

**PEMBUATAN VIDEO *COMPANY PROFILE* PERPUSTAKAAN
DAERAH KOTA PARIAMAN DALAM BENTUK
*MOTION GRAPHIC***

MAKALAH TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar
Ahli Madya Informasi, Perpustakaan, dan Kearsipan



**LAILA ANUM
NIM 2022/22026039**

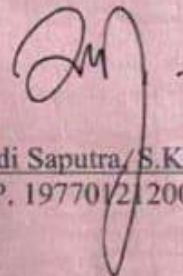
**PROGRAM STUDI INFORMASI PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN
SEKOLAH VOKAS
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2025**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

MAKALAH TUGAS AKHIR

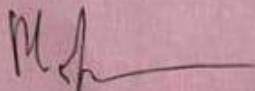
Judul : Pembuatan *Video Company Profile* Perpustakaan Daerah Kota
Pariaman dalam bentuk *Motion Graphic*
Nama : Laila Anum
NIM : 22026039
Program Studi : Informasi, Perpustakaan, dan Kearsipan
Fakultas : Sekolah Vokasi

Padang, 24 Juli 2025
Disetujui oleh Pembimbing



Andi Saputra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197701212002121003

Koordinator Program Studi,



Malta Nelisa, S.Sos., M.Hum.
NIP. 198307112009122006

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Laila Anum

NIM : 2022/22026039

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan makalah di depan Tim Penguji
Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan
Sekolah Vokasi
Universitas Negeri Padang
dengan judul:

*Pembuatan Video Company profile Perpustakaan Daerah Kota Pariaman
dalam bentuk Motion Graphic*

Padang, 24 Juli 2025

Tim Penguji

1. Ketua : Andi Saputra, S.Kom., M.Kom.
2. Penguji : Malta Nelisa, S.Sos., M.Hum.
3. Penguji : Dr. Riya Fatmawati, S.IP, M.Hum

Tanda Tangan

1.....
2.....
3.....



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Laila Anum

Nim : 22026039

Program Studi : Informasi, Perpustakaan, dan Kearsipan

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, dengan judul "*Pembuatan Video Company profile Perpustakaan Daerah Kota Pariaman dalam bentuk Motion Graphic.*" adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lainnya;
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan dari dosen pembimbing;
3. Dalam karya ini, tidak terdapat hasil karya atau pendapat orang lain, kecuali dikutip secara tertulis sebagai acuan didalam makalah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka;

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa cabutan gelar yang telah saya peroleh karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 24 Juli 2025

Yang membuat pernyataan,



Laila Anum

NIM 2022/22026039

ABSTRAK

Laila Anum, 2025. “Pembuatan Video *Company profile* Perpustakaan Daerah Kota Pariaman dalam bentuk *Motion Graphic*.” *Makalah*. Program Studi Informasi, Perpustakaan, dan Kearsipan, Sekolah Vokasi, Universitas Negeri Padang.

Tujuan penulisan makalah ini adalah untuk mendeskripsikan pembuatan video *company profile* perpustakaan daerah Kota Pariaman dalam bentuk *motion graphic*. Metode yang digunakan dalam penulisan makalah ini adalah deskriptif dengan modifikasi ADDIE dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut. Pembuatan video *company profile* perpustakaan daerah kota pariaman dalam bentuk motion graphic, terdiri dari (1) *analyze*, tahap pengumpulan data dengan cara mengidentifikasi permasalahan yang ditemukan melalui observasi dan wawancara dengan tenaga fungsional perpustakaan, dimana ditemukan permasalahan bahwa Perpustakaan Daerah Kota Pariaman belum memiliki media promosi berupa video yang menyebabkan masyarakat belum mengenal akan keberadaan Perpustakaan Daerah Kota Pariaman dan layanan apa saja yang tersedia di perpustakaan; (2) *design*, menggunakan aplikasi sebagai perancangan media, dimulai dari pembuatan latar belakang, penambahan teks dan logo perpustakaan, pemilihan serta penyusunan ikon, pemilihan elemen visual, penerapan animasi *motion graphic* dan transisi, *storyboard*, pembuatan narasi audio menggunakan *speechma*, penambahan audio ke *canva*, penambahan musik latar menggunakan aplikasi *capcut*; (3) *development*, menyusun seluruh desain menjadi produk video *company profile* Perpustakaan Daerah Kota Pariaman dalam bentuk *motion graphic*, tahap ini dimulai dari proses penggabungan, penyempurnaan, dan penyesuaian seluruh desain menjadi video yang utuh dan menjadikan produk dalam bentuk video MP4; (4) *implementation*, melakukan publikasi video *company profile* Perpustakaan Daerah Kota Pariaman dalam bentuk *motion graphic* ke media sosial perpustakaan yaitu *instagram* dan melakukan uji coba produk, hasil uji coba produk video *company profile* Perpustakaan Daerah Kota Pariaman dalam bentuk *motion graphic* memperoleh presentase 91% yang dinilai sangat baik dari segi kualitas informasi, visual atau tampilan serta audio dan musik. Hal ini menunjukkan bahwa produk video *company profile* Perpustakaan Daerah Kota Pariaman dalam bentuk *motion graphic* telah memenuhi standar dan layak sebagai media promosi untuk Perpustakaan Daerah Kota Pariaman.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan makalahtugas akhir ini yang berjudul “Pembuatan Video *Company Profile* Perpustakaan Daerah Kota Pariaman dalam bentuk *Motion Graphic*”. Makalah tugas akhir ini penulis buat sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Ahli Madya pada Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, Sekolah Vokasi, Universitas Negeri Padang.

Penulisan makalah ini tidak lepas dari bimbingan dan batuan berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih kepada: (1) Bapak Andi Saputra, S.Kom.,M.Kom. selaku dosen pembimbing makalah tugas akhir; (2) Bapak Dr. Ardoni, M.Si. selaku dosen penasihat akademik; (3) Ibu Malta Nelisa, S.Sos., M.Hum selaku dosen penguji Makalah Tugas Akhir sekaligus Koordinator Program Studi Informasi, Perpustakaan dan Kearsipan; (4) Ibu Dr. Riya Fatmawati, S.IP, M.Hum. selaku dosen penguji Makalah Tugas Akhir.

Semoga makalah ini dapat bermanfaat bagi pembaca, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca guna penyempurnaan makalah ini. Penulis mengucapkan terima kasih.

Padang, 4 Juli 2024

Laila Anum

22026039

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan	5
F. Manfaat Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Perpustakaan Daerah Kota Pariaman	6
B. Promosi Perpustakaan	10
C. <i>Video Company Profile</i>	13
D. <i>Motion Graphic</i>	14
E. Model ADDIE	16
BAB III METODE PENGEMBANGAN PRODUK.....	22
A. Metode Pengembangan Produk	22
B. Tahapan Pengembangan Produk	22
1. <i>Analyze</i> (Analisis).....	22
2. <i>Design</i> (Desain).....	23
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	23
4. <i>Implementation</i> (Implementasi)	24
C. Alat dan Bahan	27
1. Perangkat Keras.....	27

2. Perangkat Lunak.....	28
D. Teknik Pengumpulan Data	28
1. Observasi	28
2. Wawancara	29
3. Dokumentasi.....	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	30
A. Proses Pembuatan Video <i>Company profile</i> Perpustakaan Daerah Kota Pariaman dalam bentuk <i>Motion graphic</i>	30
1. <i>Analyze</i> (Analisis).....	30
2. <i>Design</i> (Desain).....	31
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	41
4. <i>Implementation</i> (Implementasi)	42
BAB V PENUTUP	47
A. Kesimpulan.....	47
B. Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN.....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Alur Pengembangan Model ADDIE	17
Gambar 2. Latar Belakang	32
Gambar 3. Teks dan Logo.....	32
Gambar 4. Elemen dan Ikon.....	33
Gambar 5. Format Audio MP3	38
Gambar 6. Penambahan Audio pada <i>Canva</i>	39
Gambar 7. Exsport Video di <i>CapCut</i>	41

DAFTAR TABEL

Table 1. Skala Likert.....	25
Table 2. Kriteria Penetapan Tingkat Persentase Skala Likert.....	27
Table 3. Alat dan Bahan.....	27
Table 4. Alat dan Bahan.....	28
Table 5. <i>Storyboard</i>	35
Table 6. Hasil Kuesioner Uji Coba Produk.....	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	53
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian	54
Lampiran 3. Pertanyaan Wawancara.....	55
Lampiran 4. Kuesioner Uji Coba	56
Lampiran 5. Validasi Produk	58
Lampiran 6. Hasil Uji Coba	61

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perpustakaan memiliki peran penting dalam meningkatkan literasi dan sebagai pusat informasi bagi masyarakat. Menurut Eskha (2018) perpustakaan adalah sebuah tempat yang digunakan untuk menyimpan informasi baik berupa cetak (buku, koran, jurnal, majalah, karya tulis, karya lukisan) ataupun elektronik (pita kaset, film, slide,) yang biasanya disimpan menurut tatanan tertentu yang digunakan pengunjung untuk dibaca atau dipinjam dan bukan untuk dijual. Menurut Pasal 1 Angka 6 UU Nomor 4 Tahun 1990 Tentang Serah-Simpan Karya Cetak dan Karya Rekam, perpustakaan daerah adalah perpustakaan yang berkedudukan di ibu kota provinsi yang diberi tugas untuk menghimpun, menyimpan, melestarikan, dan mendayagunakan semua karya cetak dan karya rekam yang dihasilkan di daerah. Perpustakaan daerah merupakan perpustakaan milik pemerintah daerah yang berada pada setiap kabupaten atau kota.

Perpustakaan Daerah Kota Pariaman merupakan salah satu lembaga yang menyediakan akses terhadap berbagai sumber informasi untuk masyarakat, namun masih menghadapi tantangan dalam pengenalan perpustakaan kepada masyarakat serta dalam meningkatkan jumlah kunjungan dan pemanfaatan fasilitasnya. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan pada 17 Maret 2025 dengan tenaga fungsional Perpustakaan Daerah Kota Pariaman mengatakan bahwa, jumlah pengunjung dan pemanfaatan fasilitas perpustakaan masih cenderung sedikit, serta pengenalan perpustakaan kepada masyarakat melalui media video belum pernah

dilakukan. Oleh karena itu, diperlukan strategi promosi yang efektif agar masyarakat lebih mengenal dan memanfaatkan layanan yang tersedia di perpustakaan.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk memperkenalkan Perpustakaan Daerah Kota Pariaman adalah melalui video *company profile*. *Company profile* adalah media yang digunakan untuk memperkenalkan suatu organisasi, perusahaan, atau institusi kepada masyarakat. Media ini berisi informasi mengenai sejarah, visi, misi, layanan, serta keunggulan yang dimiliki suatu lembaga. Menurut Abdulhafizh & Djatiprambudi (2020) *company profile* adalah produk *public relations* yang menyajikan gambaran umum mengenai sebuah perusahaan, instansi, atau organisasi dengan tujuan untuk menciptakan kepuasan publik terhadap informasi tentang aktivitas perusahaan, instansi, atau organisasi. Dengan adanya *company profile*, masyarakat dapat memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai informasi pada perpustakaan.

Seiring berkembangnya teknologi, promosi berbasis digital menjadi lebih efektif untuk menarik perhatian publik. Salah satu bentuk media digital yang menarik dan informatif adalah *motion graphic*. *Motion graphic* adalah seni menggabungkan antara pergerakan gambar dan teks yang menghasilkan efek gerak sehingga menghasilkan sebuah karya video (Cilla et al., 2023). Menurut Grace Wilhelmina L (2019) *motion graphic* merupakan penggabungan gambar atau ilustrasi yang dibuat melalui sebuah media visual berbasis waktu yang bisa dikombinasikan dengan instrument musik. Media ini sering digunakan dalam berbagai bidang, termasuk promosi, edukasi, dan presentasi bisnis. *Motion*

graphic berfungsi sebagai sarana untuk menarik perhatian penonton, mengembangkan rasa ingin tahu, dan menciptakan daya tarik (Margery & Saputra, 2023). Dengan menggunakan *motion graphic*, informasi tentang perpustakaan dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan rasa ingin tahu masyarakat tentang perpustakaan.

Dalam konteks promosi perpustakaan, video *company profile* berbasis *motion graphic* dapat menjadi solusi yang inovatif dan efektif. Menurut Nasrullah et al. (2022) promosi perpustakaan adalah aktivitas memperkenalkan perpustakaan kepada publik baik dari koleksi yang dimiliki hingga pada kegiatan-kegiatan yang ada di perpustakaan. Hal ini sesuai dengan yang telah di tuliskan dalam Peraturan Pemerintah RI Nomor 24 Tahun 2014 Bagian 4 tentang Standar Pelayanan Perpustakaan Pasal 30 ayat 1 bahwa promosi layanan perpustakaan dilakukan untuk meningkatkan citra perpustakaan dan meningkatkan budaya kegemaran membaca masyarakat. Media promosi adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi guna meningkatkan kesadaran dan ketertarikan masyarakat terhadap suatu layanan atau institusi. Menurut Jannah et al. (2022) media promosi merupakan alat untuk mengkomunikasikan suatu produk atau jasa agar dapat lebih dikenal oleh masyarakat luas. Maka dibuatkan salah satu media promosi yaitu video *company profile* berbasis *motion graphic* yang dirancang dengan baik untuk membantu Perpustakaan Daerah Kota Pariaman dalam menarik perhatian masyarakat, khususnya generasi muda yang lebih akrab dengan media digital.

Dengan latar belakang masalah tersebut, penulis berkeinginan membuat video *company profile* berbasis *motion graphic* untuk Perpustakaan Daerah Kota Pariaman, sebagai media promosi untuk mengenalkan perpustakaan agar dapat meningkatkan kesadaran dan minat masyarakat terhadap perpustakaan dan layanan yang disediakan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu: (1) jumlah pengunjung Perpustakaan Daerah Kota Pariaman masih relatif rendah; (2) perpustakaan Daerah Kota Pariaman belum memiliki media promosi yang efektif; (3) kegiatan promosi Perpustakaan Daerah Kota Pariaman belum berjalan secara optimal.

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang ditetapkan pada penelitian ini, maka diperlukan batasan masalah agar pengkajian yang dilakukan lebih terfokus kepada masalah-masalah yang ingin dipecahkan. Penelitian ini berfokus pada Perpustakaan Daerah Kota Pariaman belum memiliki media promosi yang efektif. Dari batasan tersebut dibuatkan video *company profile* Perpustakaan Daerah Kota Pariaman dalam bentuk *motion graphic* sebagai media promosi untuk Perpustakaan Daerah Kota Pariaman.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang sudah dijelaskan diatas, maka dibuat rumusan masalah yang akan dijawab dari hasil penelitian ini yaitu bagaimana

proses pembuatan video *company profile* perpustakaan daerah kota Pariaman dalam bentuk *motion graphic*?

E. Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penulisan makalah ini adalah mendeskripsikan proses pembuatan video *company profile* Perpustakaan Daerah Kota Pariaman dalam bentuk *motion graphic*.

F. Manfaat Penulisan

Dengan adanya penulisan ini diharapkan bisa memberikan manfaat yang diantaranya: (1) bagi perpustakaan, yaitu video *company profile* perpustakaan daerah kota Pariaman dalam bentuk *motion graphic* ini dapat digunakan sebagai media promosi oleh Perpustakaan Daerah Kota Pariaman untuk menarik minat masyarakat untuk berkunjung ke perpustakaan; (2) bagi pengunjung, penyajian informasi yang menarik melalui *motion graphic* dapat membangkitkan minat masyarakat, terutama generasi muda, untuk datang ke perpustakaan dan memanfaatkan layanan yang tersedia; (3) bagi penulis, dapat memperdalam pemahaman dan keterampilan dalam pembuatan video berbasis *motion graphic*, termasuk dalam hal desain, animasi, dan penyampaian informasi secara visual yang menarik dan dengan adanya video *company profile* ini, penulis dapat berkontribusi dalam meningkatkan efektivitas promosi Perpustakaan Daerah Kota Pariaman dan membantu meningkatkan minat masyarakat dalam memanfaatkan layanan perpustakaan.

BAB V

PENUTUP

B. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa, proses pembuatan video *company profile* Perpustakaan Daerah Kota Pariaman dalam bentuk *motion graphic* ini menggunakan model modifikasi ADDIE yang terdiri dari (1) analisis, tahap pengumpulan data dengan cara mengidentifikasi kebutuhan melalui observasi dan wawancara; (2) desain, menggunakan aplikasi *canva* dalam pembuatan latar belakang, penambahan teks dan logo, pembuatan element dan ikon, penerapan animasi *motion graphic* dan transisi, *storyboard*, pembuatan audio menggunakan *speechma*, penambahan audio dan penambahan musik latar menggunakan *capcut*. (3) pengembangan, menyusun seluruh desain menjadi produk video *company profile* Perpustakaan Daerah Kota Pariaman dalam bentuk *motion graphic*; (4) implementasi, yaitu mempublikasikan video *company profile* Perpustakaan Daerah Kota Pariaman dalam bentuk *motion graphic* yang telah dibuat pada akun *Instagram* Perpustakaan Daerah Kota Pariaman dan melakukan uji coba terhadap produk dengan 5 orang responden dan didapatkan hasil rata-rata keseluruhannya yaitu 4,56 dengan hasil presentase keseluruhannya yaitu 91%, dimana hasil presentase 91% merupakan kategori sangat baik. Dari hasil rata-rata presentase keseluruhan indikator menandakan bahwa video *company profile* Perpustakaan

Daerah Kota Pariaman dalam bentuk *motion graphic* termasuk kedalam kategori sangat baik.

C. Saran

Meskipun video *company profile* Perpustakaan Daerah Kota Pariaman dalam bentuk *motion graphic* dinilai sangat setuju dari segi kualitas informasi, tampilan visual, dan audio, namun masih terdapat beberapa masukan atau saran yang dapat menjadi perhatian untuk kedepannya yaitu:

1. Untuk penelitian atau produksi selanjutnya diperlukan pendalaman lebih lanjut terkait *motion graphic*, seperti komposisi visual, dan keterpaduan gerak elemen grafis. Hal ini bertujuan agar hasil animasi dapat lebih dinamis dan menarik secara keseluruhannya.
2. Untuk Perpustakaan Daerah Kota Pariaman, disarankan agar rutin memanfaatkan media promosi berbasis digital, seperti video *motion graphic* atau konten media sosial lainnya. Hal ini penting untuk menjangkau masyarakat luas, terutama generasi muda yang lebih aktif di media digital.
3. Untuk memastikan media yang digunakan tetap relevan dan menarik, sebaiknya perpustakaan melakukan evaluasi berkala, misalnya setiap enam bulan, dengan melibatkan pengguna aktif, staf perpustakaan, dan pengunjung perpustakaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhafizh, L. G., & Djatiprambudi, D. (2020). Perancangan Company Profile. *Jurnal Barik*, 1(1), 114.
- Amartya Auspicy, Chairunissa, Silvia Salsabila, & Trie Khairunnisa M. (2023). Strategi Pengembangan Promosi Perpustakaan Melalui Media Sosial Instagram Di Perpustakaan Cahaya Aksara SMA N 5 Pekanbaru. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Bahasa*, 2(1), 50–62. <https://doi.org/10.55606/jurribah.v2i1.1113>
- Cahyadi, D., & Erlangga M, F. (2024). *Diklat Mata Kuliah: Motion Graphic*.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Cilla, N. A. V., Rachman, A., & Kurniawan, R. A. (2023). Perancangan Video Motion Graphic Labuan Bajo Sebagai Media Promosi Destinasi Wisata. *ArtComm : Jurnal Komunikasi Dan Desain*, 6(2), 54–65. <https://doi.org/10.37278/artcomm.v6i2.659>
- Darma Wisada, P., Komang Sudarma, I., & Wayan Ilia Yuda S, I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140–146. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/21735>
- Dewi, W. N., Nas, C., Aries, J., & Norhan, L. (2022). Perancangan Company Profile Cv. Aaf Print Cirebon Menggunakan Video Animasi Sebagai Promosi Usaha. *Jurnal Digit*, 12(2), 203. <https://doi.org/10.51920/jd.v12i2.296>
- Eskha, A. (2018). Peran Perpustakaan Sebagai Sumber Belajar. *Kajian Ilmu Informasi Dan Perpustakaan*, Vol. 2, No, 12–18.
- Fidelia. (2021). Peranan Promosi Perpustakaan dalam Meningkatkan Minat Kunjung di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Manado. *Acta Diurna Komunikasi*, 3(2), 1–10. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/33393>

- Grace Wilhelmina L, A. (2019). melakukan penelitian dengan judul “Perancangan Company Profile Berbasis Motion Graphic Sebagai Media Promosi Klinik Hilal Medika Makassar”. bertujuan untuk meningkatkan kesadaran Klinik Hilal Medika Makassar. Pada tahap awal, penulis membagi tahapan produ. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipa*, 8(September), 180–189.
- Harahap, W. R. (2021). Penerapan Strategi Promosi Perpustakaan. *JUPI (Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi)*, 6(1), 103. <https://doi.org/10.30829/jipi.v6i1.9314>
- Izzaturahma, E., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 216. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38646>
- Jannah, F., Hadawiah, H., & Majid, A. (2022). Analisis Peran Media Promosi Pada PT. Mayora Dalam f Mempromosikan Produk Torabika. *Respon Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ilmu Komunikasi*, 2(2), 24–31. <https://doi.org/10.33096/respon.v2i2.44>
- Jasmine, A. M., & Loen, R. B. (2020). Penggunaan Video Company Profile Sebagai Sarana Informasi Dan Meningkatkan Promosi Pada PT Avoir Industry (The Use Of Company Profile Video As A Means of Information and Increase Promotion at PT Avoir Industry). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia* , 2(2), 1–8. <https://www.journal.sekawan-org.id/index.php/jtim/article/view/100>
- Kharishma, V. (2018). Muhammad Iqbal 3) , Erneza Dewi Krishnasari 4) 1, 2, 3, 4) Fakultas Industri Kreatif dan Telematika Universitas Trilogi Jakarta Jl. Kampus Trilogi Dh. STEKPI, 1, 12760.
- Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108–120. <https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>
- Lestari, D. E. G. (2020). Upaya Pengelolaan Perpustakaan Umum Dalam Meningkatkan Minat Baca. *MahaRsi: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sosiologi*, 2(2), 18–28. <http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/maharsi/article/view/1051>
- Lestari, N. D., Hermawan, R., & Heryanto, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon Untuk Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, III No. II(lii)*, 33–43.
- Margery, F., & Saputra, M. G. (2023). Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Promosi Alternatif Museum Bahari Jakarta. *Jurnal Titik Imaji*, 6, 45–57. <http://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/>
- Nasrullah, N., Tawakkal, T., & Jannah, M. (2022). Pemanfaatan Media Sosial

- Instagram Sebagai Sarana Promosi Perpustakaan Di Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Kabupaten Bulukumba. *Jurnal Ilmu Perpustakaan (Jiper)*, 4(1). <https://doi.org/10.31764/jiper.v4i1.7813>
- Pemerintah Republik Indonesia. (2014). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2014 tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 76.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Pratama, S. A., Sadek, S., & Rianto, B. (2022). Perancangan Video Company Profil Di Sman 2 Tembilahan. *Selodang Mayang: Jurnal Ilmiah Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Indragiri Hilir*, 8(2), 143–153. <https://doi.org/10.47521/selodangmayang.v8i2.259>
- Purnamasari, N. L. (2019). Metode Addie pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), 23–30. <https://jurnal.stkippgritulungagung.ac.id/index.php/pena-sd/article/view/1530>
- Putri, A. D. S., Winoto, Y., & Saepudin, E. (2019). Kegiatan Promosi Perpustakaan Melalui Instagram Kaitannya Dengan Perubahan Sikap Followers. *Jurnal Pustaka Budaya*, 6(2), 12–21. <https://doi.org/10.31849/pb.v6i2.3183>
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Republik Indonesia. (2007). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2007 Nomor 129.
- Republik Indonesia. (1990). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 1990 tentang Serah-Simpan Karya Cetak dan Karya Rekam*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1990 Nomor 48.
- Rosmiati, M. (2019). Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 21(2), 261–268. <https://doi.org/10.31294/p.v21i2.6019>
- Supriyatno, H. (2019). Strategi pemanfaatan media sosial sebagai sarana promosi perpustakaan: Studi analisis persepsi pemustaka tentang efektivitas pemanfaatan media sosial sebagai sarana promosi layanan Perpustakaan UIN Sunan Ampel. *Indonesian Journal of Academic Librarianship*, 3(3), 33–45.

<https://techno.okezone.com>

LAMPIRAN