

DAFTAR PUSTAKA

- Aan, A., Kertiasih, N. K., Kertiasih, N. K., BUDHAYASA, I. P., & BUDHAYASA, I. P. (2017). Video Profil Sebagai Sarana Promosi Efektif Dalam Menunjang Eksistensi Program Studi Manajemen Informatika. *JST (Jurnal Sains Dan Teknologi)*, 6(2), 238–247. <https://doi.org/10.23887/jstundiksha.v6i2.10705>
- Agustin, T. N., Segara, N. B., Sarmini, & Marzuqi, M. I. (2022). Kajian Potensi Kampung Lawas Maspati Sebagai Sumber Pembelajaran IPS di Kota Surabaya. *Dialektika*, 2(2), 348–362.
- Astuti, M. T., & Noor, A. A. (2016). Daya Tarik Morotai Sebagai Destinasi Wisata Sejarah dan Bahari. *Jurnal Kepariwisata Indonesia*, 11(1), 25–46.
- Athoillah, N. A., & Arifianto, P. F. (2023). Menganalisis Peran Konten Video Sebagai Alat Utama Dalam Media Promosi Produk Untuk Meningkatkan Konsumen Dan Keberhasilan Branding. *Seniman: Jurnal Publikasi Desain Komunikasi Visual*, 2(1), 151–162.
- Bumanda, D. S., Village, T., Video, P., & Ahmad, A. (n.d.). *Perancangan video profil desa tukamasea*.
- Fajar Paksi, D. N. (2021). Warna Dalam Dunia Visual. *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, & Media Baru*, 12(2), 90–97. <https://doi.org/10.52290/i.v12i2.49>
- Fauzi, R., Nasution, H. N., Hastini, F., Zainy, A., & Lumban Tobing, Y. R. (2022). Penggunaan Media Adobe Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Smkn 1 Tantom Angkola. *Jurnal Education and Development*, 11(1), 437–442. <https://doi.org/10.37081/ed.v11i1.2687>
- Firmansyah, A., & Wulandari, S. (2024). *Perancangan Media Promosi Colar Living Berbasis Fotografi*. 2(1).
- Hahury, R. M. S. (2022). Analisis Pengaplikasian Teori Warna dan Penggunaan Siluet dalam Desain Karakter. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(121), 3–4. <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/viewFile/12289/10775>

- Jadesta. (2023). Desa Wisata Kampung Lawas Maspati . Retrieved from Jadesta: https://jadesta.kemenparekraf.go.id/desa/kampung_lawas_maspati. Diakses 19 September 2024
- Muslimin, Nurul. (2020). *Bikin Film Yuk!*. Jakarta: Gramedia.
- Noviyanti, U. D. E., Aly, M. N., & Fiatiano, E. (2018). Potensi Pengembangan Kampung Wisata Lawas Maspati Sebagai Destinasi Wisata Baru Surabaya. *Jurnal Sains Terapan Pariwisata*, 3(2), 218–231. www.surabaya.go.id
- Nugroho, F. E., & Idajati, H. (2019). Identifikasi Tema Wisata Budaya dan Sejarah di Kota Surabaya. *Jurnal Penataan Ruang*, 14(2), 38–42.
- Nurmalasari, C. (2024). Analisis Pemanfaatan Video Marketing Sebagai Trend Strategi Pemasaran di Era Digital. *Journal of Educational Technology, Curriculum, Learning, and Communication*, 4, 7–11.
- Pranawansyah Akbar, F., & Nini Anggalih SPd, N. (2023). Perancangan Video Profile Sebagai Media Promosi Umkm Snack SS Nganjuk. *Junal Desgrafia*, 1(1), 94–106. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/desgrafia/>
- Putri, C. A. T., & Wulandari, S. (2024). Perancangan feed Instagram portofolio brand ratulangi sebagai media promosi kawakibi digital branding. *SENIMAN: Jurnal Publikasi Desain Komunikasi Visual*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.59581/seniman-widyakarya.v1i2.1044>
- Raditya, B. (2017). Alih Fungsi Bangunan Tua untuk Mendukung Pariwisata Sejarah (Studi Kasus: Kota Lama Semarang). *Jurnal Pariwisata Dan Budaya*, 18(2), 48–54.
- Wibowo, H. Y., Rante, H., & KH, A. S. (2015). Implementasi Teknik Sound Effect Dan Voice Over Dalam Pembuatan Video Dokumenter Perlindungan Anak Di Kawasan Dolly. *Impelemtasi Sound Effect*, 1–6.
- Wijaya, H. A., & Arifianto, P. F. (2024). Contact : *JURNAL JUKIM*, 3(4), 58–72.
- Yasmin, S., Cengriani, J., Reizza, M., Ariyah, A., & Kunci, K. (2023). *Potensi Kota Surabaya Sebagai Destinasi Wisata Mice*. 1(5), 1368–1378.