

DAFTAR PUSTAKA

- Ambri, A., & Rahmi, A. N. (2021). PEMBUATAN ANIMASI 2D TERBENTUKNYA GUNUNG BERAPI DAN DAMPAK YANG DITIMBULKAN BAGI LINGKUNGAN MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAFIK. In *Information System Journal (INFOS)* | (Vol. 4, Issue 2). <https://jurnal.amikom.ac.id/index.php/infos/article/view/666/270>
- Amir, T. (2017). *Merancang Kuisisioner, Konsep dan panduan untuk penelitian sikap, keperibadian dan perilaku* (irfan, Ed.). https://www.google.co.id/books/edition/Merancang_Kuesioner/Pt62DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=buku+tentang+kuesioner&printsec=frontcover
- Andrian Syahputra, Ragil Wiranti, & Widiya Astita, W. A. (2022). PERAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN ORGANISASI DALAM PENGAMBILAN KEPUTUSAN. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi (JMASIF)*, 1(1), 26–31. <https://doi.org/10.35870/jmasif.v1i1.67>
- Anshori, M., & Lswati, S. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Edisi 1* (1st ed.). https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=ltq0DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR8&ots=gMkMwdAW5i&sig=Gfhr5XwCnZzp4018VDyUEXk4bUQ&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Dewi, & Sigit. (2020). Validitas dan Reliabilitas Kuisisioner Kepuasan Kerja di Perusahaan Manufaktur di Bandung. *Jurnal Ilmiah Psikologi*.
- Eko Valentino, D., Jodi Hardiansyah, M., Kampus Pekanbaru, I. K., & Bandung, I. (2020). *PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE PADA HOTEL de JAVA BANDUNG* (Vol. 7, Issue 1).
- Enterprise. (2018). *Adobe After Effects Komplet (Update Version)*. Elex Media Komputindo. https://www.google.co.id/books/edition/Adobe_After_Effects_Komplet_Update_Versi/mpr7EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Enterprise. (2019a). *Adobe Premiere Pro dan CC untuk Pemula*. Elex Media Komputindo. https://www.google.co.id/books/edition/Adobe_Premiere_Pro_dan_CC_untuk_Pemula/mivGDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Enterprise. (2019b). *Belajar Sendiri Adobe Photoshop CC 2015-2019*. Elex Media Komputindo. https://www.google.co.id/books/edition/Belajar_Sendiri_Adobe_Photoshop_CC_2015/uRiUDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0

- Enterprise, jubilee. (2017). *Adobe Premiere Komplet*.
- Enterprise, J. (2020). *Otodidak Adobe After Effects*. Elex Media Komputindo.
- Fatimah, K. (2020). *PERANCANGAN COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA PROMOSI CV. BAROTEK*. 2, 13–20.
- Fitriyah, Rian, & Lutfan. (2023). Virtual Hospital Video 360 Sebagai Media Interaktif-Promotif Melalui Youtube di Rumah Sakit Pratama Kota Yogyakarta. In *Jurnal Sistem Informasi Kesehatan Masyarakat Journal of Information Systems for Public Health* (Vol. 8, Issue 1). <https://journal.ugm.ac.id/jisph/article/view/72042>
- Hasanah, & Ahmad. (2020). Penggunaan Teknik Wawancara dalam Penelitian Kualitatif: Studi Kasus di Sekolah Menengah di Jakarta. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*.
- Hasanah, Erawati, & Agung. (2024). VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI HOME INDUSTRY 9RIYA OKSANA. *JSRW (Jurnal Senirupa Warna, 12(1)*. <https://doi.org/10.36806/jsrw.v12i1.158>
- Hidayat. (2019). *PEMBAHASAN STUDI KASUS SEBAGAI BAGIAN METODOLOGI PENELITIAN*. https://www.researchgate.net/profile/Taufik-Hidayat-32/publication/335227300_PEMBAHASAN_STUDI_KASUS_SEBAGAI_BAGIAN_METODOLOGI_PENELITIAN/links/5d58b188299bf151badcdc65/PEMBAHASAN-STUDI-KASUS-SEBAGAI-BAGIAN-METODOLOGI-PENELITIAN.pdf
- Huber, D. (2020). *Audio Production Techniques for Video* (Vol. 46). Taylor & Francis. https://www.google.co.id/books/edition/Audio_Production_Techniques_for_Video/d8nhEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Jasmine, & Redito. (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)*. 2(2), 125–132. <https://journal.sekawan-org.id/index.php/jtim/article/view/100>
- Karina, M., Hernaningsih, F., Rivanto, R., & Thamrin, U. M. (n.d.). *STRATEGI PEMASARAN DENGAN PEMANFAATAN FENOMENA VIRAL DAN KOMUNIKASI ELECTRONIC WORD OF MOUTH MELALUI SOSIAL MEDIA DI INDONESIA*. 6(3), 2022.

- Khairullah, Tamara, Serlina, Fekri, & Heru. (2024). PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI SARANA INFORMASI TIAP. *JPMIT (Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan)*, 1–5.
- Ningsih, Y. A., Agus, E., & Oemar, B. (2021). PERANCANGAN COMPANY PROFILE PT WIRADECON MULTI BERKAH SEBAGAI MEDIA PROMOSI. *Jurnal Barik*, 2(3), 97–110. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Pranata, & Ninik. (2021). *Panduan Praktis Pembuatan Company Profile* (Tim MNC Publishing, Ed.). Media Nusa Creative. https://www.google.co.id/books/edition/Panduan_Praktis_Pembuatan_Comp any_Profil/CnRMEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1
- Rayanto, & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori & Praktik* (Rokhmawan, Ed.; 2020th ed., Vol. 173). Lembaga Academic & Research Institute.
- Rizky, & Budi. (2021). Metode Observasi dalam Penelitian Kualitatif: Studi Kasus di Desa X. *Jurnal Psikologi Ulayat*.
- Sains, J. K., Teknologi, D., Fersellia, F., Nugroho, M. A., Muflih, G. Z., & Fachri, F. (2024). *Pembuatan Video Iklan menggunakan Teknik Live Shoot dan Motion Graphic untuk Media Promosi di Instagram*.
- Septianingsih, & Bhanu. (2019). PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE HOTEL BROTHERS INN BABARSARI SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI. In *INFOS Journal* (Vol. 1, Issue 2).
- Shoffa, Lis, josua, Sri, Dian, Eko, Abdul, & Yo Ceng. (2021). *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi* (Ivan, Ed.; Vol. 139). CV. AGRAPANA MEDIA. https://www.google.co.id/books/edition/Perkembangan_Media_Pembelajaran_di_Perguruan_Tinggi/vcAZEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+media&printsec=frontcover
- Sismiwati, & Endah Damayanti. (2020). *Animasi 2D dan 3D* (Farikha, Ed.; Vol. 28). PT Dinamika Astrapedia Sejahtera.
- Studi, P., Matematika, T., Tarbiyah, F., & Keguruan, I. (2024). *SKRIPSI HALAMAN SAMPUL PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS VIDEO ANIMASI DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE AFTER EFFECT* Oleh : M. GILANG INDRA PRATAMA NPM. 1901061021.
- Sukirman, & Yuliana, I. (2018). *Prinsip Dasar Pengembangan Animasi 2D dan 3D Menggunakan OpenToonz dan Blender* (Tim MUP, Ed.). Muhammadiyah

University

Perss.

https://www.google.co.id/books/edition/Prinsip_Dasar_Pengembangan_Animasi_2D_da/gCbqEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0

Sunarya¹, L., Febrianto², M., & Salsabil³, Q. (2023). *Media Video Company Profile Sebagai Sarana Informasi Dan Promosi Pada PT Putra Karya Jasa Usaha. Creative Education of Research in Information Technology and Artificial Informatics* .

Sutrisman, Slamet, Miftakul, & Ervi. (2019). *Rancang Bangun Video Profil Sebagai Sarana Informasi dan Promosi pada Program Studi Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang*.

Widarti, Joosten, Putu, Gede, I Gusti, Nurul, Arief, I Made, & Sepriano. (2024). *Buku Ajar Pengantar Informasi* (Efitra & Nurrohmi, Eds.; Vol. 134). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Yasin, Fahtimah, Abdul, Syaiful, Perdy, Anna, Ayuliamita, Welly, Theresyam, & Nurul. (2023). *Media Pembelajaran Inovatif (Menerapkan Media Pembelajaran Kreatif untuk Menyongsong Pendidikan di Era Society 5.0)* (Efitra, Ed.; Vol. 147). PT. Sonpedia Publishing Indonesia. https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_PEMBELAJARAN_INOVATIF_Menerapkan_M/UWHIEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=media+pembelajaran+inovatif&printsec=frontcover

Yuliati. (2020). I N F O R M A T I K A FILM PENDEK MASYARAKAT DAERAH PINGGIR KOTA DUMAI DENGAN PENGGABUNGAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHICS. *Jurnal Informatika, Manajemen Dan Komputer*, 12(1).

Ziveria, M., Samosir, S. R., & Rusli. (n.d.). *Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Perangkat Adobe Photoshop Untuk Manipulasi Foto Bagi Tim Teknologi Informasi YPU*.