

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Pengertian Company Profile

Company profile (Profil perusahaan) adalah laporan yang memberikan gambaran tentang sejarah, status saat ini, dan tujuan masa depan sebuah bisnis. Sebuah profil perusahaan bisnis dapat sesingkat satu halaman, atau mengandung data yang cukup untuk mengisi beberapa halaman. Walaupun ada sejumlah format yang berbeda yang digunakan menyusun sebuah profil, ada beberapa jenis informasi penting yang wajib disertakan.

Setiap jenis laporan profil perusahaan, informasi kontak selalu disertakan. Informasi kontak mungkin tidak lebih dari sekedar alamat fisik dan surat untuk kantor pusat perusahaan, atau mungkin termasuk nama dan alamat dari petugas atau eksekutif tertentu dari perusahaan. Biasanya nomor telepon dan nomor faks juga dimasukkan dalam data kontak dasar.

Selain informasi kontak, profil perusahaan biasanya mencakup beberapa informasi tentang latar belakang dan sejarah serta dari bisnis yang bersangkutan. Ini termasuk data mengenai kapan perusahaan itu dibentuk, nama-nama pendiri, dan bagaimana perusahaan tumbuh berkembang dari pertama kali didirikan hingga saat sekarang ini.

Profil perusahaan juga bisa memasukkan data mengenai rencana masa depan bisnis, mendiskusikan rencana untuk *ekspansi* masa depan dalam hal lokasi, produk, atau jasa baru yang diantisipasi akan ditawarkan dalam

waktu dekat, atau rencana *merestrukturisasi* operasi sebagai bagian dari strategi untuk memastikan keberhasilan lanjutan dari bisnis.

3.2 Pengertian Multimedia

Multimedia merupakan suatu konsep dan teknologi baru dalam bidang teknologi informasi. Dimana teks, gambar, suara, animasi, video disatukan dalam komputer untuk disimpan, diproses, dan disajikan dengan baik. Lahirnya teknologi *multimedia* merupakan hasil dari kemajuan teknologi *elektronik, computer* dan perangkat lunak. Maka dengan adanya teknologi *multimedia* ini akan menambah tugas menjadi lebih ringan. Pada kenyataannya multimedia merupakan gabungan beberapa media yang kemudian di definisikan sebagai elemen-elemen dalam pembentukan *multimedia*. Hal – hal yang merupakan elemen – elemen *multimedia* adalah:

1. Teks
2. Gambar
3. Animasi
4. Suara
5. Video

3.3 Sekilas Tentang Macromedia Flash 8

Macromedia Flash 8 merupakan sebuah program aplikasi *Standard Authoring Tool Profesional* yang digunakan untuk membuat animasi *vector* dan *bitmap* yang sangat menakjubkan untuk keperluan pembuatan

(khususnya) aplikasi web yang interaktif dan menarik, presentasi, game dan bahkan film. *Flash* dipakai luas oleh para *professional web* karena kemampuannya menampilkan multimedia gabungan antara *grafis*, animasi, suara, serta *interaktivitas* bagi pengguna *internet*. Kemampuan *flash* juga dapat digunakan untuk membuat aplikasi multimedia yang menarik.

Macromedia Flash 8 adalah versi terbaru dari *Macromedia flash* sebelumnya dan merupakan perubahan dari segi *UI (User Interface)* sampai *action script*. *User Interface* merupakan fasilitas baru yang terdapat dalam *flash 8* yaitu perubahan yang terjadi antara lain adanya *floating panel* yang diletakkan semuanya sebelah kanan. *Panel* disebelah kanan tersebut dapat dibuka atau di tutup hal ini dapat membuat kita mudah untuk mencari sesuatu. Sedangkan *action panel* dan *properties panel* ada di sebelah bawah.

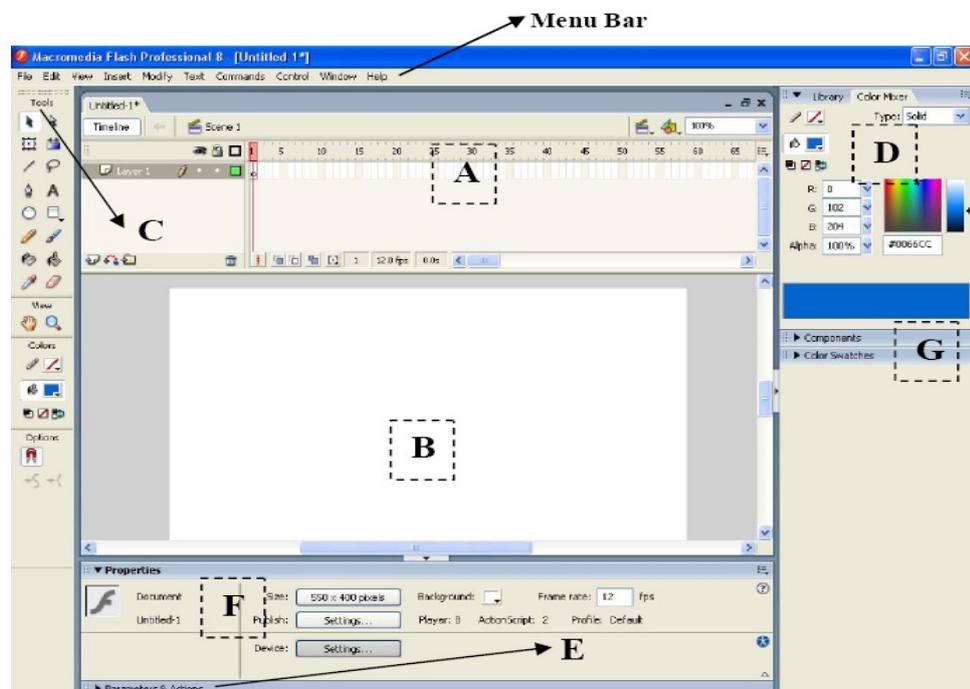
3.4 Mengenal Area Kerja Macromedia Flash 8

Dibawah ini merupakan keterangan dari kegunaan masing – masing komponen *Macromedia Flash 8* secara detail :



Gambar 3.1 Tampilan Pembuka (*Start Page*) *Macromedia flash 8*

Tampilan *Macromedia flash 8* mempunyai elemen dasar dalam pengoperasiannya seperti yang terlihat pada gambar 3.2



Gambar 3.2 Tampilan *Macromedia Flash 8*

3.4.1. Elemen dasar Macromedia flash 8

A. *Menu bar*

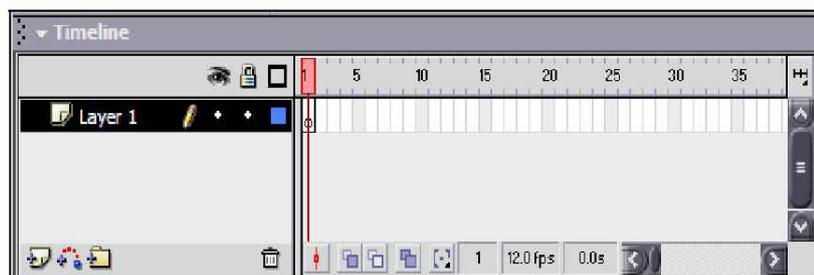
Menu Bar merupakan baris menu yang berisi perintah berupa menu-menu yang aktif dimulai dari menu **File** sampai dengan **Help**. Masing-masing menu mempunyai submenu atau perintah, seperti yang tampak pada Gambar 3.2. Berikut ini tampilan perintah menu dan ikonnya.



Gambar 3.3 Tampilan *Menu Bar*

B. *TimeLine*

Timeline digunakan untuk menyusun semua objek yang akan digunakan di dalam produk animasi atau multimedia dengan mengikuti *layer* tertentu dan juga menentukan perlakuannya, mengikut pergerakan waktu.



Gambar 3.4 *Time line Window*

Ditunjukkan oleh symbol A. Mengatur tampilan obyek gambar yang digunakan pada *frame* waktu demi waktu. Selain

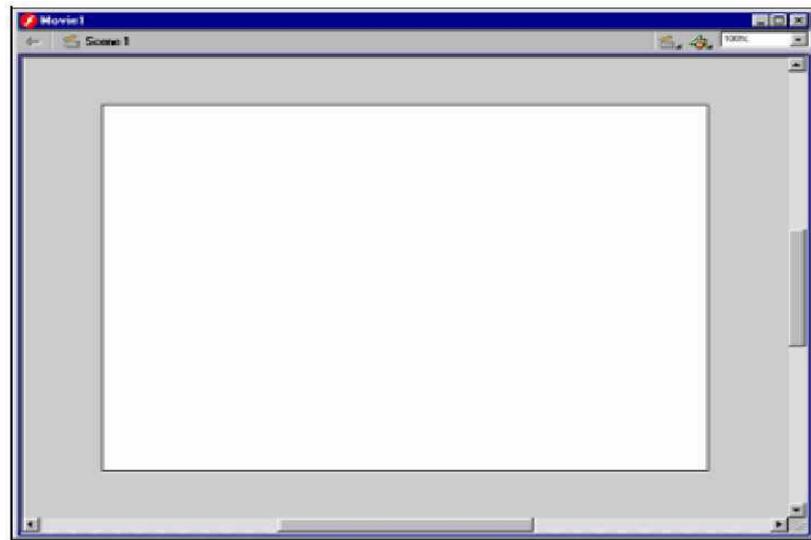
itu, *Time Line* juga digunakan untuk mengatur dan mengontrol isi keseluruhan *Movie*.

Tabel 3.1 Tampilan ikon pada *Timeline*

Tools	Ikon/ Tools	Nama Perintah
<i>Layers</i>		Show/Hide All Layers
		Lock/Unlock All Layers
		Show All Layers as Outlines
		Layer Name
		Insert Layer
		Add Motion Guide
		Insert Layer Folder
		Delete Layer
<i>Frame</i>		Center Frame
		Onion Skin
		Onion Skin Outlines
		Edit Multiple Frames
		Modify Onion Markers
		Current Frame
		Frame Rate
		Elapsed Time

C. Stage

Ditunjukkan oleh symbol B. Merupakan bidang segi empat dimana *movie* dimainkan, serta sebagai tempat pembuatan animasi.



Gambar 3.5 *Stage* untuk bekerja.

D. *Tools Box*

Tools Box merupakan kumpulan *tool-tool* yang berisi alat-alat yang digunakan untuk menggambar objek pada *stage*, Ditunjukkan oleh symbol C. Berisi alat-alat yang digunakan untuk menggambar objek pada *stage*.

Tabel 3.2 Keterangan *Tools Box* pada *Macromedia Flash 8*

Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Arrow Tool</i>	Digunakan untuk memilih suatu objek atau memindahkannya.
	<i>Sub Selection Tool</i>	Digunakan untuk merubah suatu objek dengan edit poin.
	<i>Free Transform tool</i>	Digunakan untuk memutar atau mengganti ukuran objek.

Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Gradient Transform tool</i>	Digunakan untuk mengatur gradasi warna.
	<i>Line Tool</i>	Digunakan untuk membuat garis.
	<i>Lasso Tool</i>	Digunakan untuk memilih daerah di objek yang akan di edit.
	<i>Pen Tool</i>	Digunakan untuk menggambar dan merubah bentuk suatu objek
	<i>Text Tool</i>	Digunakan untuk menulis teks/kalimat.
	<i>Oval Tool</i>	Digunakan untuk menggambar lingkaran.
	<i>Rectangle Tool</i>	Digunakan untuk menggambar segiempat.
	<i>Pencil Tool</i>	Digunakan untuk menggambar objek yang diinginkan.
	<i>Brush Tool</i>	Digunakan untuk memberi warna pada objek bebas.
	<i>Ink Bottle Tool</i>	Digunakan untuk mengisi warna pada objek yang bordernya telah hilang.
	<i>Paint Bucket Tool</i>	Digunakan untuk mengisi warna pada objek yang dipilih.
	<i>Poly star tool</i>	Digunakan untuk menggambar bentuk dengan jumlah segi yang di inginkan.

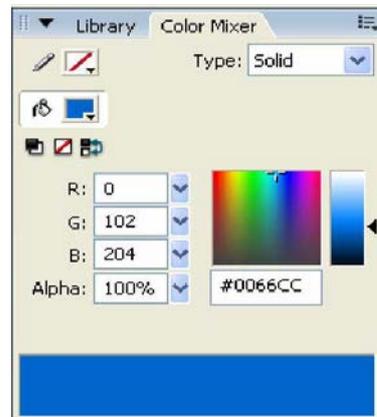
Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Eraser Tool</i>	Digunakan untuk menghapus objek.
	<i>Hand tool</i>	Digunakan untuk menggeser stage tanpa merubah pembesaran
	<i>Zom tool</i>	Digunakan untuk memperbesar dan memperkecil tampilan pada <i>stage</i>
	<i>Stoke Collor</i>	Digunakan untuk memberi warna pada suatu garis
	<i>Fill Collor</i>	Digunakan untuk memberi warna pada suatu objek

E. Color Window

Ditunjukkan oleh symbol D. Merupakan window yang digunakan untuk mengatur warna pada objek yang telah dibuat. *Color Window* terdiri dari:

1. Color Mixer

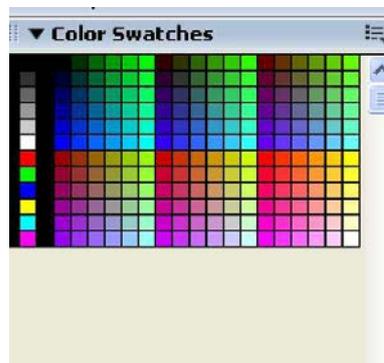
Digunakan untuk mengatur warna pada objek sesuai dengan keinginan. Ada 5 pilihan tipe warna, yaitu: *None*, *Solid Linear*, *Radial*, *Bitmap*.



Gambar 3.6 *Window Color Mixer*

2. *Color Swatches*

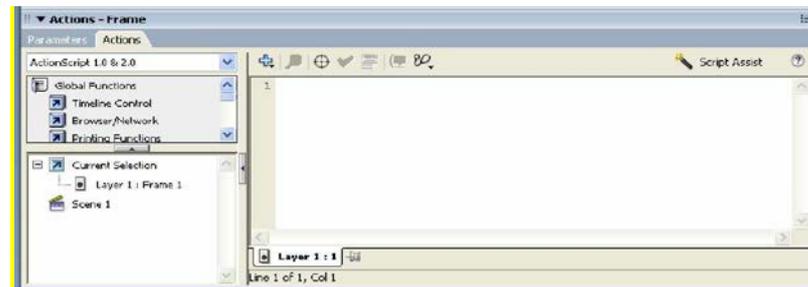
Digunakan untuk memberi warna pada objek yang Anda buat sesuai dengan yang warna pada *window*.



Gambar 3.7 *Window Color Swatches*

F. *Actions Frame*

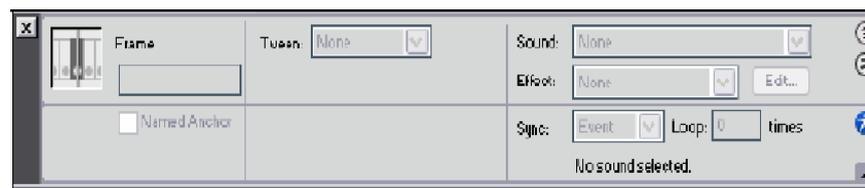
Ditunjukkan oleh symbol E. Merupakan *window* yang digunakan untuk menuliskan *Action Script* pada *Macromedia Flash 8*. Biasanya *Action Script* digunakan untuk mengendalikan objek yang telah dibuat.



Gambar 3.8 *Window Action - Frame*

G. *Properties*

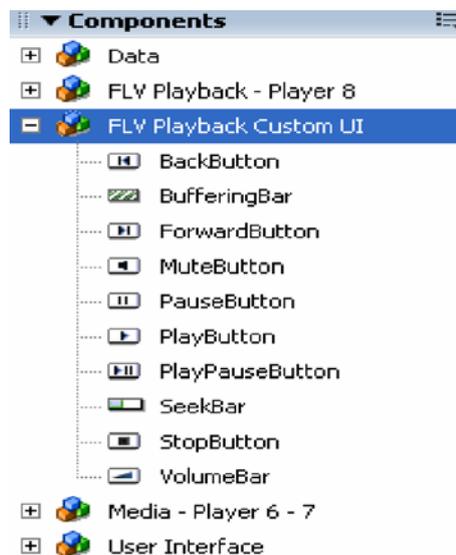
Ditunjukkan oleh symbol F. Merupakan *window* yang digunakan untuk mengatur *property* dari objek yang telah dibuat.



Gambar 3.9 *Window Properties*

H. *Components*

Ditunjukkan oleh symbol G. Digunakan untuk menambahkan objek untuk *web application* yang nantinya di publish ke internet.



Gambar 3.10 *Window Components*

I. *Window Properties*

Window – window diatas merupakan window utama yang sering digunakan dalam pembuatan animasi secara *window default layout*. Pada dasarnya *Flash 8* mempunyai banyak *window layout* dalam pembuatan sebuah animasi, diantaranya yaitu: *Default Layout*, *Designer* [1024x768], *Designer* [1280x1024], *Designer* [1600x1200], *Developer* [1024x768], *Developer* [1280x1024], *Developer* [1600x1200]. Untuk merubah *window layout* melalui menu *Window* lalu pilih *Panelsets*.

J. *Window Components*

Beberapa kemampuan dari *Macromedia Flash 8* antara lain :

- a. Animasi dan gambar yang dibuat dengan *flash 8* akan terlihat bagus pada ukuran *window* dan *resolusi layer* berapapun.

- b. Waktu *loading* (kecepatan gambar atau animasi yang muncul) lebih cepat dibandingkan pengolah lainnya.
- c. Mampu membuat aplikasi yang interaktif, karena *user* dapat menggunakan *keyboard* atau *mouse* untuk berpindah ke bagian lain dari halaman *movie*.
- d. Mampu secara otomatis mengerjakan sejumlah *frame* antara awal akhir sebuah urutan animasi, sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama untuk membuat berbagai animasi.
- e. Dapat dipakai untuk membuat film pendek atau kartun, *presentasi*, iklan atau *web*, *banner*, animasi logo, *control navigasi*, dan lain –lain.

3.5 Sekilas Tentang *Action Script*

ActionScript adalah bahasa pemrograman yang berbasiskan *event* seperti halnya *JavaScript*. Bahasa pemrograman *ActionScript* dibuat mengikuti *JavaScript*. Saat ini *ActionScript* masih sederhana, pernyataan *switch* belum ada serta eval-nya juga terbatas. *ActionScript* belum mendukung *set* karakter *Unicode*, namun bahasa pemrograman *ActionScript* terus menerus berevolusi (Wijaya D., 2002). Dibandingkan dengan animasi yang menggunakan *tool* (secara manual), animasi dengan bahasa pemrograman *ActionScript* mempunyai keuntungan diantaranya, ukuran *bytes* memori lebih kecil, tingkat akurasi animasi lebih tinggi, mudah untuk *direvisi*. Sedangkan keunggulan dibandingkan dengan bahasa pemrograman

pada umumnya adalah tidak memerlukan waktu *kompilasi* karena bahasa pemrograman *ActionScript* merupakan bahasa *interpreter*, namun kelemahannya adalah belum tersedia fasilitas yang dapat meminta *input* dari pengguna, tetapi akan melayani pengguna dalam menelusuri data yang ada. Hal ini disebabkan *Macromedia Flash 8* dirancang untuk animasi, karena itu interaktif dengan pengguna bersifat terkontrol.

3.5.1. Fungsi - Fungsi *ActionScript*

ActionScript memiliki beberapa fungsi yang sangat membantu para *user* untuk merancang sebuah aplikasi.

- a. **Membuat aplikasi lebih mudah.** Dengan *ActionScript* **pemakai** (*user*) dapat mengembangkan aplikasinya. Selain itu juga dengan *ActionScript* mudah dalam penggunaannya.
- b. Membuat sistem aplikasi. Pembuatan aplikasi dengan menggunakan *ActionScript* merupakan suatu solusi untuk membuat aplikasi lebih interaktif dan menarik. Dengan demikian aplikasi yang dibuat menarik bagi pengguna (*user*).
- c. Membuat *situs* atau program yang dinamis. *ActionScript* merupakan sebuah program yang mampu berinteraksi dengan bahasa pemrograman lain seperti *PHP*, *MYSQL* maupun *JavaScript*. Karena pemrograman *ActionScript* mempunyai sifat *Case Sensitive*.

3.6 Sekilas tentang *Corel Draw X4*

Corel Draw adalah *software* grafis dengan basis *vektor* atau garis. *Corel Draw* dapat pula mengolah gambar dengan basis *bitmap* dengan hasil yang tidak kalah dengan pengolah *bitmap* yang sesungguhnya.. *Corel Draw* menggunakan dasar *vektor* dalam mengolah image, dimana unsur dasarnya adalah garis. Keuntungan dari vektor ini adalah gambar akan mempunyai ukuran yang *relative* kecil, kemudian jika gambar dibesarkan maka gambar akan terlihat *solid* atau utuh.

Keunggulan mengolah gambar berbasis *vektor* adalah ada pada ukuran hasil (dapat ditekan seminimal mungkin namun dengan kualitas yang tidak kalah dengan gambar berbasis *bitmap*). Karena itulah *desain grafis* dan olah gambar berbasis *vektor* sangat banyak digunakan untuk *desktop publishing*, percetakan, dan bidang lain yang memerlukan pemrosesan *visual*, terutama yang menggunakan ukuran besar. Kelebihan lain dari *Corel Draw* yang jarang dimiliki oleh aplikasi *desain grafis* dan pengolah gambar yang lain adalah dukungan forum dan komunitas *Corel Draw* yang begitu banyak dan beragam, sehingga kita bisa dengan mudah menemukan *tutorial*, *tips* dan bisa berbagi ilmu dengan pengguna *Corel Draw* lainnya di seluruh dunia.

3.6.1 Keunggulan *Corel Draw* :

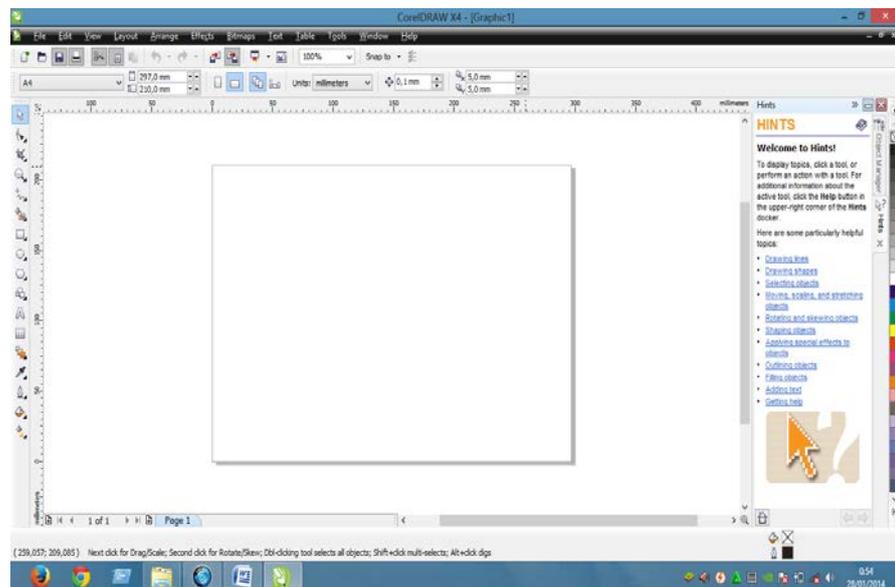
1. *Interface* cukup menarik, warna netral membuatnya enak dipandang

2. Gambar yang dihasilkan oleh *Corel Draw* tidak akan pecah apabila diperbesar.
3. *Corel Draw* sangat bagus dalam kolaborasi teks dan gambar.
4. Seleksi *layer* dalam *Corel Draw* sangat mudah, sehingga dapat mengedit beberapa *layer* sekaligus.
5. Ukuran file yang kecil, meskipun gambar dalam file berukuran besar.

3.6.2 Kelemahan *Corel Draw* :

1. Apabila digunakan oleh pemula maka akan kesusahan untuk menggunakan *tools-tools* yang sudah tersedia karena sedikit lebih ribet.
2. Terbatasnya *gradasi* yang dihasilkan antara warna yang satu dengan warna lainnya.
3. Efek-efek dan *variasi* yang terbatas di *Corel Draw*.
4. Tidak tepat bila digunakan untuk merekayasa foto.
5. Dukungan *SaveAs* di *Corel Draw* yang terbatas

Dibawah ini merupakan lembar kerja dari *Corel Draw X4*



Gambar 3.11 Tampilan *Corel Draw X4*

3.7 Sekilas Tentang *Adobe Audition*

Salah satu *software* untuk melakukan editing audio yang banyak dipakai sekarang ini adalah *Adobe Audition*. Anda yang sudah terbiasa menggunakan *software Cool Edit Pro* akan segera bisa menyesuaikan diri dengan beberapa fitur yang ada di *Adobe Audition*. Karena, *Adobe Audition* sendiri memang ‘berasal’ dari *Cool Edit Pro*. Tampilan *Adobe Audition 1.5* masih serupa dengan *Cool Edit Pro 2.0*. Namun, tampilan fitur-fiturnya sudah banyak yang berubah dan memiliki beberapa fasilitas baru yang lebih memudahkan penggunaannya.

Beberapa fitur terbaru dari *Adobe Audition 2.0* antara lain : *Terintegrasi* dengan *software* editing video yang diproduksi oleh *Adobe*, yaitu *Adobe Premiere* dan *Adobe After Effect*, sehingga akan memudahkan bagi anda yang melakukan pekerjaan editing audio dan video. Memiliki

kinerja yang lebih cepat, karena didukung oleh *ASIO (Audio Stream Input/Output)* merupakan *driver audio* khusus bawaan *Adobe Audition 2.0* yang dapat meningkatkan *performa system* dalam memainkan dan merekam audio. Didukung dengan *unlimited tracks*, sehingga pengguna bisa menambah *track* sebanyak-banyaknya dengan tidak terbatas. Mampu melakukan *CD Audio burning* yang mentransfer *track list* CD Audio ke dalam cakram CD. Didukung dengan format video, sehingga pengguna dapat menampilkan file video dalam bentuk *AVI, MPEG, WMV*, atau *Quicktime* dan mengekspor menjadi format video yang telah diberi tambahan audio. Memiliki fitur *Direct to file recording* untuk mengatur penyimpanan secara otomatis klip-klip yang digunakan pada multitrack. Memiliki tampilan *spectral Pan* dan *Phase* yang memberi gambaran *output stereo* yang keluar pada kanal kanan dan kiri, dimana *amplitude* ditunjukkan dalam ukuran *intensitas* warna tertentu. Memiliki lebih dari 96 live *input* dan *output* sehingga lebih memaksimalkan dalam proses rekaman dan *mixing*.

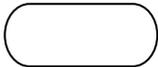
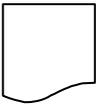
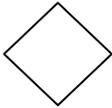
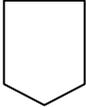


Gambar 3.12 Tampilan *Adobe Audition*

3.8. Pengenalan Diagram Alur (*Flowchart*)

Suatu program adalah sederetan *instruksi* (dalam bahasa yang dimengerti oleh komputer yang bersangkutan) yang mengatur apa – apa yang harus dikerjakan komputer, untuk mendapatkan suatu hasil atau keluaran yang kita harapkan. Sebelum suatu program dibuat, alangkah baiknya kalau dibuat *logika* atau urutan *instruksi* program tersebut dalam suatu diagram yang disebut *diagram alur (Flowchart)*. Berikut ini akan diperkenalkan symbol – symbol diagram alur yang paling umum dan sering digunakan sebelum pembuatan program komputer.

Table 3.3 Simbol – Simbol *Flowchart* yang sering digunakan.

Bentuk Simbol	Nama Simbol	Pengertian
	<i>Terminator</i>	Symbol untuk menyatakan mulai (start) ataupun berhenti
	<i>Process</i>	Kotak penugasan, untuk memberi harga kepada suatu variabel atau untuk melakukan perhitungan matematika yang hasilnya diberikan sebagai harga suatu variabel.
	<i>Document</i>	Kotak keluaran, untuk mencetak (dan) atau menyimpan hasil atau keluaran.
	<i>Decision</i>	Kotak keputusan, untuk memutuskan arah atau pencabangan yang diambil sesuai dengan kondisi saat itu terjadi, benar atau salah.
	<i>Off – Page Connector</i>	Symbol penghubung, untuk penghubung bila diagram alur terputus disebabkan oleh pergantian halaman.
	<i>Alur Data</i>	Arah alur data, menunjukkan kearah mana data atau proses selanjutnya akan berjalan.

3.9. Sekilas Tentang *Storyboard*

Storyboard adalah *visualisasi* ide dari aplikasi yang akan dibangun, sehingga dapat memberikan gambaran dari aplikasi yang akan dihasilkan. *Storyboard* dapat dikatakan juga *visual script* yang akan dijadikan *outline* dari sebuah proyek, ditampilkan *shot by shot* yang biasa disebut dengan istilah *scene*.

Storyboard sekarang lebih banyak digunakan untuk membuat kerangka pembuatan *website* dan proyek media *interaktif* lainnya seperti iklan, film pendek, games, media pembelajaran *interaktif* ketika dalam tahap perancangan atau *desain*.

Baru-baru ini istilah “*Storyboard*” telah digunakan dibidang pengembangan *web*, pengembangan perangkat lunak dan perancangan *instruksi* untuk mempresentasikan dan menjelaskan kejadian *interaktif* seperti suara dan gerakan biasanya pada antarmuka pengguna, halaman elektronik dan layar presentasi. Sebuah *Storyboard* media interaktif dapat digunakan dalam antarmuka grafik pengguna untuk rancangan rencana desain sebuah *website* atau proyek *interaktif* sebagaimana alat visual untuk perencanaan isi.

Sebaliknya, sebuah *site map* (peta) atau *flow chart* (diagram alur) dapat lebih bagus digunakan untuk merencanakan *arsitektur* informasi, *navigasi*, *links*, organisasi dan pengalaman pengguna, terutama urutan kejadian yang susah diramalkan atau pertukaran *audiovisual* kejadian menjadi kepentingan *desain* yang belum menyeluruh.

Salah satu keuntungan menggunakan *Storyboard* adalah dapat membuat pengguna untuk mengalami perubahan dalam alur cerita untuk memicu reaksi atau ketertarikan yang lebih dalam. Kilas balik, secara cepat menjadi hasil dari pengaturan *Storyboard* secara *kronologis* untuk membangun rasa penasaran dan ketertarikan.

Seorang pembuat *Storyboard* harus mampu menceritakan sebuah cerita yang bagus. Untuk mencapainya, mereka harus mengetahui berbagai film, dengan pengertian tampilan yang bagus, komposisi, gambaran berurut dan *editing*. Mereka harus mampu untuk bekerja secara sendiri atau dalam sebuah bagian team. Mereka harus mampu menerima arahan dan juga bersiap membuat perubahan terhadap hasil kerja mereka.

Untuk proyek tertentu, pembuat *Storyboard* memerlukan ketrampilan menggambar yang bagus dan kemampuan beradaptasi terhadap gaya yang bermacam. Mereka harus mampu untuk mengikuti desain yang telah dikeluarkan dan menghasilkan kerja konsisten, yang digambar pada model.

3.9.1 Membuat *Storyboard*

Sebelum membuat *Storyboard*, disarankan untuk membuat cakupan *Storyboard* terlebih dahulu dalam bentuk rincian naskah yang kemudian akan dituangkan *detail grafik* dan *visual* untuk mempertegas dan memperjelas tema. Batasan produksi terakhir akan dijelaskan supaya sesuai dengan jenis produksi yang ditentukan,

misalnya *Storyboard* akan digunakan untuk film, iklan, kartun ataupun video lain.

Untuk mempermudah membuat proyek, maka harus dibuat sebuah rencana kasar sebagai dasar pelaksanaan. *Outline* dijabarkan dengan membuat point-point pekerjaan yang berfungsi membantu untuk mengidentifikasi material apa saja yang harus dibuat, didapatkan, atau disusun supaya pekerjaan dapat berjalan.

Dengan menggunakan *outline* saja sebenarnya sudah cukup untuk memulai tahapan pelaksanaan produksi, tetapi dalam berbagai model proyek video, seperti iklan televisi, *company profile*, sinetron, drama televisi, film cerita dan film animasi tetap membutuhkan *skenario formal* yang berisi dialog, narasi, catatan tentang setting lokasi, *action, lighting*, sudut dan pergerakan kamera, *sound atmosfir*, dan lain sebagainya..

Penggunaan *Storyboard* jelas akan mempermudah pelaksanaan dalam proses produksi nantinya. Format apapun yang dipilih untuk *Storyboard*, informasi berikut harus dicantumkan :

1. Sketsa atau gambaran layar, halaman atau frame.
2. Warna, penempatan dan ukuran grafik, jika perlu
3. Teks asli, jika ditampilkan pada halaman atau layar.
4. Warna, ukuran dan tipe font jika ada teks.
5. Narasi, jika ada.
6. Animasi, jika ada

7. Audio, jika ada.
8. Video, jika ada.
9. Interaksi dengan penonton jika ada.

Jangan beranggapan bahwa *Storyboard* itu hal yang susah, bahkan point-point saja asalkan bisa memberi *desain* besar bagaimana materi diajarkan sudah lebih dari cukup. Cara membuatnya juga cukup dengan software pengolah kata maupun *spreadsheet* yang kita kuasai, tidak perlu muluk-muluk menggunakan aplikasi pembuat *Storyboard* professional.