

**PEMBUATAN VIDEO PROFILE PADA RUMAH ALESHA PANTI  
QUR'ANI SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

**TUGAS AKHIR**



disusun oleh

<b>Wahyu Novianto</b>	<b>14.01.3357</b>
<b>Anjar Satriya Nugraha</b>	<b>14.01.3362</b>

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PEMBUATAN VIDEO PROFILE PADA RUMAH ALESHA PANTI  
QUR'ANI SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

**TUGAS AKHIR**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya  
pada jenjang Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

<b>Wahyu Novianto</b>	<b>14.01.3357</b>
<b>Anjar Satriya Nugraha</b>	<b>14.01.3362</b>

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PERSETUJUAN**

**TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN VIDEO PROFILE PADA RUMAH ALESHA PANTI  
QUR'ANI SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Wahyu Novianto**

**14.01.3357**

**Anjar Satriya Nugraha**

**14.01.3362**

Telah disetujui oleh dosen pembimbing Tugas Akhir  
Pada tanggal 06 juni 2017

**Dosen Pembimbing**



**Tonny Hidayat, M.Kom**  
**NIK. 190302182**

# PENGESAHAN

## TUGAS AKHIR

### PEMBUATAN VIDEO PROFILE PADA RUMAH ALESHA PANTI QUR'ANI SEBAGAI MEDIA PROMOSI

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Wahyu Novianto**

**14.01.3357**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 30 Mei 2017

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Joko Dwi Santoso, M.kom**

**NIK. 190302181**

**Sudarmawan, ST, MT**

**NIK. 190302035**

**Tanda Tangan**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 6 Juni 2017

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Krisnawati, S.Si., M.T.**

**NIK. 190302038**

## PENGESAHAN

## TUGAS AKHIR

### PEMBUATAN VIDEO PROFILE PADA RUMAH ALESHA PANTI QUR'ANI SEBAGAI MEDIA PROMOSI

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Anjar Satriya Nugraha**

**14.01.3362**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 30 Mei 2017

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Bayu Setiaji, M.Kom**

**NIK. 190302216**

**Dhani Ariatmanto, M.Kom**

**NIK. 190302197**

**Tanda Tangan**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 6 Juni 2017

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Krisnawati, S.Si., M.T.**

**NIK. 190302038**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 06 Juni 2017



Wahyu Novianto

NIM. 14.01.3357

Yogyakarta, 06 Juni 2017



Anjar Satriya Nugraha

NIM. 14.01.3362

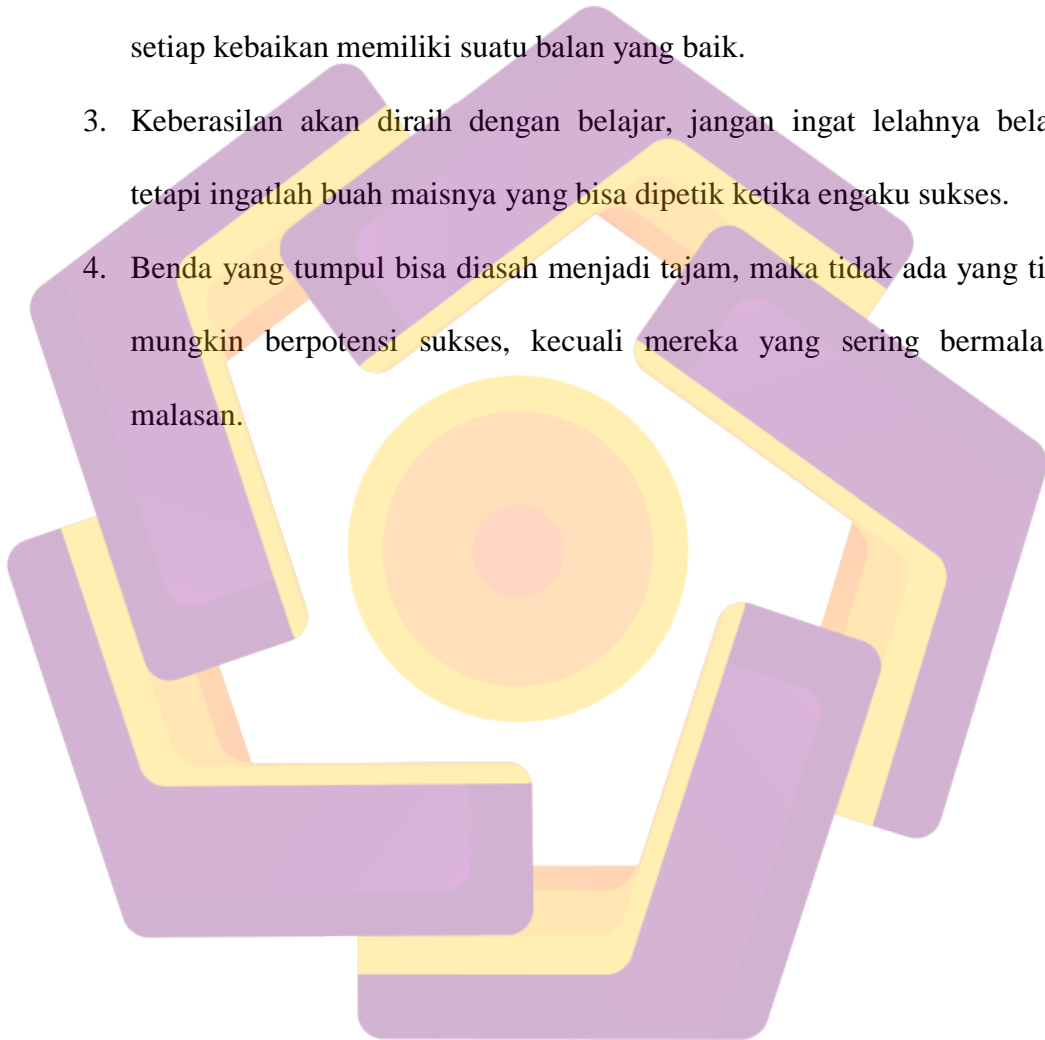
## MOTTO

1. Barang siapa bersungguh-sungguh, sesungguhnya kesungguhan itu adalah untuk dirinya sendiri (Al-ankabut:6)
2. Bertaqwalah kepada Allah, maka Allah akan mengajarmu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui segala sesuatu (Al-baqarah:282)
3. Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap (Al-Insyirah:6-8)
4. Tidak ada masalah yang tidak bisa diselesaikan selama ada komitmen bersama untuk menyelesaikannya.
5. Sesuatu akan menjadi kebanggaan, jika sesuatu itu dikerjakan, dan bukan hanya dipikirkan.
6. Memulai dengan penuh keyakinan, menjalankan dengan penuh keikhlasan, dan menyelesaikan dengan penuh kebahagiaan.
7. Mantapkan tujuan, kuatkan hati dan pikiran, peercayai bahwa segala sesuatu itu butuh proses untuk kemudian bisa menjadi indah.

**Oleh : Anjar Satriya Nugraha**

## MOTTO

1. Do not put off doing a job because nobody knows whether we can meet tomorrow or not.
2. Setiap aksi memiliki, reaksi setiap perbuatan memiliki konsekuensi dan setiap kebaikan memiliki suatu balasan yang baik.
3. Keberhasilan akan diraih dengan belajar, jangan ingat lelahnya belajar, tetapi ingatlah buah manisnya yang bisa dipetik ketika engkau sukses.
4. Benda yang tumpul bisa diasah menjadi tajam, maka tidak ada yang tidak mungkin berpotensi sukses, kecuali mereka yang sering bermalas – malasan.



Oleh: Wahyu Novianto



## PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas izinnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Tidak lupa juga , ini semua karena bantuan dan dukungan dari orang-orang disekitarku selama ini. Tugas akhir ini dengan bangga dipersembahkan dan didedikasikan sepenuhnya kepada:

1. Untuk Ibu dan alm.Bapak, sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terimakasih yang tiada terhingga kupersembahkan tugas akhir ini kepada Ibu dan alm.Bapak yang telah memberikan kasih sayang dan dukungannya. Terimakasih atas do'a yang tiada henti selalu diucapkan disetiap kesempatan. Untuk alm.Bapak, terimakasih karena telah menjadi background yang begitu kuat dan luar biasa, semangatmu akan selalu kuingat untuk masa depan yang bapak citakan. Untuk Ibu, semoga Ibu selalu dalam keadaan yang sehat, diberikan kekuatan dan ketabahan hati. Terimakasih atas segala kesabaran, do'a, dan kekuatan yang selalu kalian berikan.
2. Untuk kakak-kakak dan adik ku yang telah mendukung disetiap kesempatan yang aku miliki. Selalu memberikan dukungan untuk tetap kuat dan melangkah kedepan menyelesaikan masalah.
3. Untuk teman-teman semua yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terimakasih atas dukungan, ejekan, semangat, kritik, dan saran yang telah diberikan selama kuliah. Penulis tidak akan melupakan apa yang telah kalian berikan selama ini

-Anjar Satriya Nugraha-

## PERSEMBAHAN

Bismillah Irrahmanirrahim “ Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman diantaramu dan orang - orang yang mempunyai ilmu pengetahuan beberapa derajat ” (Al-Mujadilah-11).

Alhamdulillah kupersembahkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan kesempatan untuk menyelesaikan tugas akhir dengan segala kekuranganku. Segala syukur ku ucapkan kepadaMu karena telah menghadirkan mereka yang selalu memberi semangat dan doa disaat kutertatih. Karenamu lah mereka ada, dan karenaMu lah tugas akhir ini terselesaikan. Hanya padamu tempat kumengadu dan mengucapkan syukur. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan kehadiran Rasulullah Muhammad SAW.

Dosen Pembimbing Tugas Akhir bapak tonny hidyat, M.Kom selaku dosen pembimbing tugas akhir saya, dan juga sebagai orang tua kedua setelah orang tua saya yang dirumah, terima kasih saya sudah dibantu selama ini, sudah dinasehati, sudah diajari, saya tidak akan lupa atas bantuan dan kesabaran dari bapak. Dan seluruh Dosen Pengajar Unifersitas Amikom Yogyakarta terima kasih banyak untuk semua ilmu, didikan dan pengalaman yg

Terimakasih kepada Oma Yanti Supriati selaku menjadi pembimbig diRumah Alesha Panti Qurani dan semua pengurus panti atas partisipasi dan dukungan hingga penelitian yang saya lakukan dapat berjalan dengan maksimal.

-Wahyu Novianto-

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur senantiasa penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan limpahan ramhat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul **“PEMBUATAN VIDEO PROFILE PADA RUMAH ALESHA PANTI QUR’ANI SEBAGAI MEDIA PROMOSI”**.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan tugas ini, tidak lepas adanya kerjasama dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, selaku ketua UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng, selaku Ketua Jurusan Diploma III Teknik Informatika
3. Tonny Hidayat, M.Kom, selaku dosen pembimbing.
4. Seluruh jajaran Dosen dan Karyawan UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA yang sudah membantu dan membimbing selama berkuliah di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
5. Seluruh keluarga selalu memberikan semangat.
6. Teman-teman Teknik Informatika angkatan 2014, dan
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah membantu dalam penyelesaian laporan ini.

Akhir kata, semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan karunia-Nya dan membalas segala amal budi serta kebaikan pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan tuga ini dan semoga tulisan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, Juni 2017

Penulis

## DAFTAR ISI

COVER.....	i
COVER.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xix
INTISARI.....	xx
<i>ABSTRACT</i> .....	xix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Metode Pembuatan.....	4
1.6.3 Implementasi.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	8
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	8
2.2.2 Pentingnya Multimedia.....	9
2.2.3 Perkembangan Multimedia.....	10

2.2.4	Elemen Multimedia.....	10
2.3	Pengertian Promosi .....	11
2.4	Pengertian Animasi .....	12
2.5	Prinsip-Prinsip Animasi .....	12
2.6	Konsep Dasar Video .....	17
2.6.1	Pengertian Video.....	17
2.6.2	Standart Video.....	17
2.7	Video Profile .....	18
2.8	Tahapan Pengerjaan Video .....	18
2.8.1	<i>Pra Produksi</i> .....	18
2.8.2	<i>Produksi</i> .....	20
2.8.3	<i>Pasca Produksi</i> .....	27
2.9	Pengertian <i>Live Shoot</i> .....	28
2.9.1	Unsur-Unsur Teknik <i>Live Shoot</i> .....	28
2.10	Pengertian Motion Graphic .....	29
<b>BAB III PERANCANGAN .....</b>		<b>31</b>
3.1	Tinjauan Umum .....	31
3.1.1	Latar Belakang Rumah Alesha Panti Qur'ani.....	31
3.1.2	Visi Misi.....	32
3.1.3	Logo .....	32
3.1.4	Kegiatan .....	33
3.2	Kebutuhan Fungsional .....	36
3.3	Kebutuhan Non Fungsional.....	36
3.4	Sumber Daya Manusia .....	39
3.5	Tahap <i>Praproduksi</i> .....	39
3.5.1	Perancangan Konsep .....	39
3.5.2	Merancang Naskah.....	40
3.5.3	Merancang <i>Storyboard</i> .....	44
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>54</b>
4.1	Tahap Produksi.....	54

4.1.1	<i>Karakter</i> .....	54
4.1.2	<i>Layout</i> .....	56
4.1.3	Pewarnaan .....	59
4.1.4	Pengambilan Suara.....	60
4.1.5	<i>Motion Graphic</i> .....	64
4.1.6	<i>Live Shoot</i> .....	75
4.2	Tahap Pasca Produksi .....	95
4.2.1	<i>Editing</i> .....	95
4.2.2	Penggabungan Audio dan Video.....	99
4.2.3	<i>Rendering</i> .....	101
4.3	Implementasi.....	104
BAB V PENUTUP.....		106
5.1	Kesimpulan .....	106
5.2	Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA .....		108

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Squash and Stretch .....	12
Gambar 2.2 <i>Anticipation</i> .....	13
Gambar 2.3 <i>Stagging</i> .....	13
Gambar 2.4 Follow Through and Overlapping Action .....	14
Gambar 2.6 Slow in and Slow Out.....	15
Gambar 2.6 <i>Arcs</i> .....	15
Gambar 2.7 Contoh <i>Storyboard</i> .....	20
Gambar 2.8 Contoh Gerakan Kamera <i>Pan</i> .....	21
Gambar 2.9 Contoh Gerakan Kamera <i>Crabbing</i> .....	22
Gambar 2.10 Contoh Gerakan Kamera <i>Tilt</i> .....	23
Gambar 2.11 Contoh Gerakan Kamera <i>Tracking</i> .....	24
Gambar 3.1 Logo Rumah Alesha.....	32
Gambar 3.2 Pengasuhan Anak .....	33
Gambar 3.3 Supper TPA.....	33
Gambar 3.4 Satu Jam Menghafal Al-qur'an .....	34
Gambar 3.5 Taklim Bersama Masyarakat .....	34
Gambar 3.6 Tablig Akbar .....	35
Gambar 3.7 Edukasi .....	35
Gambar 4.1 Pembuatan File Baru .....	54
Gambar 4.2 Pembuatan Karakter .....	55
Gambar 4.3 <i>Rectangle Tool</i> .....	56
Gambar 4.4 <i>Layout 1</i> .....	56
Gambar 4.5 <i>Layout 2</i> .....	57
Gambar 4.6 <i>Type Tool</i> .....	57
Gambar 4.7 <i>Layout 3</i> .....	58
Gambar 4.8 <i>Layout 4</i> .....	58
Gambar 4.9 <i>Layout 5</i> .....	59
Gambar 4.10 Pewarnaan .....	59
Gambar 4.11 <i>Fill Color</i> .....	60
Gambar 4.12 Perekaman .....	60

Gambar 4.13 Capture Noise Print .....	61
Gambar 4.14 Noise Reduction (process) .....	61
Gambar 4.15 Setting Capture Noise.....	62
Gambar 4.16 Memblok Rekaman .....	62
Gambar 4.17 <i>Eksport</i> Rekaman .....	63
Gambar 4.18 Tahap Akhir <i>Eksport</i> .....	63
Gambar 4.19 <i>Composition</i> Baru.....	64
Gambar 4.20 Rekomendasi Resolusi Video.....	65
Gambar 4.21 <i>Import File</i> Baru.....	65
Gambar 4.22 <i>Import As</i> .....	66
Gambar 4.23 <i>Layer</i> .....	66
Gambar 4.24 Meletakkan Object .....	67
Gambar 4.25 Setting Gerakan Pada Background.....	67
Gambar 4.26 Setting Gerakan Position .....	68
Gambar 4.27 <i>Parent Object</i> .....	68
Gambar 4.28 Membuat <i>Solid Layer</i> .....	69
Gambar 4.29 Setting <i>Effect Radio Waves</i> .....	69
Gambar 4.30 Effect Radio Waves.....	70
Gambar 4.31 Tool Duik .....	70
Gambar 4.32 Pemberian Sendi Pada Bagian Tubuh.....	71
Gambar 4.33 Parent antar <i>bones</i> .....	71
Gambar 4.34 Membuat <i>Controller Object</i> .....	72
Gambar 4.35 2-Layer IK Goal .....	73
Gambar 4.36 Setting Gerakan Berlari.....	73
Gambar 4.37 Menyatukan <i>Layer</i> Menjadi Satu <i>Composition</i> .....	74
Gambar 4.38 Menyatukan <i>Composition</i> .....	74
Gambar 4.39 Kamera Cannon Eos 600D.....	75
Gambar 4.40 Setting Kamera.....	76
Gambar 4.41 Lensa Kit 18-55mm.....	76
Gambar 4.42 Lensa Wide 16-35mm .....	77
Gambar 4.43 Hasil Pengambilan Gambar.....	77

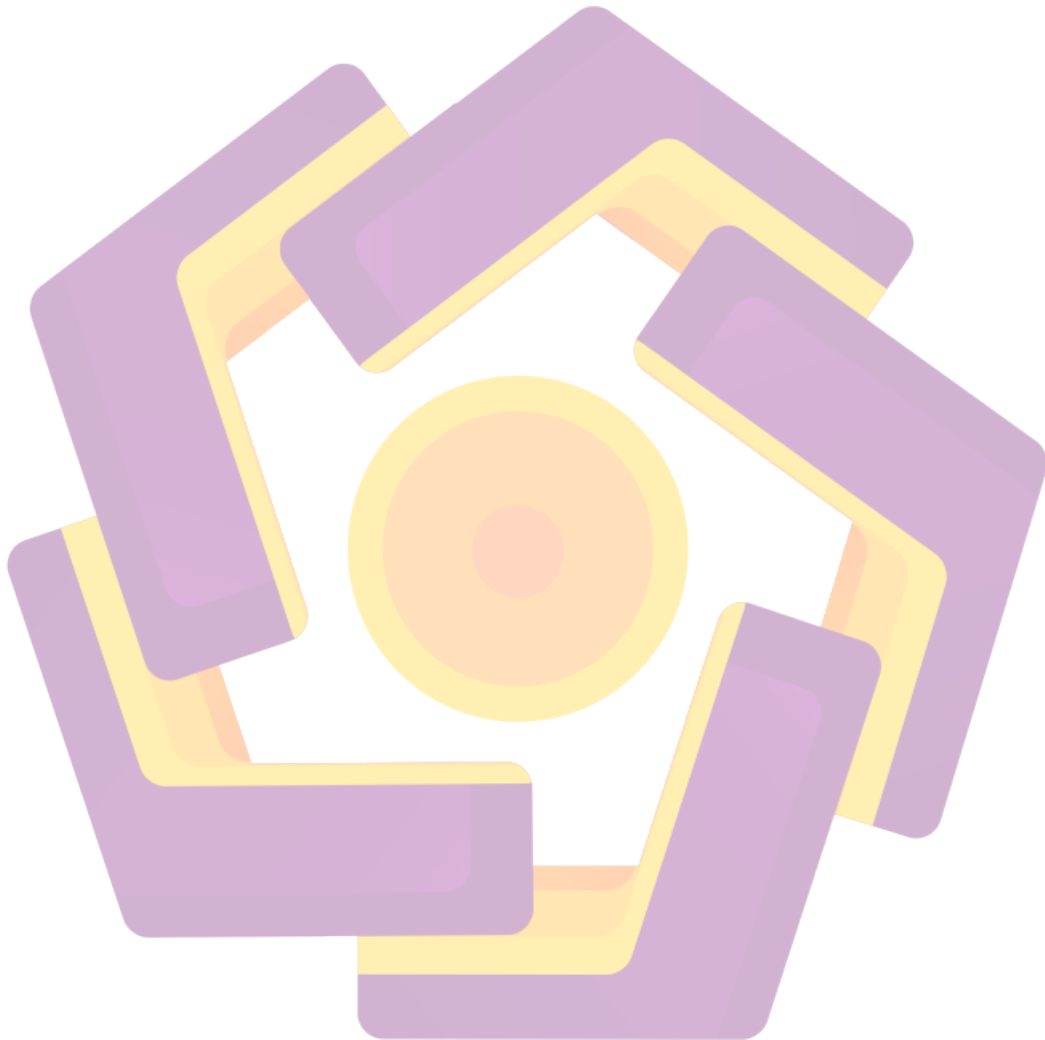


Gambar 4.44 <i>Import File</i> Pada <i>Library</i> .....	78
Gambar 4.45 <i>Icon Composition</i> .....	78
Gambar 4.46 <i>Analyzing Warp Stabilizer</i> .....	79
Gambar 4.47 <i>Stabilizing Warp Stabilizer</i> .....	79
Gambar 4.48 <i>Warp Stabilizer</i> Selesai .....	80
Gambar 4.49 <i>Track Kamera</i> .....	80
Gambar 4.50 <i>Track Kamera</i> Selesai.....	81
Gambar 4.51 <i>Create Null and Camera</i> .....	81
Gambar 4.52 <i>Layer Null and Camera</i> .....	82
Gambar 4.53 <i>3D Layer</i> .....	82
Gambar 4.54 Hasil Penambahan <i>Motion Graphic</i> Logo.....	83
Gambar 4.55 Menuliskan <i>Motion Graphic</i> <i>Text</i> .....	83
Gambar 4.56 Penambahan <i>Rounded Rectangle</i> .....	84
Gambar 4.57 Penambahan <i>Garis dan Lingkaran</i> Object.....	84
Gambar 4.58 Memulai Animasi <i>Text</i> .....	85
Gambar 4.59 <i>Setting</i> Animasi <i>Text</i> .....	85
Gambar 4.60 <i>Setting Keyframe Easy Ease</i> .....	86
Gambar 4.61 <i>Effect Radial Wipe</i> .....	86
Gambar 4.62 <i>Setting Opsi Wipe Radial Wipe</i> .....	87
Gambar 4.63 <i>Setting Transisi Radial Wipe</i> .....	87
Gambar 4.64 <i>Composition Motion Graphic</i> <i>Text</i> .....	88
Gambar 4.65 Hasil <i>Motion Graphic</i> <i>Text</i> .....	88
Gambar 4.66 Pembuatan <i>Object</i> Persegi panjang .....	89
Gambar 4.67 <i>Copy</i> <i>Object</i> Persegi panjang .....	89
Gambar 4.68 Memulai Animasi Persegi panjang .....	90
Gambar 4.69 <i>Setting</i> Animasi Persegi panjang.....	90
Gambar 4.70 Duplikat Persegi panjang .....	91
Gambar 4.71 <i>Masking</i> .....	91
Gambar 4.72 Hasil Animasi Persegi panjang .....	92

Gambar 4.73 Membuat Persegi Tempat Video.....	92
Gambar 4.74 Mengubah Opsi <i>Track Matte</i> .....	93
Gambar 4.75 Hasil Perubahan Opsi <i>Track Matte</i> .....	93
Gambar 4.76 Memasukan Video.....	94
Gambar 4.77 Hasil Penambahan <i>Motion Graphic</i> untuk Tempat Video.....	95
Gambar 4.78 Setting <i>Composition</i> Baru .....	96
Gambar 4.79 Menyusun <i>Scene</i> .....	96
Gambar 4.80 Add to Render Queue.....	97
Gambar 4.81 Setting <i>Format Render</i> .....	98
Gambar 4.82 Proses <i>Render</i> .....	98
Gambar 4.83 <i>New Project</i> Adobe Premiere CS6.....	99
Gambar 4.84 Setting <i>New Project</i> Adobe Premiere CS6.....	99
Gambar 4.85 Import File Project .....	100
Gambar 4.86 Penyusunan Audio dan Video .....	100
Gambar 4.87 <i>Export</i> Video dan Audio .....	101
Gambar 4.88 Setting <i>Rendering</i> Adobe Premiere CS6.....	102
Gambar 4.89 Proses <i>Rendering</i> .....	102
Gambar 4.90 Proses <i>Rendering</i> Selesai .....	103
Gambar 4.91 Surat Keterangan.....	104

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras .....	37
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	37
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Syuting.....	38



## INTISARI

Rumah Alesha Panti Qur'ani merupakan panti asuhan yang berlokasi di jalan Jogja - Wates Km 21, Sukoreno, Sentolo, Kulon Progo. Rumah Alesha Panti Qur'ani bergerak di bidang sosial, dimana rumah alesha menyediakan tempat tinggal bagi anak – anak yang kurang beruntung, menampung para relawan dan donatur untuk mengoptimalkan kegiatan panti. Untuk mengupayakan Rumah Alesha lebih dikenal oleh masyarakat, diperlukan media promosi berupa video profile dari Rumah Alesha Panti Qur'ani.

Memberikan informasi kepada masyarakat secara visual akan membantu memberikan gambaran bagaimana tentang profil rumah alesha panti qur'ani. Sehingga dapat terlaksanakannya media promosi berupa video profile rumah alesha sesuai yang diharapkan.

Dengan adanya video profile ini diharapkan dapat membantu mempromosikan rumah alesha secara efektif dan efisien untuk lebih dikenal oleh masyarakat.

**Kata Kunci:** Rumah Alesha, Video profile.

## **ABSTRACT**

*Rumah Alesha Qur'anic Nursing an orphanage located in the Jogja - Wates km 21 Sukoreno, Sentolo, Kulon Progo. Rumah Alesha Qur'anic Nursing move in the social field, where Rumah Alesha provides residence for childrens who are less fortunate, to accommodate the volunteers and donors to optimize the activities of the institution. To seek Alesha house better known by the public, in order to be familiar public then needed promotion media like profile from Rumah Alesha Qur'anic Nursing.*

*Provide information to the public in visually help to illustrate how the profile of Rumah Alesha panti qur'ani. So it can be done a profile promotion media Rumah Alesha as expected.*

*Given this profile is expected to help promote Rumah Alesha effectively and efficiently to better known by the public.*

**Keywords:** **Rumah Alesha, Video Profile**