

**PERAN EDITOR DALAM PASCAPRODUKSI VIDEO 360°
CAHAYA CINTA PERLAHAN MENYILAUKAN DI ARUNIKA
XR LAB UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

WAHYU DWI SANTOSO

00000032259

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

**PERAN EDITOR DALAM PASCAPRODUKSI VIDEO 360°
CAHAYA CINTA PERLAHAN MENYILAUKAN DI ARUNIKA
XR LAB UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**



LAPORAN MAGANG

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Seni (S.Sn.)**

**WAHYU DWI SANTOSO
00000032259**

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2023

DAFTAR PUSTAKA

- Evan, F. H. (2006). Pemodelan 3-Dimensi Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Journal of Applied Sciences*, 1(1), 1-10.
- Fairén, M., Farrés, M., Moyés, J., & Insa, E. (2017). Virtual Reality to teach anatomy. *Journal of Applied Sciences*, 1(1), 1-10.
- Ghimire, Sujan. (2016). Production of 360° Video: Introduction to 360° video and production guidelines. *Journal of Helsinki Metropolia University of Applied Sciences*, 1(1), 1-10.
- Kelling, C., Vääätäjä, H., & Kauhanen, O. (2017). Impact of Device, Context of Use, and Content on Viewing Experience of 360-Degree Tourism Video. *Journal of Applied Sciences*, 1(1), 1-10.
- Reality Pada Bangunan Bersejarah Di Yogyakarta. *Jurnal Informatika*, 10-18

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA