



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

- Edmunds.com. (2010, 27 Mei). *How to Become an Automotive Journalist*. Diakses pada 14 Oktober 2018 <https://www.edmunds.com/car-reviews/features/how-to-become-an-automotive-journalist.html>
- Garrety, Cynthia Marie. (2008). *Digital Storytelling: an Emerging Tool For Student And Teacher Learning*. Iowa: Iowa State University. Diakses pada 14 Oktober 2018 <https://lib.dr.iastate.edu/rtd/15781/>
- Hoffstetter, Fred T. (2001). *Multimedia Literacy 3rd Edition*. New York: McGraw-Hill International Edition. Diakses pada 14 Oktober 2018 <https://sites.google.com/a/udel.edu/fred-hofstetter/textbook>
- International Journalists's Network. (2011, 25 November). "*Elements Of Good Multimedia Storytelling*". Diakses pada 14 Oktober 2018 <https://ijnet.org/en/blog/elements-good-multimedia-storytelling>
- Ishwara, L. (2005). *Catatan-Catatan Jurnalisme Dasar*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Kemp, Simon. (2020, 18 Februari). *Digital 2020: Indonesia*. Diakses pada 27 Juni 2020 <https://datareportal.com/reports/digital-2020-indonesia>
- Kovach, Bill, dan Tom Rosenstiel. (2001). *Sembilan Elemen Jurnalisme: Pedoman Wartawan & Media Profesional*. New York: Crown Publishers.
- Miller, Carolyn H.. (2004). *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*. Oxford: Focal Press.
- Pipes, Alan. (2007). *Drawing for Designers: Drawing Skills, Concept Sketches, Computer Systems, Illustration, Tools and Materials, Presentations, Production Technique*. London: Laurence King Publishing Ltd.

- Rahardiansyah, Rangga. (2018, 10 April). *10 Motor Produksi Indonesia Yang Laris Di Luar Negeri*. Diterima dari <https://oto.detik.com/motor/d-3964094/10-motor-produksi-indonesia-yang-laris-di-luar-negeri>
- Usher, Nikki. (2016). *Interactive Journalism: Hackers, Data, and Code*. Illinois: University of Illinois Press.
- Utami, Veronica, & Makarim M.. (2019, November). *2019 Year in Search Indonesia – Insights for Brands*. Diakses pada 27 Juni 2020 <https://www.thinkwithgoogle.com/intl/en-apac/ad-channel/search/year-in-search-2019-indonesia-insights-for-brands/>
- Validnews.co. (2018, 11 Januari). *Jumlah Kendaraan Bermotor Di Indonesia*. Dimuat dari <https://www.validnews.id/Infografis-Jumlah-Kendaraan-Bermotor-Di-Indonesia--3b>
- Visual Interaktif Kompas. (2017). “*MPV Sejuta Umat*”. Diakses 13 Oktober 2018. <https://vik.kompas.com/mpv-sejuta-umat/>
- Visual Interaktif Kompas. (2017). “*Serba-Serbi Skutik Dari Zaman Klasik*”. Diakses 13 Oktober 2018. <https://vik.kompas.com/skutik/>
- Wayback Machine. (2012, 14 Februari). *DRP Patent No. 37345*. Diakses pada 12 Oktober 2018 https://web.archive.org/web/20120204045616/http://home.arcor.de/carsten.popp/DE_00037435_A.pdf
- Yamaha Motor Company. (2014, 5 November). “*2015 new Yamaha YZF-R1 R-DNA Yamaha Supersports Design Identity*”. Diakses 13 Oktober 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=TFufy4rvzXM>