

## PENERAPAN MODEL PENGEMBANGAN LUTHER DALAM PEMBUATAN VIDEO PROMOSI KAMPUS

<sup>1</sup>Jumriah Alfiani, <sup>2</sup>Muh.Rasyid Ridha, <sup>3</sup>Fitri Yunita, <sup>4</sup>Rosliana

<sup>123</sup>Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Islam Indragiri

<sup>4</sup>Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Islam Indragiri

Tembilahan Hulu, Indragiri Hilir, Riau, Indonesia

Email: [ying73593@gmail.com](mailto:ying73593@gmail.com), [rasyid4sky@gmail.com](mailto:rasyid4sky@gmail.com), [fitriyun@gmail.com](mailto:fitriyun@gmail.com),  
[roslianarusdy@gmail.com](mailto:roslianarusdy@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video promosi kampus menggunakan model pengembangan multimedia Luther yang terbagi dalam enam tahap: Konsep, Perancangan, Pengumpulan Bahan, Pembuatan, Pengujian, dan Pendistribusian. Dari sepuluh jurnal pembandingan, mayoritas menggunakan metode Villamil-Molina dan teknik motion graphic, di mana 60% hasil penelitian berbasis video. Penelitian ini menghasilkan kombinasi animasi dan video dengan perbedaan dalam proses pembuatan animasi karakter pembantu yang hanya muncul beberapa kali dalam frame tertentu. Model pengembangan Luther terbukti efektif dalam pembuatan video promosi kampus yang kreatif dan informatif, memberikan wawasan tentang promosi pendidikan tinggi dan pemasaran program studi kepada calon mahasiswa serta masyarakat umum. Hasil perancangan multimedia video promosi ini berdurasi 100 detik dengan video kombinasi animasi sebagai karakter narrator.

Kata kunci: Multimedia, Promosi Kampus, Luther, Animasi

### 1 PENDAHULUAN

Universitas Islam Indragiri (UNISI), didirikan pada tahun 2008 di bawah naungan Yayasan Tasik Gemilang, merupakan hasil penggabungan antara STIE Sri Gemilang dan Politeknik Pertanian Indragiri. Pendirian ini diresmikan melalui Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 86/D/O/2008 pada tanggal 22 Mei 2008[1]. Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer (FTIK) memiliki tiga program studi: Teknik Industri (TI), Teknik Sipil (TS), dan Sistem Informasi (SI). Setiap tahun, jumlah mahasiswa di program studi SI lebih dominan dibandingkan dengan TS dan TI. Hal ini disebabkan oleh kurangnya informasi yang sampai ke calon mahasiswa tentang pilihan program studi di FTIK, yang berkaitan dengan promosi yang telah dilakukan.

Periklanan merupakan salah satu variabel bauran pemasaran yang sangat penting ketika perusahaan memasarkan produk dan jasanya. Tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini para penjual jasa dan produk banyak menggunakan alat periklanan untuk menjual jasa dan produknya dengan cepat[2].

Multimedia sendiri memiliki pengertian yaitu perpaduan berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan media lainnya secara terpadu dan sinergis melalui komputer atau perangkat elektronik lainnya untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam pengertian ini ada dua kata kunci yaitu integrasi dan sinergi. Hal ini menunjukkan bahwa komponen-komponen multimedia harus terpadu atau terintegrasi dan harus saling mendukung secara terkoordinasi untuk mencapai tujuan tertentu[3].

Penelitian serupa sebelumnya juga banyak dilakukan, salah satunya yaitu "Perancangan Cinematic Video Sebagai Media Promosi Kampus II STMIK Pelita Nusantara Lubuk Pakam" menggunakan metode Villamil-Molina dengan output berupa video[4]. Namun penelitian yang akan dilakukan sekarang menggunakan metode Luther tapi dengan hasil output berupa kombinasi antara video dan animasi dengan proses produksi yang dijelaskan secara rinci. Metode penelitian adalah sebuah kegiatan yang bersifat ilmiah yang dilakukan dengan teknik yang tersusun[5].

Meskipun sudah ada promosi dari masing-masing program studi, belum ada promosi yang mencakup semua program studi dalam satu fakultas. Oleh karena itu, perlu dibuat video promosi untuk FTIK secara keseluruhan untuk membantu calon mahasiswa dalam memilih program studi yang sesuai dengan minat mereka. Berdasarkan permasalahan ini, penulis akan melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pengembangan Luther Dalam Pembuatan Video Promosi Kampus”.

## 2 TINJAUAN PUSTAKA

Berikut ini adalah penelitian yang korelasinya sejalan dengan penelitian yang dibahas dalam studi ini. Untuk menyempurnakan penelitian ini, perlu dilakukan kajian literatur, di antaranya:

**Tabel 1 Tinjauan Literatur**

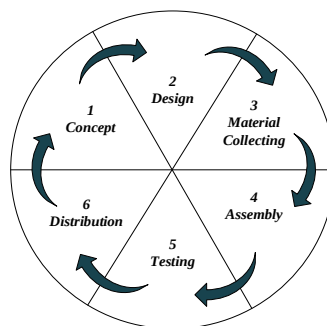
| No | Judul                                                                     | Hasil Penelitian                                                                                                             |
|----|---------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Bayu Rianti<br>Muh. Rasyid<br>Ridha,<br>Indrawan Alsa<br>(2022)           | Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Mata Pelajaran Pjok Di Sma N 1 Tembilahan[6]                                    |
| 2. | Nurlianti<br>Muh. Rasyid<br>Ridha (2023)                                  | Perancangan multimedia iklan bisnis kuliner[7]                                                                               |
| 3. | Adea Wisnu<br>Gusti Bahari,<br>Sri Widiyanti<br>(2023)                    | Pembuatan Video Profil Sebagai Sarana Media Informasi Promosi Kampus Politeknik Hasnurdi Barito Kuala, Kalimantan Selatan[8] |
| 4. | Ayu Sri<br>Rahida, Fitri<br>Yunita, Muh.<br>Rasyid Ridha,<br>Usman (2024) | Sistem Infomasi Sekolah Dan Data Alumni Di Smk Negeri 2 Tembilahan[5]                                                        |

| No | Judul                                                              | Hasil Penelitian                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|----|--------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 5. | Adhe Pandhu<br>Dwi Prayogha,<br>Mudafiq Riyan<br>Pratama<br>(2020) | Implementasi Metode Luther Untuk Pengembangan Media Pengenalan Tata Surya Berbasis Virtual Reality[9]                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|    |                                                                    | kelayakan sistem yang dibuat melalui kepuasan dari pengguna.<br>Desain Objek 3D didesain dengan aplikasi Unity dan begitu juga perancangan aplikasi Virtual Reality menggunakan software Unity dengan Google VR SDK for Unity dengan prefabs GVRmain. Pada pengujian memasuki mode virtual reality, perangkat mobile dengan RAM 1 GB dapat berjalan memasuki mode virtual reality, akan tetapi proses rendering pada objek 3D berjalan lambat. |

### 3 METODE PENELITIAN

Penelitian kualitatif adalah salah satu metode penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman tentang kenyataan melalui proses berfikir induktif. Dalam penelitian ini, peneliti terlibat dalam situasi dan setting fenomenanya yang diteliti[10]. Beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif meliputi observasi, studi pustaka, dan wawancara (individu atau kelompok).

Metode pengembangan multimedia yang digunakan adalah metode yang dikemukakan oleh Luther dalam Sutopo yang memiliki enam langkah, berikut alur dari metode pengembangan Luther[9].



Gambar 1 Pengembangan Luther

- Konsep**  
Tahap ini merupakan tahap awal merumuskan dasar dasar konsep, Pada tahap konseptual ini juga dijelaskan rincian kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap yaitu menentukan jenis video, menentukan konsep video, dan mengatur perangkat yang akan digunakan
- Desain**  
Pada tahap ini merupakan penentuan spesifikasi yang berkaitan dengan arsitektur, gaya, bentuk. Langkah ini biasanya menggunakan Skenario & Storyboard untuk membuat sketsa deskripsi setiap adegan dan diagram untuk menggambarkan aliran dari satu adegan ke adegan berikutnya.
- Pengumpulan Materi**  
Tahap ini merupakan proses untuk pengumpulan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pembuatan video promosi. Antara lain pengumpulan audio, video, teks, font dan gambar - gambar serta komponen lain yang akan di masukan di dalam penyajian video promosi.
- Pembuatan**  
Tahap Assembly merupakan tahap dimana seluruh objek atau materi multimedia dibuat. Pembuatan animasi bergantung pada langkah desain, yaitu Storyboard. Tahap pembuatan seluruh objek berdasarkan konsep yang akan segera dirancang dan diimplementasikan merupakan bagian dari tahap penelitian multimedia.
- Testing**

Pada tahap ini Pengujian dijalankan setelah fase pembuatan dan dilakukan dengan memeriksa atau melihat pratinjau jika ada kesalahan. Pada fase ini, kami melakukan uji kelayakan produk menggunakan teknik survei terhadap beberapa kelompok sasaran

f) Distribution

Tahap terakhir dari pendekatan *Luther* adalah distribusi, yaitu tahap pendistribusian video melalui media yang dapat digunakan pengguna untuk dijadikan acuan. Fase dimana aplikasi disimpan pada media penyimpanan

#### 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

##### Konsep (Concept)

**Tabel 2 Konsep Video**

| No | Nama            | Keterangan                                    |
|----|-----------------|-----------------------------------------------|
| 1. | Judul           | Apa itu FTIK?                                 |
| 2. | Tujuan          | Mengekpos hasil studi FTIK                    |
| 3. | Jenis Video     | Kombinasi Video dan Animasi 3D                |
| 4. | Format          | Mp4                                           |
| 5. | Jenis Iklan     | Promosi                                       |
| 6. | Platform        | Youtube, Instagram, Tiktok dan FB             |
| 7. | Target Penonton | Siswa/lulusan SLTA                            |
| 8. | Rasio Aspek     | 16:9 (horizontal)                             |
| 9. | Resolusi        | HD ( <i>High Definition</i> ) 1280×720 piksel |

Peneliti memilih judul "Apa itu FTIK?" untuk menarik minat penonton. Video promosi ini bertujuan memperkenalkan program studi di FTIK yang kurang diminati, menggunakan kombinasi animasi sebagai narator. Format MP4 dipilih untuk menghemat ruang penyimpanan tanpa mengurangi kualitas. Target penonton adalah remaja yang telah lulus SMA atau yang masih bingung memilih program studi di fakultas TIK, dengan TikTok sebagai salah satu platform distribusi.

**Tabel 3 Perangkat yang digunakan**

| No | Nama                     | Keterangan          |
|----|--------------------------|---------------------|
| 1. | Aplikasi Pembuat Animasi | 3D Blender          |
| 2. | Aplikasi Pengolah Suara  | Super Sound         |
| 3. | Aplikasi Pengolah Video  | Wondershare Filmora |
| 4. | Kamera                   | Nikon Z5 Lensa 35mm |

Di atas telah dijelaskan beberapa perangkat dan perlengkapan yang digunakan selama proses produksi video.

##### Perancangan (Design)

Naskah Skenario. Skenario berfungsi untuk menjelaskan susunan adegan pengambilan gambar video. Dalam pembuatan naskah skenario, peneliti menggunakan software Microsoft Word 2020 sebagai aplikasi sederhana untuk melengkapi skenario. Di bawah ini adalah salah satu script video promosi yang akan dibuat.

##### ACT 1

##### 1. SCAN 1

EXT : Bangunan fakultas kampus (Zoom in)

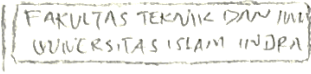
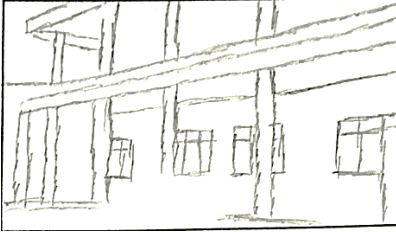
CAST : -

Memperlihatkan tampak bangunan fakultas teknik

**So** : Hai, selamat datang di Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer! Kami merupakan bagian dari Universitas Islam Indragiri yang berkomitmen untuk memberikan pendidikan berkualitas dan pengalaman belajar yang luar biasa kepada para mahasiswa.....

## Storyboard

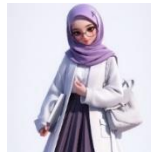
Tabel 4 Storyboard

| No | Frame                                                                             | Keterangan                                                                                                                                                                                                                                     |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. |  | <b>Deskripsi</b> : Opening, nama fakultas dan Universitas<br><b>Teks</b> : "FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS ISLAM INDRAGIRI"<br><b>Audio</b> : sound effect (ting)<br><b>Durasi</b> : 1.8 s                                      |
| 2. |  | <b>Deskripsi</b> : EXT. BANGUNAN FAKULTAS. Dengan karakter animasi yang muncul di sebelah kanan sebagai narator<br><b>Teks</b> : "Kampus I UNISI"<br><b>Audio</b> : Welcome to University vol 50% dan Voice Over 100%<br><b>Durasi</b> : 2.1 s |

Storyboard tersebut menggambarkan beberapa urutan adegan dalam video promosi atau pengenalan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer di Universitas Islam Indragiri (UNISI). Visual pertama menampilkan bagian pembuka yang memperlihatkan nama fakultas dan universitas dengan teks "FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS ISLAM INDRAGIRI". Pada bagian ini, efek suara "ting" digunakan, dan durasinya adalah 1,8 detik. Visual kedua menunjukkan tampilan eksterior bangunan fakultas, dengan karakter animasi yang muncul di sebelah kanan sebagai narator. Teks yang ditampilkan adalah "Kampus I UNISI", dan audionya berupa kalimat "Welcome to University" dengan volume 50% serta voice over 100%. Durasi untuk bagian ini adalah 2,1 detik. Storyboard ini secara keseluruhan dirancang untuk memperkenalkan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer di UNISI dengan urutan visual dan audio yang informatif dan menarik.

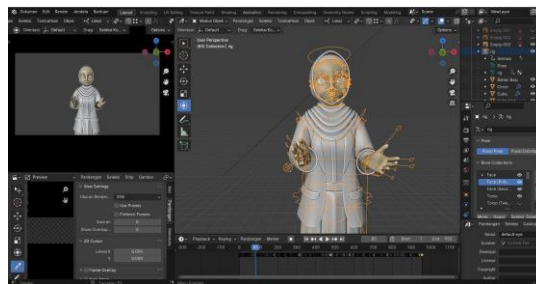
Pengumpulan Materi (Material Collecting). Selain animasi 3D dan rekaman audio sulih suara, peneliti juga menggunakan file font, gambar, video, dan musik latar sebagai aset tambahan. Beberapa file tersebut diperoleh secara gratis dan tidak berlisensi dari beberapa situs web.

Tabel 5 Asset yang dikumpulkan

| No | Nama                                                     | Keterangan                                                                                                                                                                                                                                                       |
|----|----------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Welcome to University - Alec Koff                        | Sound Mp3                                                                                                                                                                                                                                                        |
| 2. | Steady                                                   | Font                                                                                                                                                                                                                                                             |
| 3. | BB Anonym                                                | Font                                                                                                                                                                                                                                                             |
| 4. | Poppins                                                  | Font                                                                                                                                                                                                                                                             |
| 5. | Oliver                                                   | Font                                                                                                                                                                                                                                                             |
| 6. | Referensi karakter animasi                               |                                                                                                                                                                             |
| 7. | Referensi visual kostum                                  |                                                                                                                                                                             |
| 8. | Dokumentasi kegiatan organisasi fakultas                 |                                                                                                                                                                             |
| 9. | Dokumentasi kegiatan organisasi Himpunan Teknik Industri |    |

| No  | Nama                                                      | Keterangan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-----|-----------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 10. | Dokumentasi kegiatan organisasi Himpunan Teknik Sipil     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| 11. | Dokumentasi kegiatan organisasi Himpunan Sistem Informasi |    <br>    |

Pembuatan (Assembly). Pada tahap inilah proses inti dilakukan yaitu mulai pembuatan karakter animasi, pengambilan gambar untuk video, kemudian pada tahap akhir semua elemen digabungkan.



**Gambar 2 proses rigging animasi**

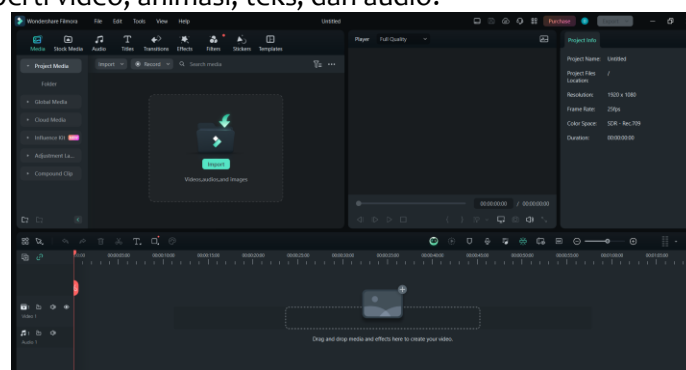
Pada tahap pembuatan objek animasi, terdapat tiga tahap yaitu tahap modelling tahap rigging dan tahap rendering. Masing-masing tahap memiliki fungsi dan aturan tersendiri.



**Gambar 3 Proses Syuting**

Pengambilan video pada gambar 3 tersebut adalah sudut pandang over-the-shoulder (dari belakang dan atas bahu), menyorot tangan seseorang yang sedang menggunakan laptop untuk melihat desain arsitektur atau teknis di layar. Kamera juga berada pada ketinggian yang hampir sejajar dengan laptop, memberikan fokus utama pada layar dan tangan pengguna.

Penggabungan Seluruh Elemen. Proses penggabungan elemen dalam pembuatan video menggunakan software seperti Wondershare Filmora dimulai dengan mengimport semua elemen yang diperlukan, seperti video, animasi, teks, dan audio.



**Gambar 4 Import file**

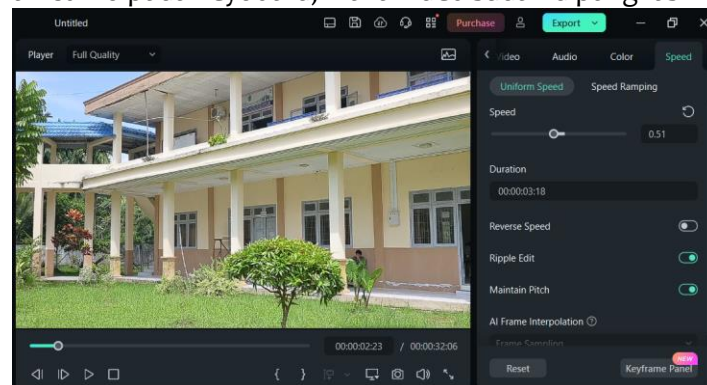


Proses pada gambar 4 sangat mudah kita bisa mengklik bagian impor dan memasukkan semua file yang diperlukan.



**Gambar 5 Cut video**

Gambar 5 merupakan salah satu contoh dari proses memotong bagian video yang kepanjangan maupun yang tidak diinginkan, langkahnya cukup sederhana klik tanda gunting ataupun bisa menekan ctrl+b pada keyboard, maka video sudah dipangkas.



**Gambar 6 Speed duration**

Gambar 6 merupakan salah satu bagian dari penambahan speed duration, ada 2 cara dalam penambahan speed yaitu dengan uniform speed atau speed ramping. Perbedaannya terletak pada kecepatan video, pada speed ramping kita bisa membuat kecepatan yang kustom seperti membuat video terlihat cepat dan lambat dalam satu klip.



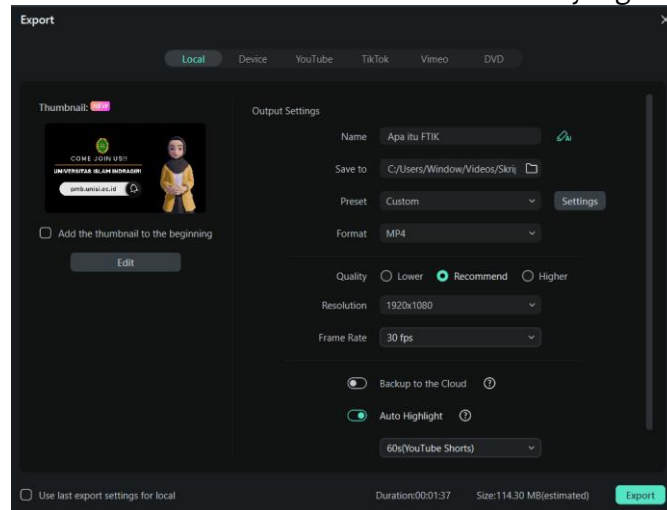
**Gambar 7 Menambahkan elemen**

Untuk menambahkan elemen-elemen secara bersamaan, lapisan pertama adalah animasi, lapisan kedua adalah video utama, lapisan ketiga adalah background, dan yang terakhir adalah voice over. Pemotongan audio dan animasi dilakukan seperti memotong video utama. Agar elemen lain tidak ikut terpotong, kita bisa menggunakan fitur kunci pada lapisan yang tidak ingin dipotong.



**Gambar 8 proses typography**

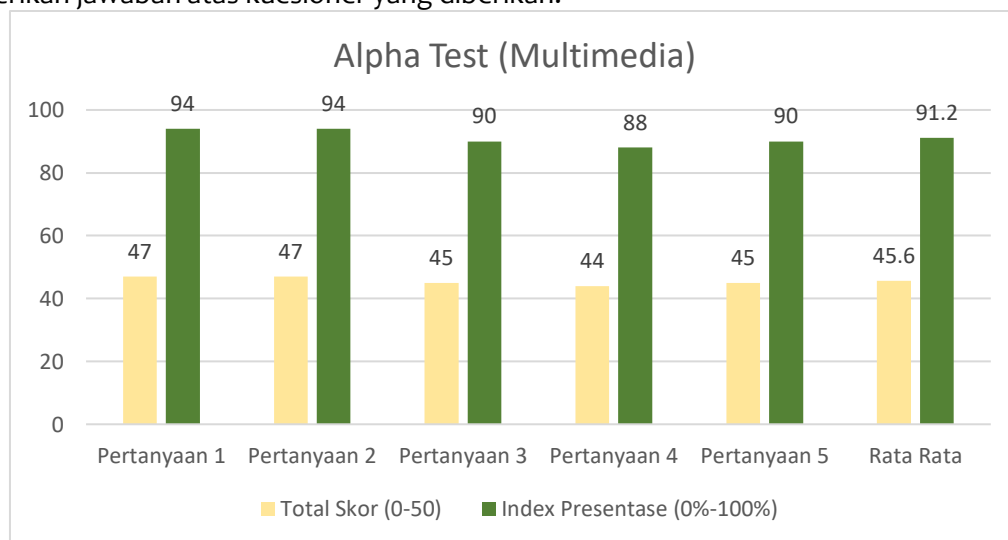
Pada filmora terdapat template teks yang bisa kita gunakan secara gratis, namun juga kita bisa menambahkan teks secara kustom untuk menambahkan informasi yang lengkap.



**Gambar 9 Rendering**

Pada proses rendering kita akan memperhatikan beberapa setingan yaitu membuat nama video, mengedit Thumbnail. Kemudian kita simpan video dengan format mp4, resolusi 1920x1080 dan frame rate 30fps. Terakhir kita bisa klik export dan menunggu proses rendering.

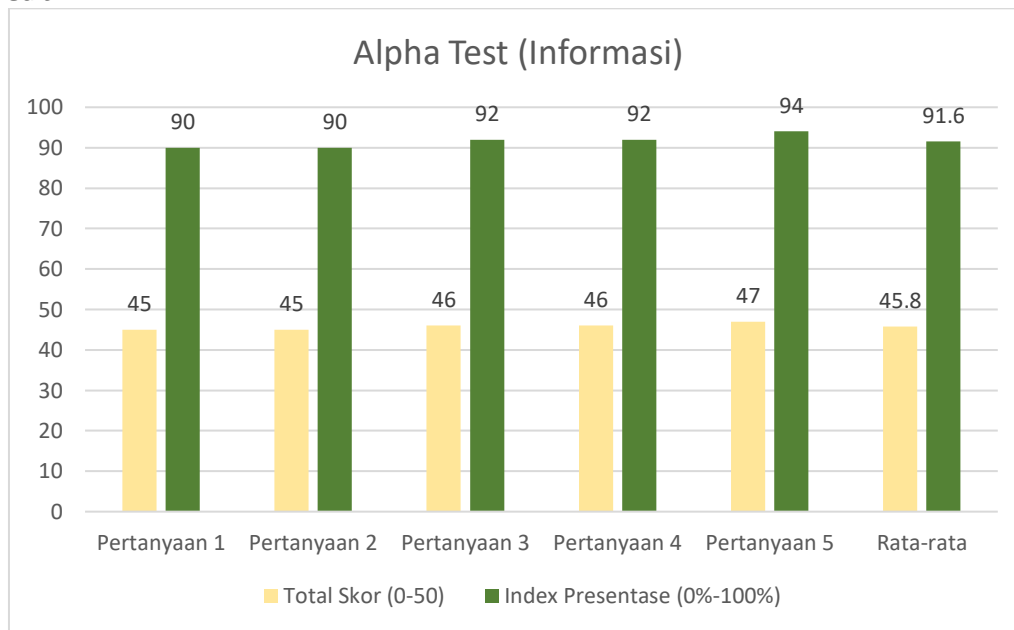
Pengujian (testing). Berdasarkan hasil pengujian kuesioner, total keseluruhan jawaban dari responden dapat dihitung. Analisis data dilakukan menggunakan uji alfa, dengan menghitung setiap poin dari pertanyaan menggunakan skala Likert. Sebanyak 10 responden atau ahli memberikan jawaban atas kuesioner yang diberikan.



**Gambar 10 Diagram hasil alpha test (multimedia)**

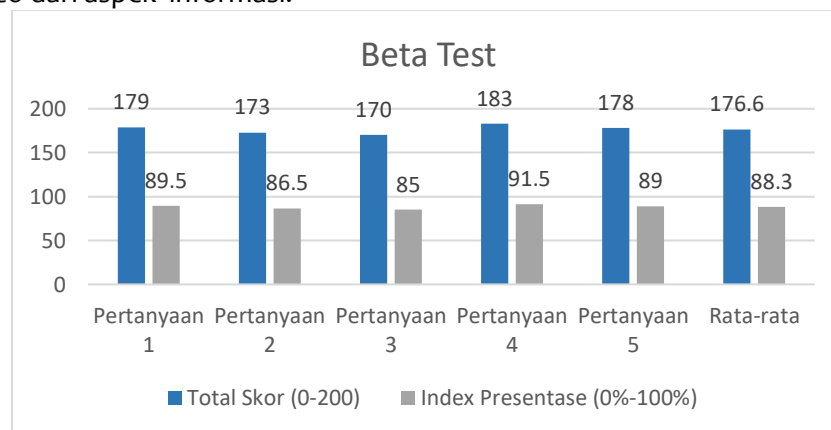


Pada gambar 10 merupakan hasil pengujian alfa pada aspek multimedia yang menunjukkan presentase 91,2% yang menunjukkan bahwa video promosi kampus sesuai dengan kelayakan video dari aspek gambar, warna, tipografi, animasi, dan audio berdasarkan penilaian para ahli multimedia.



**Gambar 11 Diagram hasil alpha test (informasi)**

Selanjutnya pada gambar 11 merupakan hasil pengujian alfa pada aspek informasi yang menunjukkan presentase 91,6% yang menunjukkan bahwa video promosi kampus sesuai dengan kelayakan video dari aspek informasi.



**Gambar 12 Diagram hasil beta test**

Diagram tersebut menunjukkan hasil skor total dan indeks persentase dari lima pertanyaan dalam sebuah pengujian beta. Rata-rata dari keseluruhan pertanyaan menunjukkan skor total 176,6 dan indeks persentase 88,3%. Pengujian ini menggambarkan bahwa semua pertanyaan memiliki skor total dan indeks persentase yang cukup tinggi, dengan pertanyaan keempat memperoleh nilai tertinggi baik dalam skor total maupun indeks persentase. Hal ini menunjukkan bahwa video promosi kampus ini telah layak untuk didistribusikan.

Distribusi (Distribution). Pada Pada tahap ini, video promosi fakultas yang dibuat akan ditampilkan langsung diplatform sosial media. Video promosi dikirimkan dalam format file MP4 melalui link drive yang akan dikirim ke pengelola sosial media instansi yang bersangkutan. Peneliti juga menunjukkan hasil video tersebut kepada Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer. Berdasarkan hasil pengujian alpha dan beta diperoleh nilai persentase sebesar 88,3% untuk pengujian beta, 91,2 (multimedia) dan 91,6 (informasi) untuk pengujian alpha. Video promosi

fakultas ini memenuhi standar, sehingga instansi dapat mempromosikan fakultas dengan mengunggah video tersebut ke media sosial

## 5 KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan mengembangkan video promosi kampus menggunakan model pengembangan multimedia Luther, yang terdiri dari enam tahap: Konsep, Perancangan, Pengumpulan Bahan, Pembuatan, Pengujian, dan Pendistribusian. Dari 10 jurnal pembeding, mayoritas menggunakan metode Villamil-Molina dan teknik motion graphic, dengan 60% hasil berbasis video. Penelitian ini menghasilkan kombinasi animasi dan video, dengan perbedaan pada pembuatan animasi karakter pembantu yang muncul beberapa kali. Penerapan model Luther efektif untuk membuat video promosi kampus yang kreatif dan informatif, memberikan wawasan tentang promosi pendidikan tinggi dan pemasaran program studi.

## REFERENSI

- [1] “Sejarah Universitas Islam Indragiri,” *unisi.ac.id*. <https://unisi.ac.id/halaman/detail/sejarah-universitas-islam-indragiri>
- [2] A. G. Pratama, R. Yusuf, dan B. Sutomo, “Penerapan Motion Flat Design pada Object Video Promosi Case Studi STMIK Dharma Wacana,” *J. Comput. Sci. Informatics Syst. J-Cosys*, vol. 2, no. 1, 2022.
- [3] B. Saputro, C. P. Prasetyo, dan D. S. I. Aflaha, “Perancangan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Interaktif Pengenalan Komputer pada Siswa di SDN Mojoroto 6 Kota Kediri,” *J. Technoscienza*, vol. 4, no. 2, 2020.
- [4] R. K. Lubis, A. Zein, dan I. Salsabiela, “Perancangan Cinematic Video Sebagai Media Promosi Kampus II Stmik Pelita Nusantara Lubuk Pakam,” *J. Pengabd. Kpd. Masy. Nusan.*, vol. 4, no. 3, 2023.
- [5] A. S. Rahida, F. Yunita, M. R. Ridha, dan Usman, “Sistem Infomasi Sekolah Dan Data Alumni Di Smk Negeri 2 Tembilahan,” *J. Perangkat Lunak*, vol. 6, no. 1, 2024.
- [6] B. Rianto, M. R. Ridha, dan I. Alsa, “Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Mata Pelajaran Pjok Di Sma N 1 Tembilahan,” *J. Tekno Kompak*, vol. 16, no. 1, 2022.
- [7] Nurlianti dan M. R. Ridha, “Perancangan Multimedia Iklan Bisnis Kuliner,” *J. Perangkat Lunak*, vol. 5, 2023.
- [8] A. W. G. Bahari dan S. Widiyanti, “Pembuatan Video Profil Sebagai Sarana Media Informasi Promosi Kampus Politeknik Hasnurdi Barito Kuala, Kalimantan Selatan,” *Semin. Nas. Amikom Surakarta*, 2023.
- [9] A. Pandhu Dwi Prayogha dan M. Riyan Pratama, “Implementasi Metode Luther Untuk Pengembangan Media Pengenalan Tata Surya Berbasis Virtual Reality,” *BIOS J. Teknol. Inf. dan Rekayasa Komput.*, vol. 1, no. 1, 2020.
- [10] M. N. Adlini, A. H. Dinda, S. Yulinda, O. Chotimah, dan S. J. Merliyana, “Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka,” *Edumaspul J. Pendidik.*, vol. 6, no. 1, 2022.