



### **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

- 7 Fakta Tentang Kecanggihan Kamera 360 Yang Bisa Merekam ke Segala Arah.* (2017, November 2017): Bukalapak Blog. Diakses pada 16 Juli 2018. Retrieved from <https://www.bukalapak.com/blog/gadget/7-fakta-tentang-kecanggihan-kamera-360-yang-bisa-merekam-ke-segala-arrah-942>
- Adi Wibowo Octavianto (2016, September 28). *360 Camera - Adi Wibowo Octavianto* [Video file]. Retrieved from <https://youtu.be/l3uaxyASfFE>
- Apa Itu Drone? Definisi Drone dan Manfaat Drone Camera.* (2017, Desember 2017): Rumah Drone. Diakses pada 12 November 2018. Retrieved from <http://rumahdrone.com/pengertian-definisi-drone-camera/>
- Asian Games 2018 – INASGOC luncurkan program pelatihan untuk mahasiswa*". (2018, Januari 2018): Kompas Olahraga. Diakses pada 5 Maret 2018. Retrieved from <https://olahraga.kompas.com/read/2018/01/17/16532181/asian-games-2018-inasgoc-luncurkan-program-pelatihan-untuk-mahasiswa>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). 2016. *Survei Internet APJII 2016*. Diakses 15 July 2018. Retrieved from <https://apjii.or.id/content/read/39/264/Survei-Internet-APJII-2016>
- Asian Games. (2018). *Sejarah Asian Games*. Diakses pada 11 November 2018. Retrieved from [Asiangames2018.id](http://asiangames2018.id)  
<https://asiangames2018.id/about/history>
- Asian Games 2018 resmi Dibuka, Ini Daftar Lengkap Peserta Yang Berlaga Di Jakarta dan Palembang.* (2018, Agustus 2018): Tribun News. Diakses pada 3 Oktober 2018. Retrieved from <http://style.tribunnews.com/2018/08/18/asian-games-2018-resmi-dibuka-ini-daftar-lengkap-negara-peserta-yang-berlaga-di-jakarta-palembang>
- Askurifai, Baksin. 2009. *Jurnalistik Televisi: Teori dan Praktik*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media
- Basuki, Hadimuljono. 2017 ("*Tentang Biaya dan Kesiapan Venue Asian Games 2018*"). Web. Diakses pada 10 Juli 2018. Retrieved form [Sport.detik.com](https://sport.detik.com/sport-lain/3752217/tentang-biaya-dan-kesiapan-venue-asian-games-2018)  
<https://sport.detik.com/sport-lain/3752217/tentang-biaya-dan-kesiapan-venue-asian-games-2018>

- Binanto, Irwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangan*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Craig, Richard. 2005. *Online Journalism Reporting, Writing, and Editing for Media*. Singapore: Thomson Learning
- Dampak dan Perkembangan Media Baru di Era Globalisasi Komunikasi Indonesia*. (2013, November 2013): Tribun News. Diakses pada 12 November 2018. Retrieved from <http://www.tribunnews.com/ipitek/2013/11/28/dampak-dan-perkembangan-media-baru-di-era-globalisasi-komunikasi-indonesia>
- Ferne, Tristan. 2017. “*Beyond 800 words: New Digital Story Formats for News*”. Diakses 12 November 2018. Retrieved from Medium.com <https://medium.com/bbc-news-labs/beyond-800-words-new-digital-story-formats-for-news-ab9b2a2d0e0d>
- Foust, J. 2017. *Online Journalism: Principles and Practices of News for the Web*. United States: Taylor & Francis.
- Highton, Scott. 2010. *Paper of Virtual Reality Photography – Creating Panoramic and Object Images*. China: Library of Congress.
- Infografis: Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2017*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. 2018. Web. Diakses pada 15 Juli 2018. <https://apjii.or.id/survei2017/kirimlink>
- Kamera 360 derajat – cara baru penyebaran Informasi yang Sarat Potensi*. (2017, Januari 2017): Tech In Asia. Diakses pada 15 Juli 2018. Retrieved from <https://id.techinasia.com/kamera-360-derajat-cara-baru-penyebaran-informasi-sarat-potensi>
- Kenangan Terindah Asian Games Pertama di Indonesia*. (2018, Mei 2018): AsianGames.id. Diakses pada 2 Juli 2018. Retrieved from <https://asiangames2018.id/news/read/32/kenangan-terindah-asian-games-pertama-di-indonesia>
- Lister, Martin. 2009. *New Media a Critical Introduction second Edition*. New York: Routledge
- Mengapa Asian Games Sulit Saingi Keriuhan Promosi Politikus?*. (2018, April 2018) : BBC. Diakses pada 12 November 2018. Retrieved from <https://www.bbc.com/indonesia/trensosial-43824934>

- Morrison, Geoffrey. (2016. September 2016). *360- Degree Camera Tips and Tricks: Get The Best Photo and Video Speheres*. Web. Diakses pada 12 November 2018. Retrieved from Forbes.com <https://www.forbes.com/sites/geoffreymorrison/2016/09/24/360-degree-camera-tips-and-tricks-get-the-best-photo-and-video-spheres/#b48bd653d8ff>
- Muhtadi, Asep Saeful. 2016. *Pengantar Ilmu Jurnalistik*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Nova, Hikmawan Ali. 2011. *Panduan lengkap Internet Lewat Ponsel Java*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Osman, Asnoora; Wahab, Nadia Abdullah; Ismail, Mohammad Hafiz. (2009). "Development and Evaluation of an Interactive 360 Virtual Tour for Tourist Destinations". *Journal of Information Technology Impact*, 15(3), 5-13
- Papilaya, Alex. 2015. *Drone Foto & Videografi*. Jakarta: Grasindo
- Peggy, Weil & Nonny de la Peña. (2008). "Avatar Dimensi Bioskop". ACM International Conference, 352,209 -212
- Rogers, E. M. 1986. *Communication Technology: The New Media in Society*. New York: Free Press
- Rouse, Margaret, 2016. "360-degree Photograph". WhatIs.com. Diakses pada 14 Juli 2018. <https://whatis.techtarget.com/definition/360-degree-photograph>
- Sanchez, Viver & Slater. 2005. "From Presence to Consciousness Through Virtual Reality". New York: Nature Reviews
- Stevens, Jane. 2014. "Tutorial Multimedia Storytelling: Learn The Secrets From Experts". UC Berkeley. Diakses pada 2 Juli 2017. <https://multimedia.journalism.berkeley.edu/tutorials/starttofinish/>
- Sejarah Asian Games*. Asian Games 2018. 2018. Web. Diakses pada 2 July 2018 <https://asiangames2018.id/about/history>
- Syiam, Dewi Rachmanita. 2017. "Masa Depan Jurnalistik Lewat "Virtual Reality" : Medium . Diakses pada 13 November 2018. Retrieved from <https://medium.com/@dedewii/masa-depan-jurnalistik-lewat-virtual-reality-13faaf66c0b5>

*Tentang Asian Games.* (2014, September 2014): Detik Sport. Diakses pada 4 Oktober 2018. Retrieved from <https://sport.detik.com/sport-lain/d-2692714/tentang-asian-games>

*Tentang Biaya dan Kesiapan Venue Asian Games 2018.*(2017, Desember 2017): Detik Sport. Diakses pada 2 Juli 2018. Retrieved from <https://sport.detik.com/sport-lain/3752217/tentang-biaya-dan-kesiapan-venue-asian-games-2018>

'The New York Times' Launches Daily 360 VR News. (2016. November 2016) : Forbes. Diakses pada 13 November 2018. Retrieved from <https://www.forbes.com/sites/patrickhanlon/2016/11/01/the-new-york-times-launches-daily-360-vr-news/#59264be3226d>

Thornburg, Ryan M. 2011. *Production online news digital skill, stronger stories.* Washington: CQ press

*Tips Keren Menciptakan Momen Travelling Dengan Kamera 360.* (2018, Februari 2018): Acer Id. Diakses pada 12 November 2018. Retrieved from <https://www.acerid.com/2018/02/traveling-dengan-kamera-360/>

Wibowo, Fred. 2007. *Teknik Produksi Program Televisi.* Yogyakarta: Pinus Book

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA