

PEMBELAJARAN ADOBE PREMIER PRO DALAM PEMBUATAN COMPANY PROFILE PADA SMK KUSUMA BANGSA

Siti Maisaroh¹, Yuli Santoso², Nurharis³, Iwan Maulana⁴,
Ajeng Yulia Nur Azizah⁵, Al Asmaul Usni⁶

^{1,2,3,4,5,6} Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global, Tangerang, Indonesia, 15141

E-mail: ¹sitimaisaroh@global.ac.id

ARTICLE HISTORY

Received : 24 Januari 2023

Revised : 12 Februari 2023

Accepted : 25 Februari 2023

KEYWORDS

Adobe Premier
Pengabdian Masyarakat
Company Profile
Pembuatan Video



ABSTRACT

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang lahir dari proses pembangunan, pada hakekatnya merupakan pelaksanaan dari falsafah pendidikan nasional, dalam rangka Tri Darma Perguruan Tinggi. Pada SMK Kusuma Bangsa perlu ada peningkatan pengetahuan dan wawasan dalam penggunaan software adobe premier pro dalam pembuatan video company profile. Dengan adanya kegiatan PKM ini ditujukan agar aktivitas belajar dapat ditingkatkan serta mewujudkan efektifitas dan efisiensi. Kegiatan dilaksanakan melalui tahap sosialisasi, demonstrasi, praktek, dan tanya jawab. Hasil dari kegiatan PKM ini yaitu selama 4 kali pertemuan siswa siswi dapat mengikuti dan memahami materi yang telah diberikan serta termotivasi untuk belajar lebih lanjut tentang software adobe premier pro.

1. Pendahuluan

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang lahir dari proses pembangunan, pada hakekatnya merupakan pelaksanaan dari falsafah pendidikan nasional, dalam rangka Tri Darma Perguruan Tinggi. Harapannya, kegiatan ini dapat meningkatkan kedewasaan atau profesionalisme untuk memperbaharui dan mewujudkan tatanan kehidupan masyarakat yang lebih baik.

Dalam kaitannya dengan penelitian, penulis mengajak mahasiswa untuk meneliti dan merumuskan masalah yang kompleks, menelaah potensi-potensi dan kelemahan dalam masyarakat (sekolah) dan merumuskannya. Makin tingginya ilmu pengetahuan dan teknologi, maka mahasiswa dituntut untuk mengembangkan ilmu pengetahuan agar dapat berdaya dan berhasil guna. Oleh karena itu, teori yang didapatkan dari bangku kuliah diharapkan dapat diterapkan di lapangan. Pengetahuan teoritis belumlah dapat memberikan gambaran yang konkret jika belum diterapkan di lapangan.

Pada kegiatan ini, penulis bersama-sama ikut membantu para tenaga pengajar di sekolah menengah kejuruan untuk mengembangkan dunia teknologi. Dengan memberikan materi tentang Pembelajaran *Adobe Premier pro* dalam pembuatan *Company Profile*, Dimana nanti penulis menyampaikan sebuah materi

mengenai pengetahuan terutama dalam bidang Adobe Premier pro.

Selain materi belajar diatas, penulis juga mengajarkan bagaimana cara Pembelajaran *Adobe Premier pro* dalam Pembuatan *Company Profile* SMK KUSUMA BANGSA. Maka dari itu penulis bermaksud memperkenalkan serta memberikan pembelajaran tentang pengetahuan Pembuatan *Company Profile* melalui program PKM yang di adakan oleh INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS BINA SARANA GLOBAL “Pembelajaran *Adobe Premier pro* dalam Pembuatan *Company Profile* pada SMK KUSUMA BANGSA”.

Berdasarkan pada latar belakang, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam Usulan Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan judul diatas, dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana meningkatkan pengetahuan dan wawasan kepada Siswa/i tentang *Software Adobe Premier Pro*?
2. Bagaimana cara pengoperasian *Software Adobe Premier pro* untuk pemula?
3. Adakah peningkatan aktivitas belajar Siswa/i melalui pembelajaran *Software Adobe Premier Pro*?

Adapun tujuan dari kegiatan ini adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan aktivitas belajar melalui pembelajaran Software Adobe Premier Pro.
2. Mewujudkan Siswa/i yang memiliki pengetahuan mengenai cara pengoperasian Software Adobe Premier Pro.
3. Mewujudkan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Manfaat yang diharapkan dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah :

1. Meningkatkan pengetahuan Siswa/i di SMK KUSUMA BANGSA seputar *Software Adobe Premier Pro*.
2. Mampu melatih Siswa/i dalam pengoperasian *Software Adobe Premier Pro*.
3. Meningkatkan motivasi belajar Siswa/i.

2. Landasan Teori

Pengertian *Company Profile*

Irfan (2013:50) menjelaskan bahwa “*Video company profile* adalah salah satu media efektif dalam mempropagandakan perusahaan, produk, hingga promosi untuk potensi suatu daerah”. Dengan *video company profile* biasanya memaparkan sejarah tentang pendirian perusahaan, produk atau potensi suatu daerah.

Maimunah, dkk (2012:284) menyatakan bahwa *company profile* adalah sebuah aset suatu lembaga atau perusahaan yang dapat digunakan untuk meningkatkan suatu image atau citra dari perusahaan untuk menjalin kerja sama dengan relasi perusahaan, lembaga, sekolah dan instansi terkait lainnya.

Lebih lanjut Winarni (2013:13) memaparkan bahwa *Video profile* merupakan salah satu media yang efektif dalam mempropagandakan perusahaan, produk, hingga propaganda untuk potensi daerah. Dengan komunikasi melalui audio dan visual tentunya penyampaian propaganda atau promosi semakin efektif.

Sedangkan menurut Haryanto dkk (2015:46) Media informasi berupa media cetak mempunyai kelemahan, dilihat dari sisi efisiensi penyampaian informasi dan distribusi, namun bila menggunakan media informasi berupa *video company profile*, informasi lebih efektif dan efisien, karena pengemasannya lebih menarik, dimana berupa *file video* yang menggabungkan beberapa format file, yaitu video, animasi dan suara, serta pengemasannya menggunakan media keping DVD sehingga lebih murah.

Dilihat dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa *video profile* adalah sebuah media yang digunakan untuk memperkenalkan dan menginformasikan tentang segala sesuatu penjelasan dan keunggulan yang telah dimiliki sebuah instansi,

perusahaan, atau perorangan untuk disebarakan kepada masyarakat luas dalam bentuk gambar dan suara.

Konsep Dasar Aplikasi Penunjang Video

1. Adobe Premiere Pro CS6

Dikatakan Ayuningtyas (2012:23) *Adobe Premiere* merupakan program untuk menyunting dan mendesain film dan video, disamping juga dapat digunakan untuk membuat desain iklan. Dengan sistem pengolahan dan daya kreasi yang tinggi, dapat menciptakan karya desain iklan dengan animasi yang indah dan eksklusif.

1. Standar penyiaran SECAM dipergunakan dinegara-negara di Perancis, Timur Tengah dan Afrika, dengan frame rate 25 frame/detik.
2. Standar penyiaran PAL banyak dipergunakan dinegara- negara Inggris, Indonesia, Australia, Eropa dan China, dengan Frame Rate 25 frame/detik.
3. Standar Penyiaran NTSC sering dipergunakan oleh negara- negara Amerika Serikat, Jepang, Kanada, Meksiko dan Korea, dengan Frame Rate 30 frame/detik.

Secara garis besar jendela Adobe Premiere Pro terdiri dari enam jendela, yaitu: Jendela Project, Source, Panel effect, Jendela Monitor, Jendela Timeline dan Jendela Tools.

1. Jendela project berguna sebagai tempat menyimpan clip/footage yang berupa image, audio, title dan video yang akan digunakan dalam proses editing. Jendela project memiliki 2 bagian yaitu tab project yang berisi daftar clip dan tab effect yang berisikan daftar efek audio, transisi audio, efek video dan transisi video.
2. Source adalah panel dimana bisa mengatur trim dan clip- clip sebelum masuk ke timeline dan di sebelahnya ada pengaturan untuk effect control dan audio mixer untuk clip- clip.
3. Panel Effect berguna untuk tempat pemilihan effect yang bisa di aplikasikan kedalam video, juga terdapat audio effect dan transisi untuk video, di sebelahnya terdapat panel history dan panel info.
4. Jendela Monitor terdiri dari Source Monitor Window dan Sequence Monitor Window, sedangkan sebelah kanan merupakan Sequence Monitor Window. Source Monitor Window sangat berguna dalam proses trimming video dan sequence monitor window digunakan untuk melihat preview hasil editing pada timeline.

Jendela Timeline memberikan adalah tempat untuk menyusun dan menempatkan clip/footage untuk kemudian diedit. Jendela Tools berisikan tombol Selection tool, Track Selection Tool, Ripple Edit Tool, Rate Scratch Tool, Razor Tool, Slip Tool, Slide Tool, Pen Tool, Hand Tool, Zoom Tool yang nantinya banyak digunakan dalam proses editing video.

2. Adobe Photoshop Pro CS6

Sunarya (2013:49) menjelaskan bahwa Adobe Photoshop merupakan sebuah program yang mempunyai banyak fasilitas dan kemampuan untuk mengolah dan memanipulasi tampilan image, Adobe Photoshop sangat membantu di dalam memoles hasil fotografi.

Adobe Photoshop adalah suatu perangkat lunak canggih yang dapat Anda gunakan untuk membuat, menyunting dan memanipulasi tampilan termasuk mengoreksi warna dan memberi efek tampilan atas sebuah gambar atau photo, hasil dari program ini merupakan sebuah gambar/image, di dalam komputer grafis terbagi menjadi 2 kelompok yaitu gambar bitmap dan gambar vektor. Kualitas gambar tergantung pada jumlah pixel yang diperlukan pada gambar tersebut, maka harus menentukan dimensi (ukuran) pixel yang dibuat terhadap resolusi gambar yang akan dibuat, serta harap diperhatikan tentang Monitor yang resolusinya dapat menunjang untuk tampilan gambar.

Adobe Photoshop menyediakan berbagai piranti yang akan membantu dalam membuat gambar, tampilan gambar tersebut dapat diformat dengan menggunakan filter yang telah disediakan, yang bisa memberikan efek – efek tertentu untuk obyek gambar atau bahkan memberikan filter pada masing – masing layer sehingga menghasilkan gambar seperti yang diinginkan. Adobe Photoshop merupakan program aplikasi khusus untuk mengolah atau mendesain gambar dengan berbagai macam cara yaitu mengefek, bertransparansi pada gambar atau teksnya. Seiring kemajuan teknologi era masa kini, hampir semua halaman web (homepage) dari seluruh dunia yang ada di internet dihiasi dengan gambar, sebelum gambar dimasukkan ke dalam internet untuk pengolahan gambarnya digunakan photoshop, demikian juga jika gambar akan dikirim kepada orang lain melalui email.

Photoshop juga bisa untuk mendesain cover buku dan program lain, masing-masing perangkat lunak tersebut memiliki kelebihan sendiri.

Kerangka Pemecahan Masalah

Solusi permasalahan yang diberikan beserta indikator keberhasilan pada kegiatan pengabdian masyarakat ini disajikan pada Tabel 1.

Table 1. Kerangka Pemecahan Masalah

No	Permasalahan	Metode yang Digunakan
1	Masih kurangnya pengetahuan dan pentingnya pemahaman Siswa/i Sekolah Kusuma Bangsa mengenai perangkat lunak <i>Software Adobe Premier Pro</i> .	Ceramah & Tanya Jawab, dipilih untuk menyampaikan teori dan penganalan seputar Perangkat Lunak <i>Software Adobe Premier Pro</i> sebagai dasar untuk menambah wawasan.
		Dengan tanya jawab (interaktif) diharapkan dapat meningkatkan daya ingat.
2	Kurangnya pengetahuan mengenai tata cara penggunaan Perangkat Keras (<i>hardware</i>) pada Laptop berdasarkan fungsinya.	Demonstrasi, dalam metode ini pemateri akan mempraktikkan langkah-langkah penggunaan Perangkat Keras (<i>hardware</i>) pada laptop berdasarkan fungsinya.
3	Kurangnya pengetahuan dalam mengoperasikan <i>Software Adobe Premier Pro</i> .	Demonstrasi, dalam metode ini pemateri akan mempraktikkan langkah-langkah awal dan penggunaan pada <i>Software Adobe Premier Pro</i> .
4	Kurangnya edukasi terhadap pembelajaran <i>Software Adobe Premier Pro</i> .	Sosialisasi

3. Metode Pelaksanaan

3.1. Realisasi Pemecahan Masalah

Untuk dapat meningkatkan pembelajaran dalam bidang Perangkat Lunak (*Software*) serta pengetahuan tentang dasar *Adobe Premier Pro*, maka diperlukan pemberian materi agar Siswa-siswi dapat memahami apa yang disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Tahap Sosialisasi.

Pada tahap ini Siswa-siswi diberikan tata cara tentang penggunaan Perangkat Lunak (*Software*) pembelajaran *Adobe Premier Pro*.

2. Tahap demonstrasi materi.

Setelah tahap sosialisasi selesai, dilanjutkan dengan materi seputar *Software Adobe Premier Pro*.

3. Tahap praktik.

Setelah tahap demonstrasi materi selesai, lalu Siswa-siswi diberikan arahan dan diajarkan untuk mempraktikkan *Software Adobe Premier Pro* di ruang LAB Multimedia.

4. Tahap sesi tanya jawab.

Setelah tahap praktik, dilanjutkan dengan sesi tanya jawab dari materi-materi yang sudah pernah dibahas sebelumnya, kemudian bagi siswa yang menjawab benar maka akan mendapatkan hadiah sebagai tanda apresiasi.

Untuk merealisasikan pemecahan masalah, maka dilakukanlah kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) di Sekolah “Kusuma Bangsa” dengan melakukan kegiatan sebagai berikut :

1. Memberi pemahaman tentang Perangkat Lunak (*Software*) kepada Siswa-siswi
2. Memberi materi pengenalan seputar *Software Adobe Premier Pro* kepada Siswa-siswi dengan metode ceramah/presentasi.
3. Melakukan demonstrasi kepada Siswa-siswi mengenai cara penggunaan perangkat komputer (laptop) dengan baik dan tepat.
4. Melakukan praktik pada *Software Adobe Premier Pro*.

Melakukan *review* materi yang bertujuan untuk melihat pemahaman siswa-siswi yang mengikuti kegiatan PKM.

Pembelajaran dilaksanakan selama 4 pertemuan yaitu tanggal 9, 16, 24 dan 30 Agustus 2022 di Sekolah Kusuma Bangsa.

3.2. Sasaran Kegiatan

Sasaran Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah Siswa/i tingkat Sekolah Menengah Keatas (SMK) di Sekolah Kusuma Bangsa Kabupaten Tangerang.

3.3. Metode Kegiatan

Metode Program Pengabdian Kepada Masyarakat yang berupa ceramah, demonstrasi, praktik dan tanya jawab tentang *Software Adobe Premier Pro* di Sekolah Kusuma Bangsa Kabupaten Tangerang dengan beberapa metode yaitu :

1. Ceramah

Metode ini dipilih untuk menyampaikan teori dan penganalan seputar *Software Adobe Premier Pro* sebagai dasar untuk menambah wawasan. Materi

yang diberikan meliputi pengertian, dan pengenalan berdasarkan kategori dan fungsinya.

2. Demonstrasi

Pada metode ini pemateri akan memberikan langkah-langkah penggunaan perangkat komputer (laptop) dan pengoperasian *Software Adobe Premier Pro*.

3. Praktikum

Pada metode ini Siswa-siswi mempraktikkan penggunaan perangkat komputer (laptop) dan pengoperasian *Software Adobe Premier Pro* sesuai langkah-langkah yang sudah diberikan oleh pemateri.

4. Tanya Jawab (Interaktif)

Pada metode ini pemateri akan memberikan pertanyaan yang akan dijawab oleh Siswa-siswi mengenai materi yang sudah dijelaskan dan dipraktikkan sebelumnya, bagi siswa/i yang menjawab benar maka akan diberikan hadiah. Dengan tanya jawab (interaktif) diharapkan dapat meningkatkan daya ingat serta keaktifan dan hasil belajar Siswa-siswi

4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Hasil Evaluasi

Hasil kegiatan dari Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang telah dilakukan pada tanggal 9, 16, 24 dan 30 Agustus 2022 di Sekolah Kusuma Bangsa dengan cara-cara sebagai berikut:

1. Pembukaan dengan memperkenalkan diri serta maksud dan tujuan kegiatan PKM.
2. Sosialisasi pengenalan *Software Adobe Premier Pro* kepada siswa-siswi Sekolah “Kusuma Bangsa”.
3. Penyampaian materi yang disampaikan kepada siswa-siswi Sekolah Kusuma Bangsa.
4. Memberi materi tentang sejarah *Software Adobe Premier Pro*.
5. Memberi materi praktik tentang *Software Adobe Premier Pro*.
6. Memberi latihan-latihan praktek.
7. Melakukan *review* terhadap materi yang sudah disampaikan serta sesi tanya jawab selanjutnya pemberian hadiah kepada Siswa-siswi.
8. Memberi kuesioner.
9. Penutupan dan ramah tamah.

Cara-cara tersebut di atas dilakukan untuk dapat mengetahui sejauh mana pengetahuan mereka tentang multimedia, aplikasi *Adobe Premier Pro* sebelum dan sesudah dilakukan kegiatan PKM ini.

Hasil kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini diharapkan dapat memberikan keterampilan tambahan bagi mereka untuk dapat menggunakan aplikasi *Adobe Premier Pro* dalam kegiatan sehari-hari.

4.2. Pembahasan

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) di Sekolah Kusuma Bangsa telah dilaksanakan selama empat pertemuan yaitu pada tanggal 9, 16, 24 dan 30 Agustus 2022, dengan rincian kegiatan sebagai berikut:

1. Kegiatan Hari Pertama (Selasa, 9 Agustus 2022)
 - a. Hari pertama PKM dilakukan selama 2 jam, yang dimulai pukul 08.00 s.d 10.00 WIB
 - b. Kegiatan ini terbagi menjadi dua sesi, yaitu:
 - 1) Sesi pertama yang kami lakukan adalah pembukaan dengan memperkenalkan diri serta maksud dan tujuan kami selama PKM di Sekolah Kusuma Bangsa.
 - 2) Sesi kedua adalah pemaparan program kerja mengenai materi yang akan disampaikan. Selanjutnya, memberikan nasehat selama kegiatan pembelajaran berlangsung.



Gambar 1. Pemaparan Program Kerja



Gambar 2. Memberikan nasehat selama pembelajaran

2. Kegiatan Hari Kedua (Selasa, 16 Agustus 2022)
 - a. Pada hari kedua kegiatan dimulai pukul 08.00 s.d 10.00 WIB.
 - b. Pada pertemuan kedua ini terdiri dari dua sesi, yaitu :

- 1) Sesi pertama diawali dengan penyampaian materi sejarah *Software Adobe Premier Pro*. Tujuannya adalah untuk penambahan wawasan agar siswa/i dapat mengetahui awal mula diciptakan adanya *Software Adobe Premier Pro*.
- 2) Sesi kedua dilanjut dengan materi pembelajaran *Adobe Premier Pro*. Salah satunya yaitu pengenalan *tools* atau simbol pada *Adobe Premier Pro* berdasarkan fungsi dan praktik mengoperasikannya.



Gambar 3. Penyampaian Materi Hari Kedua

3. Kegiatan Hari Ketiga (Rabu, 24 Agustus 2022)
 - a. Hari Ketiga dilaksanakan pukul 08:00 s.d 10:00 WIB.
 - b. Kegiatan ini terbagi menjadi 2 sesi, yaitu:
 - 1) Sesi 1 Penyampaian materi pembelajaran *Adobe Premier Pro* tentang membuat *Company Profile*.
 - 2) Sesi 2 dilanjut dengan latihan praktik *Adobe Premier Pro*.



Gambar 4. Materi Adobe Premier Pro dan Latihan Praktek

4. Kegiatan Hari Keempat (Selasa, 30 Agustus 2022)
 - a. Hari keempat dilaksanakan pukul 08:00 s.d 10:00 WIB yang merupakan hari terakhir

dalam kegiatan PKM di Sekolah “Kusuma Bangsa”.

- b. Kegiatan ini meliputi penyerahan cenderamata, pembagian hadiah, penutup dengan menyanyikan lagu Indonesia Raya, dan ramah tamah.



Gambar 5. Foto Bersama Tim PKM dengan Guru SMK Kusuma Bangsa



Gambar 6. Foto Bersama Tim PKM dengan Peserta PKM



Gambar 7. Penyerahan Cenderamata Ketua Tim PKM dengan Guru SMK Kusuma Bangsa

5. Kesimpulan & Saran

5.1. Kesimpulan

Laporan ini disusun sebagai bentuk pertanggung jawaban kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) kampus Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global. Kegiatan PKM ini bertempat di Sekolah Kusuma Bangsa, Bumi Indah, Jl. Aster IV, Gelam Jaya, Kec. Ps. Kemis, Kab. Tangerang, Prov. Banten. Pengabdian Kepada Masyarakat ini berlangsung pada tanggal 9,16,24 dan 30 Agustus 2022.

Berdasarkan pengamatan dan kondisi lapangan yang kami peroleh selama Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), dapat kami simpulkan antara lain sebagai berikut :

1. Selama melakukan 4 kali pertemuan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), kami dapat menyimpulkan bahwa pada saat melaksanakan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) di Sekolah Kusuma Bangsa dapat berjalan sesuai dengan yang sudah di rencanakan.
2. Siswa-siswi dapat mengikuti dan memahami materi yang sudah diberikan.
3. Siswa-siswi di Sekolah Kusuma Bangsa mampu mempraktekkan materi yang telah diajarkan.
4. Siswa-siswi dapat termotivasi untuk belajar lebih lanjut lagi tentang Software Adobe Premier Pro.
5. Adanya feedback dari Siswa-siswi dengan adanya respon dan tanya jawab serta permintaan untuk mengisi kembali dengan materi yang lain.

5.2. Saran

Berdasarkan dari kegiatan PKM di Sekolah “Kusuma Bangsa” maka terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan masukan, yaitu sebagai berikut:

1. Sekolah Kusuma Bangsa sebaiknya menyediakan fasilitas computer yang lebih baik untuk Siswa-siswi agar dapat memperlancar proses belajar mengajar.
2. Dalam kegiatan PKM telah memberikan pelatihan tentang Adobe Premier Pro, seharusnya bisa lebih antusias dalam mengikuti pelatihan-pelatihan seperti ini. Karena kegiatan tersebut sangat bermanfaat bagi Siswa-siswi Sekolah Kusuma Bangsa dalam mengikuti perkembangan teknologi saat ini dan dapat memanfaatkan dengan baik dan benar.

Referensi

Irfan, Muhammad. 2013. Pembuatan Video Company Profile Pada Belukar Macrh Dikelurahan Jayengan Kecamatan Serangan Kota

Surakarta, Jurnal FTI UNSA Vol. 12 No. 1 - Maret 2013. Surakarta.

Maimunah, Lusyani Sunarya. Nina Larasati. 2012. Media Company Profile Sebagai Sarana Penunjang Informasi dan Promosi, Journal CCIT Vol. 5 No. 3. Tangerang: Perguruan Tinggi Raharja. <https://goo.gl/6xndp6>.

Winarni, Tri. 2013. Pembuatan Video Profil Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Matesih, Surakarta: Universitas Surakarta.

Haryanto, Tri. Sarwo Nugroho. 2015. Perancangan Video Company Profile Sebagai Media Promosi Perusahaan Pada PT. Propan Raya ICC Semarang, Semarang : Jurnal PIXEL Vol. 8 No.1.

Kausar, Ahmad. Yusuf Fauzi Sutiawan. Vidila Rosalina. 2015. Perancangan Video Company Profile Kota Serang Dengan Teknik Editing Menggunakan Adobe Premier Pro CS 6, Serang : Jurnal Sistem Komputer Vol. 2 No. 1.

Hidayat, Wahyu. Anita B. Wandanaya. Recha Fadriansyah. 2016. Perancangan Video Profile Sebagai Media Promosi Dan Informasi Di SMK Avicena Rajeg Tangerang, Journal CERITA Vol. 2 No. 1. Tangerang: Perguruan Tinggi Raharja.

Munir. 2013. Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan, Bandung : Alfabeta.

Rahmawati, Indah. 2012. Menjadi Sutradara Televisi : Dengan Single dan Multi Kamera, Jakarta : Grasindo.

Ayuningtyas, Melvy. 2012. Ngedit Video Dengan Adobe Premiere Pro, Bekasi : Dunia Komputer.

Sunarya, Lusyani. Rادیyanto. Erna Susanti. 2013. Enriching Company Profile Sebagai Penunjang Media Informasi dan Promosi pada Perguruan Tinggi Raharja, Journal CCIT Vol. 7 No. 1. Tangerang: Perguruan Tinggi Raharja.