

Penggunaan *Action Script* pada Video Profil Desa Kedunggede

Melinia Indah Wardhani¹
Muhamad Awiet Wiedanto Prasetyo²

Universitas Amikom Purwokerto
Jl. Letjend Pol. Soemarto No. 126, Watumas, Purwanegara, Kecamatan Purwokerto Utara,
Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah, Indonesia

E-mail: meliniaindah195@gmail.com¹; mawp@amikompurwokerto.ac.id²



Notifikasi Penulis
04 Februari 2022
Akhir Revisi
07 April 2022
Terbit
01 Oktober 2022

Wardhani, M. I., & Prasetyo, M. A. W. (2022). Penggunaan *Action Script* pada Video Profil Desa Kedunggede. *Technomedia Journal*, 7(2 Oktober), 136–147.

<https://doi.org/10.33050/tmj.v7i2.1844>

ABSTRAK

Desa Kedunggede merupakan salah satu desa yang terletak di Kecamatan Lumir Kabupaten Banyumas. Di daerah ini masih terdapat banyak hutan yang biasanya ditanami beberapa jenis tanaman seperti pinus, dan jati. Selain SDA adapun *home industry* seperti pembuatan batu bata, pembuatan kripik tempe, perusahaan yang bergerak dibidang kayu, peternakan sapi, dan perusahaan yang bergerak dibidang rumah antik. Banyak potensi yang ada namun selama ini belum terdokumentasikan dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan video profil desa Kedunggede sebagai media publikasi agar nantinya dapat diketahui oleh masyarakat luas. metode pengembangan yang digunakan terdiri dari *Pra* Produksi, Produksi, dan *Pasca* Produksi. Dalam pembuatan video profil ini terdapat penggunaan *Action Script* dan penerapan Teknik Sinematografi dalam pengambilan video. Adapun teknik lain yang digunakan yaitu *Hyperlapse* dan *Timelapse*. Video telah berhasil dibuat dengan durasi 6 menit. Untuk media publikasi menggunakan *Youtube*.

Kata Kunci: Video Profil, *Action Script*, Teknik Sinematografi

ABSTRACT

Kedunggede Village is one of the villages located in Lumir District, Banyumas Regency. In this area there are still many forests which are usually planted with several types of plants such as pine and teak. In addition to natural resources, there are also home industries such as brick making, tempe chips making, companies engaged in wood, cattle breeding, and companies engaged in antique houses. There is a lot of potential that exists but so far it has not been well documented. This study aims to produce a video profile of Kedunggede village as a publication media so that later it can be known by the wider community. The development method used consists of Pre-Production, Production, and Post-Production. In making this



profile video, there is the use of Action Script and the application of Cinematography Techniques in video capture. The other techniques used are Hyperlapse and Timelapse. For publication media using Youtube with a video duration of 6 minutes.

Keywords: Video Profile, Action Script, Cinematography Techniques

PENDAHULUAN

Seiring dengan berkembangnya zaman yang semakin modern, perkembangan teknologi pun semakin pesat. Semua perubahan dan perkembangan yang terjadi sangat berpengaruh terhadap berkembangnya masyarakat di Indonesia saat ini. Khususnya dibidang informasi, berbagai macam cara untuk menyebarkan informasi salah satunya melalui multimedia. Multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah penyampaian informasi dalam bentuk audio dan video [1]. Media penyebaran informasi secara cepat dapat dilakukan dengan membuat video profil. Video profil merupakan salah satu media yang efektif dalam mempropagandakan perusahaan, produk, maupun potensi daerah [2]. Video profil dapat lebih mudah untuk mempublikasikan suatu produk atau daerah, seperti produk makanan, barang, ataupun wilayah yang berpotensi untuk mengembangkan kebudayaan di suatu daerah. Salah satunya di Desa Kedunggede.

Desa Kedunggede merupakan salah satu desa yang terletak di Kecamatan Lumir Kabupaten Banyumas [3]. Di daerah ini masih terdapat banyak hutan yang biasanya ditanami beberapa jenis tanaman seperti pinus, dan jati. Selain sumber daya alam (SDA) adapun *home industry* seperti pembuatan batu bata, pembuatan kripik tempe, perusahaan yang bergerak dibidang kayu, peternakan sapi, dan perusahaan yang bergerak dibidang rumah antik. Media yang tepat untuk pendokumentasian adalah lukisan, foto, dan video. Namun media yang paling direkomendasikan yaitu video. Untuk itu pemerintah Desa Kedunggede berencana membuat video profil. Seperti pada penelitian menyatakan bahwa video yang dibuat secara runtut mampu menjadikan suatu informasi lebih jelas [4].

PERMASALAHAN

Dalam penelitian ini terdapat permasalahan yaitu bagaimana cara mengimplementasikan *Action Script* pada video profil Desa Kedunggede?

METODE PENELITIAN

Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara secara umum merupakan percakapan dari dua atau lebih orang, yang dilakukan oleh pewawancara dan narasumber [5]. Wawancara digunakan apabila peneliti melakukan studi pendahuluan untuk mencari masalah yang harus diteliti dan mengumpulkannya agar menjadi satu acuan yang digunakan untuk kelangsungan penelitian ini kedepannya [6].

2. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah suatu teknik atau cara untuk mengumpulkan data dengan jalan mengamati kegiatan yang sedang berlangsung. Pengamatan dapat dilakukan dengan partisipatori maupun non partisipatori. Dalam pengamatan partisipatori (*participatory observation*) pengamat ikut serta dalam kegiatan yang sedang berlangsung. Sementara pengamatan non partisipatori (*nonparticipatory observation*) pengamat tidak ikut serta dalam kegiatan. Pengamat hanya berperan mengamati kegiatan [7]. Dalam penelitian ini menggunakan observasi partisipatori, dimana peneliti terjun langsung dalam kegiatan yang ada untuk mengumpulkan data dan menggali informasi yang nantinya dapat dijadikan acuan dalam pembuatan video profil desa [8].

3. Studi Pustaka

Studi kepustakaan dilakukan untuk tujuan mencari pondasi dari penelitian tersebut yang kemudian dapat membangun landasan teori, kerangka berpikir, dan menentukan hipotesis penelitian. Dengan melakukan studi kepustakaan para peneliti bisa mengelompokkan, mengalokasikan, mengorganisasikan, dan menggunakan variasi pustaka dalam bidangnya masing-masing [9]. Dalam penelitian ini studi pustaka yang dilakukan bersumber pada buku, jurnal penelitian, internet, dan sumber-sumber literatur lainnya yang dapat dijadikan acuan penelitian ini kedepannya [6].

Analisis Kebutuhan

Perangkat keras (Hardware) yang dipakai dalam penelitian ini adalah Laptop, Mouse, Printer, Kamera, Tripod, Memory Card, Hp. Sedangkan Perangkat lunak (Software) yang digunakan yaitu :

- 1) Sistem Operasi Windows
- 2) *Adobe Premier Pro CC 2017*
- 3) *Adobe Flash Professional CS6*
- 4) *Microsoft Office*

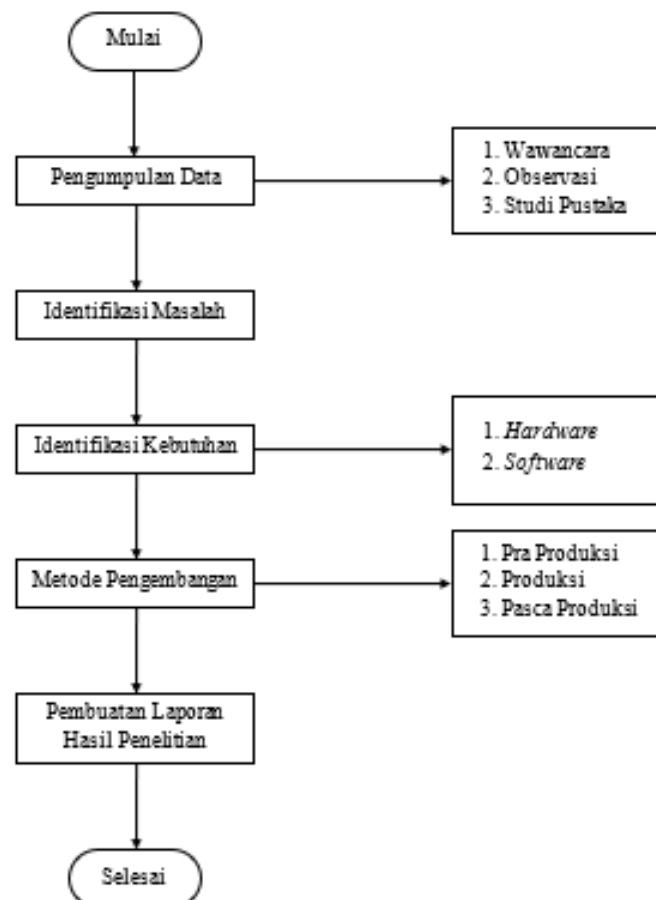
Literature Review

1. Penelitian yang dilakukan oleh [10] yang bertujuan untuk mempublikasi berbagai kegiatan dan karya-karya penelitian serta pengabdian yang telah dilaksanakan. Metode yang digunakan yaitu observasi, wawancara, perancangan yang menggunakan tahapan *pra* produksi, produksi, dan *pasca* produksi [11]. Hasil dari penelitian tersebut adalah sebuah video profil LPPM berdurasi 32 menit yang mempunyai 2 segment sehingga dapat digunakan untuk media presentasi, youtube dan di website LPPM UNRI. Pada penelitian ini, durasi video terlalu lama sehingga mendorong peneliti untuk menghasilkan video profil dengan durasi yang tidak terlalu lama, hanya sekitar 5-6 menit, serta menambahkan teknik sinematografi dalam pengambilan video agar video mempunyai seni sehingga user tidak merasa bosan saat melihat video tersebut [12], [13].
2. Penelitian yang dilakukan oleh [14] bertujuan untuk menggali potensi lokal dalam sudut pandang keilmuan desain komunikasi visual terutama dalam rumpun sinematografi animasi yang berkaitan dengan pemanfaatan medium *Virtual Reality* (VR) dengan konten hantu lokal Indonesia sebagai sarana hiburan ataupun dapat

dimanfaatkan lebih lanjut sebagai media untuk menyampaikan informasi. Metode yang digunakan berupa studi *eksisting* [15]. Hasil dari penelitian tersebut yaitu penggunaan aspek sinematografi dalam karya animasi dan teknik pencahayaan yang sama dengan pengarah pada media lain. Pada penelitian ini penerapan aspek sinematografi dilakukan pada pada animasi sehingga mendorong peneliti untuk menerapkan teknik tersebut pada pengambilan video langsung dan penambahan *Action Script* pada pengeditannya.

3. Penelitian yang dilakukan [16] bertujuan untuk mengerjakan suatu *task* secara otomatis sehingga pengguna tidak perlu mengerjakan task secara manual

Gambar 1. Konsep Penelitian






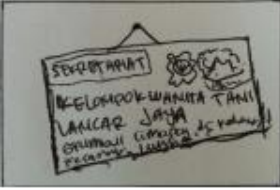

dan proses pengerjaannya akan dieksekusi dengan lebih cepat. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Adobe Photoshop* menyediakan fasilitas untuk merekam serangkaian *actions* dan dapat memanipulasinya sebagai sebuah *set* yang dapat dipakai berulang kali setiap pengguna menjalankan event tertentu. Pada penelitian ini *Action Script* digunakan pada *Adobe Photoshop*, sehingga peneliti akan menerapkan *Action Script* tersebut pada aplikasi *Adobe Flash*.

Berdasarkan gambar 1 konsep penelitian dimulai dari pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara terhadap narasumber serta melakukan observasi ke tempat penelitian, dan studi Pustaka [17]. Setelah itu, dilanjutkan ke tahap identifikasi masalah. Pada tahap ini membahas tentang bagaimana membuat video profil desa agar dapat mendokumentasikan potensi Desa Kedunggede. Setelah melakukan identifikasi masalah selanjutnya melakukan identifikasi kebutuhan baik hardware maupun software. Tahap berikutnya yaitu membahas metode pengembangan. Pada tahap pengembangan ini terbagi menjadi tiga tahap, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Storyboard

Table 1. Storyboard

No	Bagian	Visual	Keterangan
1.	Implementasi <i>Action Script</i>		Menampilkan logo desa/kabupaten & logo Universitas Amikom
Berdasarkan tabel 1, penerapan			Menampilkan <i>action script</i> tersebut pada detik ke 00-01 sampai 00.05.
2.	Penerapan Sinematografi		Menampilkan tempat pendidikan seperti PAUD, TK, dan SD dan kerja sama dengan instansi pendidikan
3.	Penerapan Teknik Sinematografi		Menampilkan "Watu Kenong", Curug
4.	Penerapan Teknik Sinematografi		Menampilkan kegiatan masyarakat (gugur gunung, pertemuan PKH & KWT, serta donor darah)
5.	Penerapan Teknik Sinematografi		Menampilkan olahraga yang ada (senam, tenis meja, voli, bulu tangkis) serta menampilkan kegiatan pelatihan dan peringatan hari besar

Untuk penerapan teknik sinematografi yaitu pada bagian tempat pendidikan seperti PAUD yang menggunakan teknik pengambilan *eye level* dengan *field of view long shot*, TK yang

menggunakan teknik pengambilan *eye level* dengan pergerakan kamera *panning* [18]. Selain tempat pendidikan, penerapan teknik sinematografi juga terdapat di Watu Kenong dengan teknik pengambilan *low angle* dan pergerakan kamera menggunakan jenis *panning*, pada kegiatan donor darah teknik pengambilan video menggunakan *eye level*, pada pengambilan video senam menggunakan teknik pengambilan *long shot*, serta pada pengambilan video kegiatan pelatihan aquaponik menggunakan *high angle* [19].

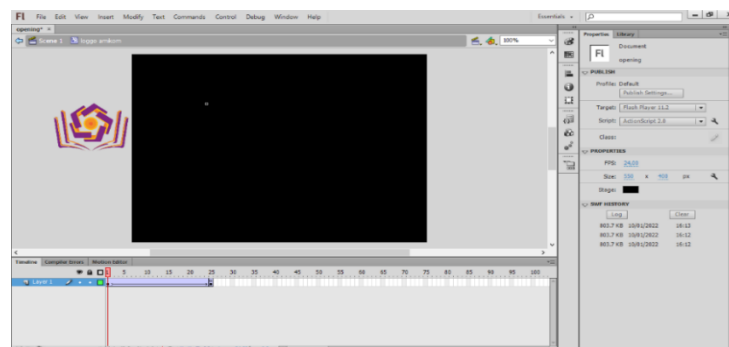
Action Script

Action Script digunakan untuk membuat bagian *opening*. Dalam proses ini peneliti menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6*.



Gambar 2. Opening Slide 1

Pada gambar 1 terdapat 3 komponen yang diolah yaitu, logo Universitas Amikom Purwokerto, logo Kabupaten Banyumas, dan tulisan, semua komponen tersebut dijadikan simbol terlebih dulu dengan *format movie clip* agar bisa dibuat animasinya.



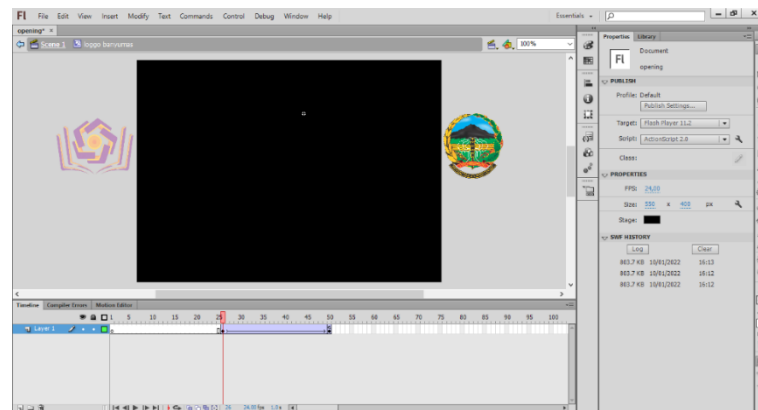
Gambar 3. Workspace Logo Amikom

Pada gambar 2 terlihat *workspace* logo amikom disebelah kiri, dikarenakan logo tersebut dibuat animasi muncul dari sebelah kiri ke tengah, dan tidak lupa pada bagian akhir frame diberi *Action Script* sebagai berikut :



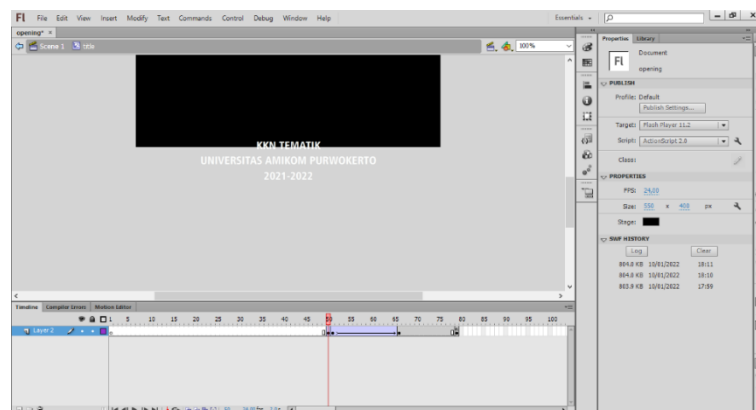
Gambar 4. Action Script Logo Amikom

Script ini berfungsi untuk memberhentikan logo amikom, karena jika tidak dikasih *action stop* maka logo akan terus berjalan padahal yang diharapkan ketika logo sudah berjalan dari samping kiri maka nantinya akan berhenti ditengah.



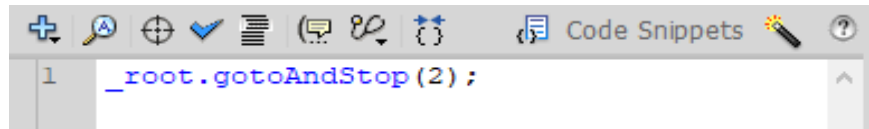
Gambar 5. Workspace Logo Amikom

Pada gambar 5 terlihat *workspace* untuk logo Kabupaten Banyumas. untuk kemunculan logo Kabupaten Banyumas yaitu dari kanan ke tengah, dan logo Kabupaten Banyumas akan muncul setelah logo Amikom berhenti ditengah. Sama seperti logo amikom di akhir frame harus diberi *Script stop* untuk memberhentikan.



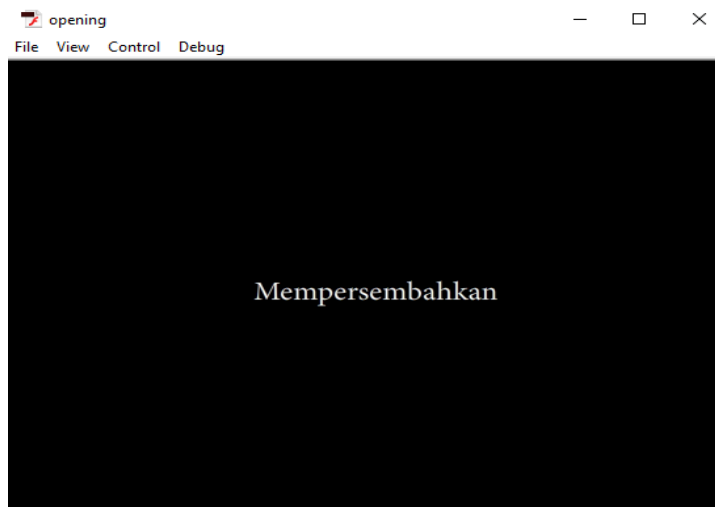
Gambar 6. Workspace Judul

Pada gambar 6 terlihat *workspace* untuk judul. Tulisan ini akan muncul dari bawah ke atas setelah logo Kabupaten Banyumas muncul dan berhenti di tengah. Pada frame bagian terakhir tulisan ini juga diberi *Action Script* sebagai berikut :



Gambar 7. Action Script Pindah Slide

Pada gambar 7 merupakan Action Script yang berfungsi untuk berhenti dan berpindah ke halaman berikutnya



Gambar 8. Opening Slide Ke-2

Gambar 7 merupakan tampilan opening slide ke-2 yang akan muncul setelah slide ke-1 selesai.

a) *Editing*

Setelah proses pengambilan video selesai maka selanjutnya melakukan *Editing* atau penggabungan antara video yang satu dengan video yang lainnya berdasarkan urutan yang ada di *storyboard*.

b) *Rendering*

Setelah proses pengeditan selesai, Langkah selanjutnya yaitu menyatukan hasil editan menjadi video yang utuh.

c) *Testing*

Testing dilakukan dengan cara menyebarluaskan kuesioner kepada masyarakat. Dalam penelitian ini terdapat 40 responden. Berikut kuesioner dan hasil perhitungannya:

Tabel 2. Daftar Pertanyaan

No.	Item Pertanyaan
-----	-----------------

-
1. Tampilan video profil Desa Kedunggede menarik
 2. Teknik pengambilan video yang digunakan sesuai
 3. Suara yang digunakan jelas dan mudah dipahami
 4. Musik yang digunakan sesuai
 5. Secara keseluruhan video tersebut sudah memberikan informasi yang cukup
 6. Video profil Desa Kedunggede sudah layak di publikasi
-

Pada tabel 2 memuat daftar pertanyaan yang nantinya digunakan untuk menghitung pengujian video profil ini.

Tabel 3. Kategori Respon dan Bobot Nilai

No.	Kategori Respon	Bobot Nilai
1.	Sangat Setuju	5
2.	Setuju	4
3.	Cukup Setuju	3
4.	Tidak Setuju	2
5.	Sangat Tidak Setuju	1

Pada tabel 3 menjelaskan kategori respon dan bobot nilai. Untuk kategori respon ada 5 yaitu sangat setuju, setuju, cukup setuju, tidak setuju, serta sangat tidak setuju. Lima kategori tersebut diambil dari jawaban positif dan negatif yang seimbang dan 1 jawab yang menunjukkan penengah [20]. Dari kelima kategori respon tersebut masing-masing mempunyai bobot nilai. Untuk bobot nilai tertinggi yaitu kategori sangat setuju dengan nilai 5, setuju dengan nilai 4, cukup setuju dengan nilai 3, tidak setuju dengan nilai 2, dan terakhir sangat tidak setuju dengan nilai 1.

Tabel 4. Hasil Pengujian

No.	Pertanyaan	Penilaian				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Tampilan video profil Desa Kedunggede menarik	14	21	5	0	0
2.	Teknik pengambilan video yang digunakan sesuai	16	15	9	0	0
3.	Suara yang digunakan sesuai	15	16	9	0	0
4.	Musik yang digunakan sesuai	13	14	13	0	0
5.	Secara keseluruhan video tersebut sudah memberikan informasi yang cukup	22	16	2	0	0
6.	Video profil Desa Kedunggede sudah layak di publikasi	24	15	1	0	0

Pada tabel 4 menjelaskan tentang hasil penilaian berdasarkan *google form*

yang disebarluaskan.

Tabel 5. Interpretasi Skor

No.	Interval	Keterangan
1.	0% - 19,99%	Sangat Tidak Setuju
2.	20% - 39,99%	Tidak Setuju
3.	40% - 59,99%	Ragu-Ragu
4.	60% - 79,99%	Setuju
5.	80% - 100%	Sangat Setuju

Pada tabel 5 berisi tentang interval skor [21]

Tabel 6. Hasil Akhir Pengujian

Aspek	Indeks	Kategori
1	84,5%	Sangat Setuju
2	83,5%	Sangat Setuju
3	83%	Sangat Setuju
4	80%	Sangat Setuju
5	90%	Sangat Setuju
6	91,5%	Sangat Setuju

Dari tabel tersebut dapat dihasilkan rata-rata indeks persetujuan sebagai berikut: $(84,5\%+83,5\%+83\%+80\%+90\%+91,5\%) / 6 = 85,4\%$, jadi dapat disimpulkan bahwa hasil tersebut termasuk kategori sangat setuju, yang artinya video profil Desa Kedunggede mempunyai tampilan yang menarik dan sesuai sehingga layak untuk dipublikasikan.

d) *Publikasi*

Setelah proses pengujian selesai selanjutnya melakukan publikasi pada media sosial Youtube dengan link <https://youtu.be/Nxrc1ea2Dnk>.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang sudah dilakukan pada bab sebelumnya maka bisa ditarik kesimpulan bahwa telah berhasil dibuat video profil Desa Kedunggede dengan *Action Script Adobe Flash* dan teknik sinematografi dengan durasi 6 menit. Selain itu terdapat penerapan *Hyperlapse* dan *Timelapse* pada hasil video akhir yang dibuat dan dibahas pada penelitian rekan mahasiswa KKN Tematik lainnya. Video dipublikasikan melalui media sosial *Youtube*.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan dan pembahasan untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengekspos lebih luas tentang Desa Kedunggede dan menggunakan teknik Motion Grafik serta

penerapan efek yang tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Agusli, A. Budiman, and H. Sanjaya, "Aplikasi Simulasi Ujian Nasional Bagi Siswa SMK Berbasis Android Studi Kasus Pada SMK Insan Kamil Tartila," *Jurnal Sisfotek Global*, vol. 8, no. 2, 2018.
- [2] Z. Apriliani, U. Hasanah, and A. S. Anas, "Pembuatan Video Profil dengan Efek Vintage Kampung Wisata Adat Sengkoah sebagai Media Informasi," *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, vol. 1, no. 1, pp. 57–65, 2019, doi: 10.35746/jtim.v1i1.15.
- [3] I. Handayani, Q. Aini, and C. Y. Kristanti, "Desain Prototype Sales Report Online Menggunakan Konsep Smart Application Pada PT Evergreen Sentosa," *TMJ (Technomedia Journal) Vol. 5 No. 1 Agustus 2020*, p. 14, 2021.
- [4] L. Sunarya, A. D. Purbayani, and N. Handayani, "Media Video Promosi Pada Roofpark Cafe & Restaurant Pucak Bogor Jawa Barat," *TMJ (Technomedia Journal) Vol. 5 No. 2 Februari 2021*, p. 220, 2021.
- [5] A. N. Yuhana and F. A. Aminy, "Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa," *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, vol. 7, no. 1, p. 79, 2019, doi: 10.36667/jppi.v7i1.357.
- [6] B. D. Wicaksono and S. Anggraeni, "Perancangan Website Sistem Informasi Transaksi Tagihan Layanan Purna Jual Properti Pada Pollux Properti Indonesia," *TMJ (Technomedia Journal) Vol. 5 No. 2 Februari 2021*, p. 132, 2021.
- [7] S. Hamdi and Prihandoko, "Analisis Algoritma Dijkstra dan Algoritma Bellman-Ford Sebagai Penentuan Jalur Terpendek Menuju Lokasi Kebakaran (Studi Kasus: Kecamatan Praya Kota)," *Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Teknik*, vol. 8, no. 1, pp. 26–32, 2018.
- [8] A. G. Prawiyogi and R. A. Toyibah, "Strategi Peningkatan Kompetensi Mahasiswa Melalui Model Sertifikasi Kompetensi," *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, vol. 1, no. 1, pp. 78–86, 2020.
- [9] A. T. Ramly and D. A. Syukur, "Strategic Management of Organization Development and Civil Service Based PumpingHR Model at Ibn Khaldun University Bogor," *Integrated Journal of Business and Economics*, vol. 2, no. 1, p. 64, 2018, doi: 10.33019/ijbe.v2i1.59.
- [10] N. Rimayanti, A. Yulianti, B. Nasution, and E. E. Lubis, "Pembuatan Video Profil Lembaga Penelitian dan Pengabdian Universitas Riau sebagai Media Promosi Berbasis Multimedia," *It Journal Research and Development*, vol. 3, no. 2, pp. 84–95, 2019, doi: 10.25299/itjrd.2019.vol3(2).2499.
- [11] S. Watini, H. Latifah, D. Rudianto, and N. A. Santoso, "Adaptation of Digital Marketing of Coffee MSME Products to Digital Transformation in the Era of the Covid-19 Pandemic," *Startupreneur Bisnis Digital*, vol. 1, no. 1 April, pp. 23–32, 2022.
- [12] A. Adiyanto and R. Febrianto, "Authentication Of Transaction Process In E-marketplace Based On Blockchain technology," *Aptisi Transactions On Technopreneurship (ATT)*, vol. 2, no. 1, pp. 68–74, 2020.
- [13] N. Adiyanto, "Customer Relationship Management (CRM) Based On Web To Improve The Performance Of The Company," *ITSDI Journal Edition Vol. 1 No. 1 October 2019*,

- p. 32, 2019.
- [14] A. Ardiyan, M. S. Mansuan, and J. Putra, "Sinematografi Animasi Dalam Media Virtual Reality Bermuatan Hantu Lokal Indonesia," *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, vol. 4, no. 1, p. 87, 2019, doi: 10.25105/jdd.v4i1.4563.
- [15] Y. Shino, C. Lukita, K. B. Rii, and E. A. Nabila, "The Emergence of Fintech in Higher Education Curriculum," *Startupreneur Bisnis Digital*, vol. 1, no. 1 April, 2022.
- [16] Felisa, "Media Informatika Vol.19 No.2 (2020) 61," vol. 19, no. 2, pp. 61–64, 2020.
- [17] N. Septiani, A. S. Bist, C. S. Bangun, and E. Dolan, "Digital Business Student Development for Entrepreneurs with Software," *Startupreneur Bisnis Digital*, vol. 1, no. 1 April, 2022.
- [18] M. R. Anwar, M. Yusup, S. Millah, and S. Purnama, "The Role of Business Incubators in Developing Local Digital Startups in Indonesia," *Startupreneur Bisnis Digital*, vol. 1, no. 1 April, pp. 1–10, 2022.
- [19] N. Sany and M. Kurniawan, "Sistem Informasi Surat Masuk Pada Pengelolaan Rantai Suplai Satuan Kerja Khusus Migas," *TMJ (Technomedia Journal) Vol. 5 No. 1 Agustus 2020*, p. 27, 2021.
- [20] M. Mawardi, "Rambu-rambu Penyusunan Skala Sikap Model Likert untuk Mengukur Sikap Siswa," *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 9, no. 3, pp. 292–304, 2019, doi: 10.24246/j.js.2019.v9.i3.p292-304.
- [21] A. Roy, A. H. Thohari, T. Multimedia, J. T. Informatika, P. N. Batam, and L. Sutopo, "Pembuatan Video Profil Masjid Sultan Mahmud Riayat Syah," vol. 4, no. 2, pp. 1–10, 2020.