

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, D. N., & Khabibah, U. (2016). Desain Video Company Profile Menggunakan Adobe After Effect Pada Gallery Cenderamata Keramik Malang. *Jurnal Aplikasi Bisnis, 1*(1), 31–40.
- Alamsyah, G. A., & Utomo, H. (2015). Aplikasi Adobe Premiere Pro CS 5 Dalam Pembuatan Video Iklan Produk Sebagai Media Promosi Perusahaan Keripik Lumba Lumba. *Jurnal Aplikasi Bisnis, 6*(1), 61–70.
- Algiffari, M. (2015). Perancangan Motion Graphic (Bumper In) dan Video Dokumenter Permainan Tradisional Jawa Barat (Analisis Deskriptif Permainan Tradisional Pada Sanggar Seni Tikukur Majalengka). *Jurnal Sketsa, 2*(1), 49–61.
- Aminah, S. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Education Game Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Pada SMP Negeri 8 Pagaram. *Rancang Bangun Aplikasi Education Game Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Pada SMP Negeri 8 Pagaram, 13*(1), 1–15.
- Ardiansyah, H., Sindu, I. G. P., & Putrama, I. M. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran PPKn Untuk Pengenalan Suku Dan Budaya Indonesia (Studi Kasus : Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri Singaraja). *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI), 8*(2), 319. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18386>
- Avison, D., Fitzgerald, G., & Powell, P. (2017). Information System Journal: Editorial. *Information Systems Journal, 17*(3), 215–216. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2575.2007.00263.x>
- David, E. R. (Eribka), Sondakh, M. (Mariam), & Harilama, S. (Stefi). (2017). Pengaruh Konten Vlog Dalam Youtube Terhadap Pembentukan Sikap Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *Acta Diurna, 6*(1), 93363. Retrieved from <https://www.neliti.com/publications/93363/pengaruh-konten-vlog-dalam->

youtube-terhadap-pembentukan-sikap-mahasiswa-ilmu-kom

Fatty Faiqah, . Muh. Nadjib, . Andi Subhan Amir, . (2016). Youtube Sebagai Sarana Komunikasi bagi Komunitas Makassarvidgram. *Jurnal Komunikasi KAREBA*, 5(2), 259–272. <https://doi.org/10.1080/14639947.2015.1006801>

Harliansyah, F. (2015). Pengembangan kurikulum information literacy di perguruan tinggi: Best practices dari beberapa negara maju. *Al-Maktabah*, 14(1), 30–37.

Hidayati, D. (2015). Pembuatan video profil Istana Mangkunegaran Surakarta berbasis multimedia Dias Hidayati Universitas Surakarta. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 2(1), 33–36.

Maimunah, Sunarya, L., & Nina Larasati. (2015). Media Company Profile Sebagai Sarana, 5(40), 281–301.

Mustika, Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121–126. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>

Pertiwi, D. H., & Syahrul, Y. (2018). Motion Graphic Masjid Agung Palembang sebagai Media Promosi Pariwisata Kota Palembang. *Journal CSRID (Computer Science Research and Its Development Journal)*, 9(3), 167–179. <https://doi.org/10.22303/csrid.9.3.2017.165-177>

Prasetyo, T. F., & Bastian, A. (2017). Visualisasi Edukatif Penyiaran Televisi Satelit dan Televisi Antena Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). *Prosiding Sintak, (Mdlc)*, 184–190.

Purnawati, E., & Suyanto, M. (2016). Perancangan Periklanan Multimedia dengan Teknik Sinematografi untuk Program Publikasi, 9(1), 16–26.

Rachmansyah, E., & Khabibah, U. (2019). PEMBUATAN VIDEO IKLAN MENGGUNAKAN ADOBE PREMIERE PRO CC SEBAGAI MEDIA PROMOSI UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN PADA AMSTIRDAM

COFFEE AND ROASTERY MALANG, 5(1).

Rahman, H. (2016). Pengembangan Multimedia IPS Berbasis Adobe Flash Professional untuk Kelas IV B SD Negeri Gedongkiwo. *Basic Education*, 5(4), 287–295.

Rosandi, A., & Adi, A. E. (2018). Penataan Kamera Film Dokumenter Batasku di Pelupuk Mata Tentang Nasionalisme di Dusun Gun Tembawang. *E-Proceeding of Art & Design*, 5(3), 1056–1064.

Sari, Y. (2018). Wujud Kesantunan Berbahasa Mahasiswa Asing Program Darmasiswa Di Universitas Gadjah Mada. *Gramatika STKIP PGRI Sumatera Barat*, 4(1). <https://doi.org/10.22202/jg.2018.v4i1.2380>

Sastrawan, P. V., Arthana, K. R., & Sindu, I. G. P. (2017). Pengembangan SOP Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha Berbasis Animasi. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 6(1), 114–123. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v6i1.9394>

Wibowo, A. (2015). PRODUKSI FILM DOKUMENTER SEJARAH PABRIK GULA TASIKMADU KABUPATEN KARANGANYAR NASKAH. *Epub-Multimedia*, 1(1), 2–21.

Yasa, K. A. M., Santyadiputra, G. S., & Darmawiguna, I. G. M. (2019). Film Dokumenter Tradisi Megebeg-Gebegan “Sebuah Kebersamaan Yang Hilang.” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(2), 273. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18262>

Zaini, B., & Saputri, M. P. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Contextual Teaching and Learning (CTL) Untuk Siswa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di PAUD SAHABAT. *Jurnal PINTER*, 1(2), 90–100.