



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Daftar Pustaka

- Azuma, Ronald T. (1997) *A Survey of Augmented Reality*. California: Hughes Research Laboratories
- Abazari, Zahra., Brojeni, Mahshid Borjian. (2017). *The role of Harold Lasswell Communication Theory in Librarianship and Information Science*. Vol.4, No. 2, 2017, pp. 82-94. <http://iaiest.com/dl/journals/4%20IAJ%20of%20Humanities/v4-i2-apr-jun2017/paper9.pdf>.
- Bungin, Burhan. (2014). *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi Masyarakat*. Jakarta. Prenada Media Group.
- Baskoro, Alvin M. (2017). *PEMANFAATAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY DALAM PRODUKSI TAYANGAN BERITA DI MEDIA CNN INDONESIA* (Studi Kasus Analisis Intrinsik Robert E. Stake Terhadap Pemanfaatan Teknologi *Augmented Reality* Sebagai Alternatif Penyajian Berita Dalam Produksi Tayangan Berita di Media CNN Indonesia. Bandung: Universitas Padjajaran.
- Cawood, Stephen. Fiala, Mark. (2007). *Augmented Reality | A Practical Guide*. United States of America: The Pragmatic Bookshelf.
- Profil CNN Indonesia*. (2018). Diakses pada 27 Juni 2018. Retrieved from <https://www.cnnindonesia.com/>
- Creswell, John W. (2014). *Research Design (Qualitative, Quantitative, and Mix Methods Approaches) Fourth Edition*. California: SAGE Publication.
- Denzin, Norman K., Lincoln, Yvonna, S. (2018). *The SAGE Handbook of Qualitative Research (Fifth Edition)*. California: SAGE Publication.
- Eva, Yunizar. (*Executive Producer*). (2018, Maret 30). *Insight with Desi Anwar Episode Spesial 'Sehari Bersama Presiden Joko Widodo.'* Podcast retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=b9LoLElGs-8>
- Fachruddin, Andi. (2012). *Dasar-Dasar Produksi Televisi: Produksi Berita, Feature, Laporan Investigasi, Dokumenter, dan Teknik Editing*. Rawamangun, Jakarta: KENCANA.
- Fiddler, Roger. (2003). *Mediamorfosis: Memahami Media Baru*. Yogyakarta: Bentang Budaya.

- Furht, Borko. (2011). *Handbook of Augmented Reality*. New York: Springer
- Haak, Bregtje Van Der., Parks, Michael., Castells, Manuel. (2012). *The Future of Journalism: Newtwork Journalism*. Diakses pada 5 April 2018. <http://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/1750/832>
- Hales, David. (2010). AN INTRODUCTION TO TRIANGULATION. Switzerland: UNAIDS.
- Halim, Syaiful. (2018). MODUL PERKULIAHAN: PRODUKSI NON-BERITA TELEVISI. Jakarta Barat: Universitas Mercu Buana
- Dani, Indah. (*Creative Director&Director of Photography*). (2018, Maret 30). *Insight with Desi Anwar Episode Spesial 'Sehari Bersama Presiden Joko Widodo.'* Podcast retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=b9LoLEIGs-8>.
- Laws, Ana Luisa Sánchez. (2017). Can Immersive Journalism Enhance Empathy?. ISSN: 2167-0811 (Print) 2167-082X (Online). <https://doi.org/10.1080/21670811.2017.1389286>.
- Logo CNN Indonesia. (2018). Diakses pada 27 Juni 2018. Retrieved from <https://www.cnnindonesia.com/>
- Lubis, Mila. (2017). TREN BARU DI KALANGAN PENGGUNA INTERNET DI INDONESIA. Diakses pada 7 Mei 2018. <http://www.nielsen.com/id/en/press-room/2017/TREN-BARU-DI-KALANGAN-PENGGUNA-INTERNET-DI-INDONESIA.html>
- Matahari, Tombak. (2018). Wawancara dengan Tombak Matahari pada Selasa, 7 Agustus 2018 [*Interview transcript*]. Retrived from *Whatsapp*.
- Mohr, Caolyn Nicander. (2017). *Augmented Reality vs. Virtual Reality –What's the Difference?*. Diakses pada 9 May 2018. <https://learningenglish.voanews.com/a/augmented-reality-versus-virtual-reality/3844772.html>
- Morissan, M. A. (2008). *Jurnalistik Televisi Mutakhir*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mulyana, Deddy, (2003). *Metode Penelitian Kualitatif*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Pavlik, John V. (2000). *The Impact of Technology on Journalism*. United State of America: University of Minnesota.

- _____. (2013). *The Emergence of Augmented Reality (AR) as a Storytelling Medium in Journalism*. Columbia: Association for Education in Journalism & Mass Communication.
- Rogers, Everett M. (2003) *DIFFUSION OF INNOVATIONS Fifth Edition*. New York: Free Press
- Rosmasari, Titin. (2018). *CNN Ind Values and Organization (share)* [PowerPoint slides]. Jakarta Selatan: CNN Indonesia
- Rumajar, Raymond., Lumenta Arie, ST, MT., Sugiarto, Brave A, ST, MT., (2015). Perancangan Brosur Interaktif Berbasis *Augmented Reality*. Vol.4, No.6 (2015). <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/elekdankom/article/view/9991>.
- Saptodewo, Febrianto. (2014). DESAIN INFOGRAFIS SEBAGAI PENYAJIAN DATA MENARIK. Volume 01, Nomor 03 | Mei 2014: 163-218. http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal_Desain/article/view/563/528
- Semiawan, Conny. (2010). METODE PENELITIAN KUALITATIF (JENIS, KARAKTERISTIK, DAN KEUNGGULANNYA). Jakarta: Grasindo.
- Siyoto, Sandu., Sodik, Ali. (2015). DASAR METODOLOGI PENELITIAN. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor. 40 Tahun 1999 Tentang Pers. 23 September 1999. Lembaran Negara Republik Indonesia nomor 3887. Jakarta.
- Wahyudi, J. B. (1996). Dasar-dasar Jurnalistik Radio dan Televisi. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti
- Yazan, Bedrettin. (2015). *Three Approaches to Case Study Methods in Education: Yin, Merriam, and Stake*. Diakses pada 14 Juni 2018. <https://nsuworks.nova.edu/tqr/vol20/iss2/12/>
- Yin, Robert K. (1996). Studi Kasus, Desain & Metode. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- _____. (2009). *Case study research: design and methods*. America: SAGE Publications.
- _____. (2011). *Qualitative Research from Start to Finish*. New York: The Guilford Press.
- _____. (2014). Studi Kasus Desain dan Metode. Jakarta: Rajawali Pers.