

DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. Saepudin, T. Sugito, and K. Komariah, "Video Company Profile sebagai Media Diseminasi Informasi Potensi Desa Jemah".
- [2] A. Khoirur Roziqin, W. Arianto, U. Pamulang, J. Puspitek No, and K. Tangerang Selatan Provinsi Banten, "PERANCANGAN COMPANY PROFILE BERBASIS WEB SEBAGAI SARANA PEMASARAN PADA PT JAPUNG KREASINDO BERSAMA," *JORAPI: Journal of Research and Publication Innovation*, vol. 1, no. 2, 2023.
- [3] Z. Aly Majid, K. Pribadi, U. Muhammadiyah Jember, and I. Komunikasi, "EFEKTIVITAS KOMUNIKASI ORGANISASI PADA KEGIATAN PRODUKSI COMPANY PROFILE UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER 2024 THE EFFECTIVENESS OF ORGANIZATIONAL COMMUNICATION DURING THE PRODUCTION OF THE 2024 MUHAMMADIYAH UNIVERSITY OF JEMBER COMPANY PROFILE," 2025.
- [4] D. S. Arisandi and H. Turmudi, "PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE DIGITAL UNTUK BUMDESA JAYA JANTI", [Online]. Available: <https://e-journal.naureendigiton.com/index.php/mj>
- [5] B. Annisa, F. Alvito Putranto, O. S. Oktaviani, and S. N. Wahyuni, "Pengembang Video Dokumenter Kampung Batik Laweyan Solo Menggunakan Metode Live Shoot," 2025.
- [6] Kurriawan Budi Pranata and Ninik Indawati, *Panduan Praktis Pembuatan Company Profile Bagi Usaha Kecil Menengah (UMKM)*. Accessed: Apr. 25, 2026. [Online]. Available: https://books.google.co.id/books?id=CnRMEAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- [7] Dian Cahyadi and Tangsi, *Video Promosi*. Accessed: Apr. 25, 2026. [Online]. Available: <https://eprints.unm.ac.id/34278/1/BUKU%20VIDEO%20PROMOSI%20 LENGKAP%20ISBN%20SPLIT.pdf>
- [8] *teknik pengambilan gambar video secara langsung dan nyata (real-time/autentik) untuk menangkap aksi, suasana, atau objek tertentu dalam satu rangkaian waktu yang tidak terputus. Teknik ini sering digunakan dalam produksi iklan, promosi, atau video profil untuk memberikan kesan realistis dan meyakinkan.* Accessed: Apr. 25, 2026. [Online]. Available: https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/6004/3/18510160005_2021-UNIVERSITASDINAMIKA.pdf#:~:text=Live%20Shoot%20/%20Shootin

g%20adalah%20sebuah%20proses,berjalan%20selama%20periode%20wa
Ntu%20yang%20ti daN%20terputus.

- [9] *Media Pembelajaran.*
- [10] I. Mayasari, A. Wijanarko, H. Risza, D. Kurniaty, N. Apriyana, and I. W. Chadijah, *Branding Konsep dan Studi Merek Lokal*. Accessed: Apr. 25, 2026. [Online]. Available: <https://repository.paramadina.ac.id/1585/1/BREF%202020%20-%2015%20Buku%20Branding%20Gabungan.pdf>
- [11] AHMAD ZAINUDIN, "Teknologi Digital Dalam Revolusi Produksi Grafika," https://digi-lib.stekom.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb_BMqCNDjuWwwwsipqdykDK67yV7946c7lfIDGg9TiAmAjTo9s1-3jVTps_1725872376.pdf.
- [12] E. Ini and D. Oleh, "Ebook Sakti CapCut Dekstop." Accessed: Apr. 20, 2026. [Online]. Available: <https://skillpedia.id/wp-content/uploads/2024/10/Ebook-Sakti-Capcut-Desktop.pdf>
- [13] A. P. Hadi, *VISUAL EFFECTS DALAM FILM & ANIMASI*. Accessed: Apr. 20, 2026. [Online]. Available: https://digi-lib.stekom.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb_5056ece1ebf0868354be8e2b09be7714da5c9a91_1642042889.pdf
- [14] A. H. B Nurmana MS SSn, "CARA MUDAH MERANCANG BUKU KOMIK."