

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.
- Apriliani, Z., Hasanah, U., & Anas, A. S. (2019). Pembuatan Video Profil dengan Efek Vintage Kampung Wisata Adat Sengkoah Sebagai Media Informasi. *Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*. 1(1), 57–65.
- Dzikriani, D, J., & Khabibah, U. (2019). Perancangan Video Iklan Berbasis Multimedia Marketing Di Media Sosial Youtube Dengan Menggunakan Sony Vegas 13.0 Dan Adobe After Effect Cc Sebagai Media Promosi Di Bvgil Gelato And Friend Malang. *Jurnal Aplikasi Bisnis*. 4(2), 390-394.
- Firsenda, A, & Syafwan, S. (2020). Perancangan Motion Graphic Promosi Wisata Alam Kota Padang . *Jurnal Desain Komunikasi Visual*. 10(3), 399-418.
- Jurianto, J. (2017). Model Pengembangan Desain Instruksional Dalam Penyusunan Modul Pendidikan Pemustaka (Library Instruction). *Media Pustakawan*, 24(3), 32–39.
- Kurniawan, Adi, M. (2021). Perancangan Video Promosi Desa Puhsarang Sebagai Upaya Meningkatkan Brand Recall. *Skripsi*. Surabaya: Universitas Dinamika.
- Larichy, Riandy. (2020). Perancangan Video Promosi Desa Wisata Conto Sebagai Upaya Meningkatkan Jumlah Kunjungan Wisatawan. *Skripsi*. Surabaya: Universitas Dinamika.
- Marsela, A., Deskoni., & Rusmin, A. R. (2018). Pengembangan Media Berbasis Video Animasi Dengan Menggunakan Adobe After Effects Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 3 Palembang. *Skripsi*. Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Mufty, Febiola, V. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Video Animasi Berbantuan Adobe After Effect Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis. *Skripsi*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Mulyani, Sri. (1983). *Brand dan Profil*. Jakarta: IKIP Jakarta Press.
- 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.
- Sachari, Agus. (2005). *Pengantar Metodologi Budaya Rupa; Desain, Arsitektur, Seni Rupa dan Kriya*.
- Septiana. (2019). Pengembangan Media Layanan Informasi Video Adobe Premiere dan Dampak Negatif Online Game. *Skripsi*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.

- Sibero, Ivan, C. (2009). *Berkreasi dengan Animasi*. Bandung: MediaKom.
- Strong, Edward. (1925). *The Psychology of Selling and Advertising*. New York: McGraw-Hill Book Co.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukahar, Anthon. (1995). *Ekosistem Pesisir Karakteristik dan Prospeknya Untuk Pembangunan Kepariwisata Alam. Dalam Chafid Fandeli (Ed) Dasar-Dasar Manajemen Kepariwisata Alam*. Yogyakarta: Liberty.
- Wicaksana, F., & Nugroho, M. S. P. (2022). Identifikasi Sarana Dan Prasarana Waduk Cengklik Sebagai Pengembangan Wisata Tepian Air Di Boyolali. *Siar-Iii*, 410–418.
- Widjaja, Christianto. (2016). *Adobe Indesign Cetak-Digital*.
- Wiratna, H., & Lakoro, R. (2017). Perancangan Video Promosi Wisata Pantai Kabupaten Jember dengan Konsep Sinematik Infografis. *Jurnal Sains dan Seni ITS*. 6(2), 94-99.