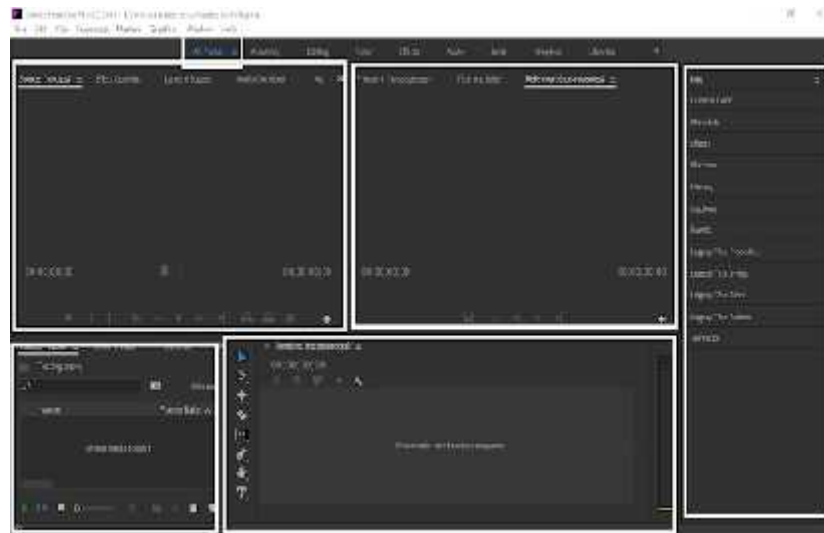
3.2.1 Fungsi *Workspace* Adobe Premiere Pro CC

Di dalam menu *workspace* terdapat beberapa *workspace* yang bisa kita gunakan, contohnya adalah *workspace editing* yang bisa kita gunakan untuk memulai mengedit suatu video. Ada juga *workspace effect*, bisa kita gunakan ketika kita ingin lebih meng-*explore effect* yang kita sisipkan pada video yang

sedang kita edit. Untuk lebih jelasnya berikut ini merupakan menu-menu yang ada pada *workspace* :

1. *Workspace All Panel*

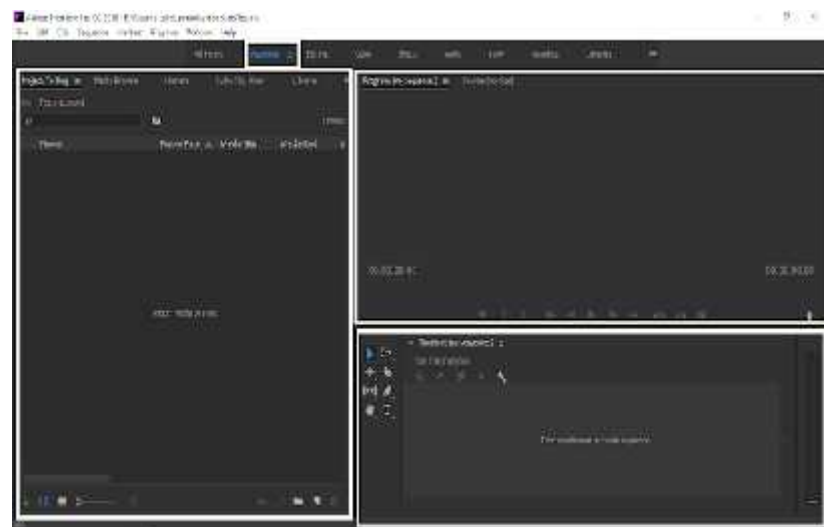
Workspace All Panel berfungsi untuk menampilkan semua panel yang ada.



Gambar 3. 16 *Workspace All Panel*

2. *Workspace Assembly*

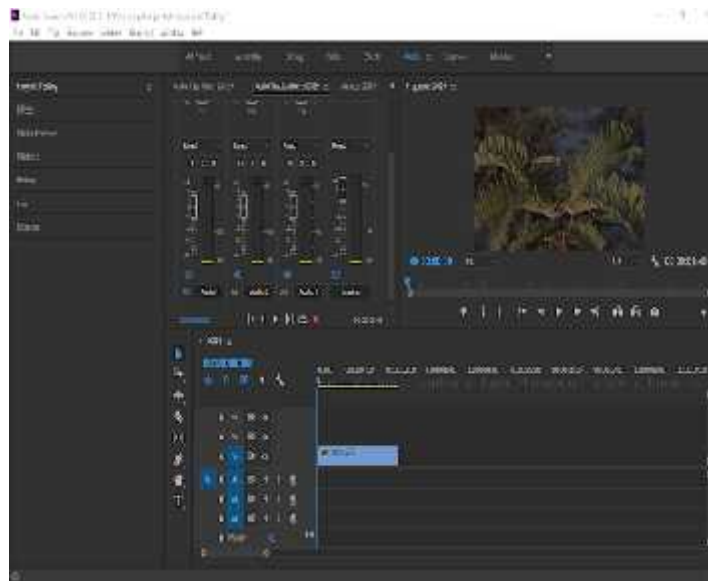
Workspace Assembly ini sangat membantu bagi para pengedit video yang memiliki kualitas laptop yang rendah.



Gambar 3. 17 *Workspace Assembly*

3. *Workspace Audio*

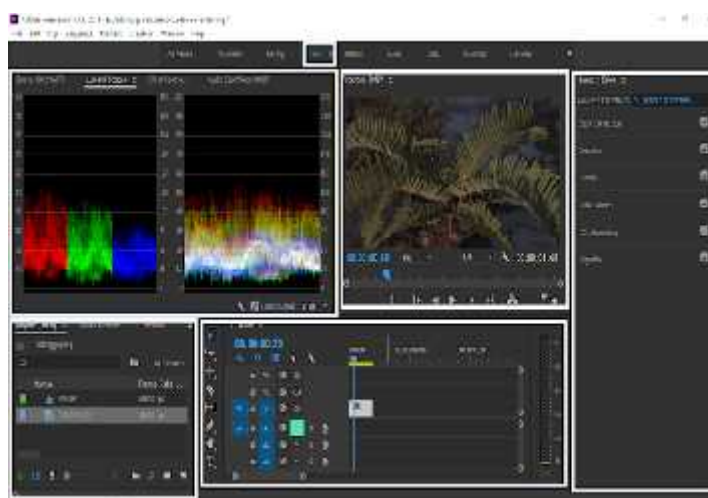
Workspace Audio berfungsi untuk mengedit suara.



Gambar 3. 18 *Workspace Audio*

4. *Workspace Color*

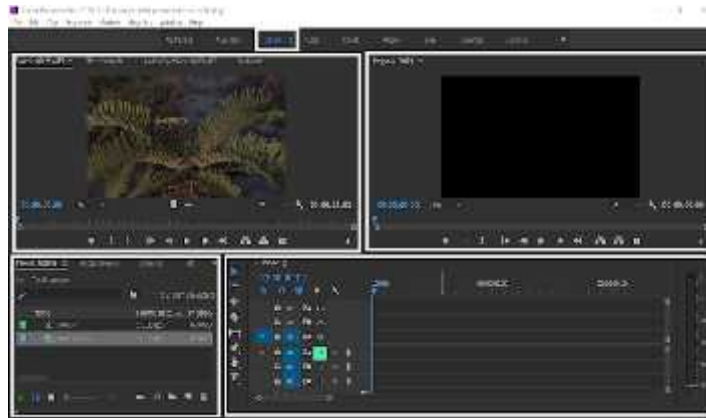
Workspace Color berfungsi dalam melakukan *color grading*. *Workspace* ini juga sangat berguna dalam proses pemberian warna karena dalam *workspace* ini menyediakan efek khusus untuk melakukan pemberian warna pada gambar.



Gambar 3. 19 *Workspace Color*

5. *Workspace Editing*

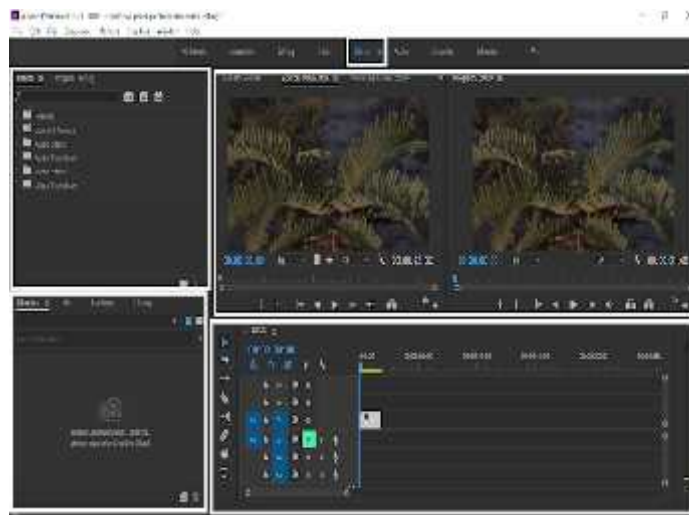
Workspace Editing berfungsi untuk melakukan *editing* video atau audio. *Workspace* ini juga berfungsi untuk memilih *scene* atau menyortir video yang akan masuk ke *timeline editing* kita.



Gambar 3. 20 *Workspace Editing*

6. *Workspace Effects*

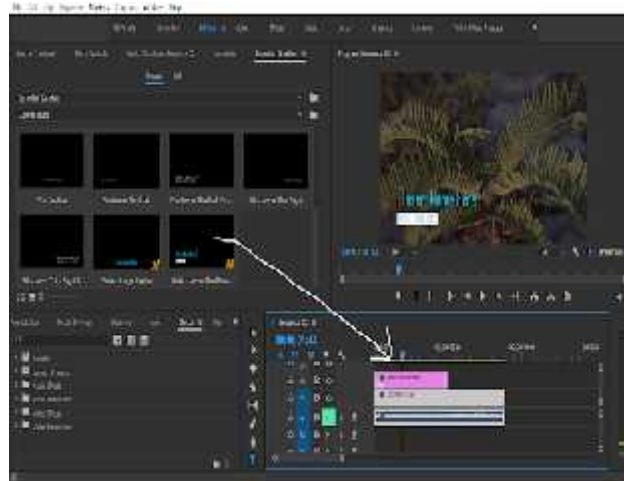
Workspace Effects berfungsi untuk memberikan efek pada video kita.



Gambar 3. 21 *Workspace Effect*

7. *Workspace Graphics*

Workspace Graphics berfungsi untuk memberikan *essential graphic* pada video kita.



Gambar 3. 22 *Workspace Graphics*

3.2.2 Macam-Macam Aplikasi Edit Video

Berikut ini merupakan beberapa aplikasi yang khusus kita gunakan untuk melakukan pengeditan video :

1. Adobe Premiere Pro
2. DaVinci Resolve
3. Cyberlink PowerDirector
4. Wondershare Filmora
5. AVS Video Editor
6. Windows Movie Maker
7. Avidemux Video Editor
8. Pinnacle Studio
9. HitFilm Express
10. VideoPad Video Editor

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Secara bahasa, multimedia terdiri dari dua kata, yaitu “multi” dan “media”. Multi sendiri memiliki arti banyak, sedangkan media berarti sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Jadi pengertian multimedia adalah suatu tempat atau sarana atau perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi yang terdiri dari dua atau lebih elemen. Dalam definisi lain, multimedia adalah sarana komunikasi yang mengintegrasikan teks, grafik, gambar diam maupun bergerak, animasi, dan media lainnya. Kombinasi teks tersebut dapat ditampilkan, disimpan, dikirim, dan diproses dengan sebuah perangkat tertentu.

Sesuai dengan namanya, suatu media dapat dikatakan multimedia jika terdiri dari dua atau lebih elemen. sebagai contoh, sebuah brosur dapat dikatakan multimedia karena terdiri dari elemen teks dan gambar. Video klip juga dapat dikatakan multimedia karena terdiri dari elemen suara, gambar, teks, dan juga video.

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 mendalam mengenai 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. Proses mengedit video dapat dilakukan menggunakan aplikasi khusus yang banyak tersedia saat ini. Setelah pengeditan selesai video dapat dibagikan sebagai konten Youtube atau kebutuhan lainnya.

4.2 Saran

Adapun saran untuk praktikum kedepannya yaitu sebaiknya materi praktikum bisa dijelaskan lebih rinci lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alivia. (2020, maret 23). *Cara Memotong Video Di Adobe Premiere Pro Cc 2019*. Dipetik Desember 17, 2020, dari Metodeku.com: <https://metodeku.com/cara-memotong-video-di-adobe-premiere-pro-cc-2019/>
- Gratis, I. (2017, Desember 19). *Cara Menggunakan Workspace Overview Di Adobe Premiere Pro CC*. Dipetik Desember 12, 2020, dari ilmugratisgan.net: <https://www.ilmugratisgan.net/2017/12/cara-menggunakan-workspace-overview-di-adobe-premiere-pro.html>
- Nangi, J., Saputra, R. A., & Putra, D. E. (2020). *MODUL PRAKTIKUM VIII PRAKTIKUM APLIKASI KOMPUTER 2020 MULTIMEDIA VideoGraf*.

LAMPIRAN

