

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhafizh, L. G., & Djatiprambudi, D. (2020). PERANCANGAN COMPANY PROFILE JURUSAN DESAIN UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA. PERANCANGAN COMPANY PROFILE JURUSAN DESAIN UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA, 1 No.1.
- Amrullah, A., & Isnani, A. (2019, September). Company Profile Bandara Internasional Soekarno-Hatta Program Magang Mahasiswa Bersertifikat BUMN PT Angkasa Pura II (Persero).
- antaranews.com. (2022, Desember 22). Dentsu Indonesia dinobatkan sebagai Creative, Media dan Digital Agency of the Year. *Dentsu Indonesia dinobatkan sebagai Creative, Media dan Digital Agency of the Year*. <https://sumut.antaranews.com/berita/514005/dentsu-indonesia-dinobatkan-sebagai-creative-media-dan-digital-agency-of-the-year>
- Belch, G. E., & Belch, M. A. (2009). Advertising and Promotion: An Integrated Marketing Communications Perspective. McGraw-Hill Irwin.
- Bola.com. (2023, July 17). Arti Tagline beserta Jenis, Contoh, dan Cara Membuatnya. Bola.com. <https://www.bola.com/ragam/read/5344534/arti-tagline-beserta-jenis-contoh-dan-cara-membuatnya>
- Bola.com. (2023, Desember 2). Jenis-Jenis Strategi Pemasaran Offline yang Perlu Diketahui. Jenis-Jenis Strategi Pemasaran Offline yang Perlu Diketahui. <https://www.bola.com/ragam/read/5461183/jenis-jenis-strategi-pemasaran-offline-yang-perlu-diketahui>
- BPMPP UMA. (2024, Februari 3). Fenomena Content Creator di Tengah Perkembangan Era Digital. <https://bpmpp.uma.ac.id/2024/02/03/fenomena-content-creator-di-tengah-perkembangan-era-digital/>

CampaignAsia. (2020, November 11). Mediabrands launches global content studio. Mediabrands launches global content studio. <https://www.campaignasia.com/article/mediabrands-launches-global-content-studio/464787>

Campaignlive.com. (2020, November 10). IPG Mediabrands launches global content studio. IPG Mediabrands launches global content studio. <https://www.campaignlive.com/article/ipg-mediabrands-launches-global-content-studio/1699662>

CNBC Indonesia. (2022, September 21). Mengenal Apa Itu Internet, Sejarah Perkembangan & Manfaatnya. Mengenal Apa Itu Internet, Sejarah Perkembangan & Manfaatnya. Mengenal Apa Itu Internet, Sejarah Perkembangan & Manfaatnya

Cornelissen, J. P. (2020). Corporate Communication: A Guide to Theory and Practice. SAGE Publications.

Detik.com. (2022, Juny 09). Pengertian Iklan: Jenis, Fungsi, Tujuan, dan Medianya. Pengertian Iklan: Jenis, Fungsi, Tujuan, dan Medianya. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6118374/pengertian-iklan-jenis-fungsi-tujuan-dan-medianya>

Detik.com. (2022, August 23). Kolaborasi Adalah: Tujuan, Manfaat, dan Contoh Kolaborasi. detikcom. <https://www.detik.com/jabar/berita/d-6250002/kolaborasi-adalah-tujuan-manfaat-dan-contoh-kolaborasi>

Detik.com. (2023, January 17). Gaya Bahasa: Pengertian, Jenis, dan Contohnya. detikcom. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6518854/gaya-bahasa-pengertian-jenis-dan-contohnya>

- Frontier Digital. (2022, Juni 20). Branded Content: Definisi, Manfaat, dan Contohnya. <https://www.frontierdigital.co.id/branded-content-definisi-manfaat-dan-contohnya>
- GameLab. (2023, April 7). Apa Itu Color Palette pada Desain Grafis dan Tips Memilih yang Tepat. Apa Itu Color Palette pada Desain Grafis dan Tips Memilih yang Tepat. <https://www.gamelab.id/news/2347-apa-itu-color-palette-pada-desain-grafis-dan-tips-memilih-yang-tepat>
- Haynes, J., & Newsom, D. (2022). Public Relations Writing: Form and Style (J. Haynes, Ed.; 10th ed.). Wadsworth
- Heerkens, G. R., & Kisiel, W. (2020). The business problem-solving handbook: A step-by-step guide to better decisions and results. McGraw-Hill Education.
- Idea Works. (2023, March 28). Apa Itu 360 Marketing Agency? ideoworks. <https://ideoworks.id/apa-itu-360-marketing-agency/>
- InterpublicGroup. (2024). About Mediabrands Content Studio. About Mediabrands Content Studio. About Mediabrands Content Studio
- JawaPos.com. (2021, November 02). Peluang dan Risiko Digital Marketing Agency di Indonesia. Peluang dan Risiko Digital Marketing Agency di Indonesia. <https://www.jawapos.com/ekonomi/01352392/peluang-dan-risiko-digital-marketing-agency-di-indonesia>
- Jones, D., Buttin, A., & Ishomuddin, M. (2022, December 14). Kita Diprediksi Sedang Memasuki Masa Ketika Medsos Makin Bapuk dan Membosankan. VICE. <https://www.vice.com/id/article/dampak-media-sosial-mulai-dianggap-makin-bapuk-dan-membosankan/>
- Kabupaten Bangka Belitung Negeri Sejiran Setason. (2022, April 28). Pengaruh Kemajuan Teknologi Komunikasi dan Informasi Terhadap Karakter Anak.

Pengaruh Kemajuan Teknologi Komunikasi dan Informasi Terhadap Karakter Anak.

Kapferer, J.-N. (2008). *The New Strategic Brand Management: Creating and Sustaining Brand Equity Long Term*. Kogan Page.

Kompas.com. (2022, August 14). Pengertian E-commerce dan Bedanya dengan Marketplace. Pengertian E-commerce dan Bedanya dengan Marketplace. Pengertian E-commerce dan Bedanya dengan Marketplace

Kompas.com. (2023, September 05). Pengertian Logo dan Manfaatnya. Pengertian Logo dan Manfaatnya. <https://www.kompas.com/skola/read/2023/09/05/030000769/pengertian-logo-dan-manfaatnya>

Kotler, P., Kartajaya, H., & Setiawan, I. (2017). *Marketing 4.0: Moving from Traditional to Digital*. Wiley.

Kridalaksana, H. (2019). *Kamus linguistik (4th ed.)*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Kumaran.com. (2017, January 20). Perkembangan Komunikasi Dari Masa ke Masa. Perkembangan Komunikasi Dari Masa ke Masa. <https://kumaran.com/telkomsel/perkembangan-komunikasi-dari-masa-ke-masa/full>

Kusmayanti. (2024, July 2). "VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA PROMOSI POLITEKNIK BISNIS DIGITAL INDONESIA". "VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA PROMOSI POLITEKNIK BISNIS DIGITAL INDONESIA", 7 No 2, 308 - 309. 10.37817

Kusumaningrat, A. D. (2015). *Company profile: Menulis dan mendesain profil perusahaan yang memikat*. PT. Pustaka Utama.

Marketing Interactive. (2018, May 22). IPG Mediabrands rolls Society and Ansible into Reprise. IPG Mediabrands rolls Society and Ansible into Reprise. <https://www.marketing-interactive.com/ipg-mediabrands-rolls-society-and-ansible-into-reprise>

Marketing Interactive. (2020, November 11). Mediabrands unveils global content studio, rolls out in 12 markets. Mediabrands unveils global content studio, rolls out in 12 markets. <https://www.marketing-interactive.com/mediabrands-expands-creative-offerings-with-new-global-content-studio>

Melewar, T. C., & Karaosmanoglu, E. (2020). Building corporate identity, image and reputation in the digital era. Routledge.

Mukminin, A. (2020). *Perancangan Company Profile Berbasis Website (Studi Kasus Lentera Consultant In Law)*. <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/5362/2/17410100189-2020-UNIVERSITASDINAMIKA.pdf>

Ningsih, Y. A., & Oemar, E. A. (2021). *PERANCANGAN COMPANY PROFILE PT WIRADECON MULTI BERKAH SEBAGAI MEDIA PROMOSI*, 2(3), 97-11-.

Owens, J. (2023). Video Production Handbook (7th Edition ed.). Routledge. Pengertian Agency: Jenis-jenis dan Keunggulan Menjalankan Bisnis Agency. (2024).

Gramedia. <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-agency/> Persatuan Perusahaan Periklanan Indonesia. (n.d.). Forum Pusat P3I. Forum Pusat P3I. <https://p3i-pusat.com/>

Rizqi, M. A., Wahyudi, E., & Khristianto, W. (2023). Analisis Strategi Bersaing Dalam Menghadapi Persaingan Bisnis Pada Madju Toys. Analisis Strategi

Bersaing Dalam Menghadapi Persaingan Bisnis Pada Madju Toys, 11, 162
- 164.

Rusito. (2021). Teknologi Internet (I. A. Dianta, Ed.; Danang, Compiler). Yayasan
Prima Agus Teknik.

Schwab, K. (2017). The Fourth Industrial Revolution. Crown.

Sekretariat Kabinet. (2019, September 11). Transformasi Digital: Suatu
Keniscayaan Kekinian Read more: <https://setkab.go.id/transformasi-digital-suatu-keniscayaan-kekinian/>. Transformasi Digital: Suatu
Keniscayaan Kekinian Read more: <https://setkab.go.id/transformasi-digital-suatu-keniscayaan-kekinian/>. Retrieved August 06, 2024, from
<https://setkab.go.id/transformasi-digital-suatu-keniscayaan-kekinian/>

Sihotang, R., Saputro, H., & Novari, S. (2021, Juny). SISTEM INFORMASI
PENGGAJIAN LKPENGLISH ACADEMY MENGGUNAKAN
EMBARCADERO XE2 BERBASIS CLIET SERVER. SISTEM
INFORMASI PENGGAJIAN LKPENGLISH ACADEMY
MENGGUNAKAN EMBARCADERO XE2 BERBASIS CLIET
SERVER, Vol 4, No 1.

Sinduwiatmo, K. (2018). Management Public Relation (1st ed.). UMSIDA Press.

Situmeang, R. A. (2024, February 19). Perancangan dan Produksi Video Company
Profile PT Gramedia. Perancangan dan Produksi Video Company Profile
PT Gramedia. <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/29295>

Sunarya, L., Febrianto, M., & Salsabil, Q. (2023, February 13). Media Video
Company Profile Sebagai Sarana Informasi dan Promosi Pada PT Putra
Karya Jasa Usaha. Media Video Company Profile Sebagai Sarana
Informasi dan Promosi Pada PT Putra Karya Jasa Usaha, 9 NO 1
(2023)(Journal CERITA : Creative Education of Research in Information

Technology and Artificial informatics).
<https://doi.org/10.33050/cerita.v9i1.2661>

Sweetow, S. (2020). Corporate video production: Beyond the board room (And out of the bored room). Routledge.

Telkom University. (2023, November 15). Tipografi: Pengertian, Elemen, Fungsi, Klasifikasi dan Tips Penggunaan. Tipografi: Pengertian, Elemen, Fungsi, Klasifikasi dan Tips Penggunaan. <https://telkomuniversity.ac.id/tipografi-pengertian-elemen-fungsi-klasifikasi-dan-tips-penggunaan/>

Tirto.id & Anwar, I. C. (2021, March 1). Sejarah Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Sejarah Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi. <https://tirto.id/sejarah-perkembangan-teknologi-informasi-dan-komunikasi-gaJs>

Tribunnews.com. (2021, January 28). Daftar 7 Agensi Periklanan Terbaik untuk Brand Managers 2021. Daftar 7 Agensi Periklanan Terbaik untuk Brand Managers 2021. <https://m.tribunnews.com/bisnis/2021/01/28/daftar-7-agensi-periklanan-terbaik-untuk-brand-managers-2021?page=all>

Universitas Binus. (2024). Performa Konten dan Performa Sosmed Beda. <https://binus.ac.id/bandung/creativepreneurship/2024/06/10/performa-konten-dan-performa-sosmed-beda/#:~:text=Performa%20konten%20mengacu%20pada%20kinerja,dan%20Oberapa%20banyak%20yang%20mengkonversi.>

Vitogan, G. C. (2024, February 19). Perancangan Video Corporate Profile sebagai Media Sosialisasi Identitas Perusahaan X. Perancangan Video Corporate Profile sebagai Media Sosialisasi Identitas Perusahaan X. <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/29165>