

DAFTAR PUSTAKA

- Andrea, N. 2015. Estetika Fotografi. *Jurnal Rekam*, 11(2), 93–108.
- Ariani, N. 2010. *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Arief S, S. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Binanto, I. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori Dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Enterprise, J. 2016. *Blender untuk Pemula*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- . 2018. *Adobe After Effect Komplet*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Narbuko, C., & Achmadi, H. A. 2007. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, O. 2011. *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni.
- Hendriyani, M. 2018. *Media Publishing*. Jakarta: Literasi.
- Jogiyanto, H. 2007. *Sistem Informasi Keperilakuan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Lacrama, D. 2007. *Virtual Reality*. Journal Anale Seria Informatica.
- Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Ngafifi, M. 2014. Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Prespektif Sosial Budaya Wonosobo. *Jurnal Pengembangan Pendidikan*, 2(1), 33–47.
- Nugrahajati, P., Targo, E., & Wahyu W, B. 2011. *Buku Pintar Fotografi dengan Kamera DSLR*. Yogyakarta: Inonesia Tera.
- Ratih, K. 2019. *Multimedia Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Robin, L. 2001. *Kitab Suci Komputer & Multimedia*. Yogyakarta: Alberta.
- Roedavan, R. 2018. *Unity Tutorial Game Engine*. Jakarta: Informatika.
- Sadiman. 2013. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Safaat, N. 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet PC Berbasis Andorid*. Bandung: Penerbit Informatika.

- Sani, Samopa, & Sihite. 2016. *Penggunaan Teknologi Virtual Reality*. Surabaya: Penerbit SIC.
- Saurik, H. T. T., Purwanto, D. D., & Hadikusuma, J. I. 2018. Teknologi Virtual Reality untuk Media Informasi Kampus. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(1), 71–76.
- Sitorus, C. P., & Simbolon, B. R. 2020. Penerapan Angle Camera dalam Videografi Jurnalistik Sebagai Penyampai Berita di Metro TV Biro Medan. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 4(20), 133–148.
- Sudjana, R. 2013. “*Manfaat Media Pengajaran.*” Bandung: PT. Tarsito Bandung.
- Soedjono, S. 2007. *Pot-Pourri Fotografi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif. Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2004. *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sutopo, A. 2003. *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suyanto. 2016. *Media Dan Multimedia Pembelajaran*. Surabaya: Andi Komputer.
- Pius S, P. 2017. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Pribadi, D. A., Jonemaro, E. M. A., & Styawan, G. E. (2017). Implementasi Pengendalian Quadcopter dengan Prinsip Virtual Reality menggunakan Google Cardboard. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 1(12), 1451–1458.
- Yudi, R. 2014. *Mudah Membuat Game Augmented Reality dan Virtual Reality dengan Unity 3D*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.