

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, G. A. W. D. F., & Ds, M. (2017). Perancangan Promosi Wisata Bahari Pantai Menganti Kebumen. Ginanjar Angga W 126010018 (Doctoral dissertation, Desain Komunikasi Visual).
- Djaali. 2008. Skala Likert. Jakarta: Pustaka Utama
- Nugroho, Atmoko dan Basworo Ardi Pramono. 2017. Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia dan Unity pada Pengenalan Objek 3D dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika* Vol. 14 No. 2.
- Nurseto, Tejo. (2011). Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*. 8 (1): 19-35.
- Paulus, Erick, dkk. 2019. *Virtual Reality Desain, Implementasi, & Pengujian Aplikasi Virtual Reality Berbasis Unity Game Engine*. Jakarta : PT. Lontar Digital Asia.
- Rambling, Xenna. Dkk. (2017). Virtual Reality Berbasis Video 360 Derajat Pada Tari-Tarian Adat Suku Minahasa. *E-Journal Teknik Informatika* Vol 11, No.1.
- Rembulan, R.R., & Megawaty, D.A. (2020) Aplikasi Virtual Tour Islamic Center Berbasis Android. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*.1(2), 203-214.
- Subroto, Darwanto Sastro, *Produksi Acara Televisi*, Yogyakarta: Duta Wacana University Press, 1994.
- Talizaro, Tafonao. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan* Vol. 2 No.2: 103-114.

Widagdo, M. Bayu, dan Winaswtan Gora S., *Bikin Film Indie itu Mudah!*,
Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2007.

Zebua, Taronisokhi, dkk. 2020. Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D
dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma* Vol. 1
No. 1: 18-21