

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, R. J. (2018). Interpretasi Angklung dalam Bentuk Visual pada Pertunjukan Video Mapping. *Pantun Jurnal Ilmiah Seni Budaya*, 3(1), 81–90. Retrieved from <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/pantun/article/viewFile/883/571>
- Akbar, Y. A., & Yuliawan, K. (2018). Animasi Infografis Produk Asuransi Bumiputera Manokwari Menggunakan Adobe After Effect CS6. 1(April), 6–10.
- Al Hasan, M. N., Partha, C. I., & Divayana, Y. (2017). Rancang Bangun Pemandu Tuna Netra Menggunakan Sensor Ultrasonik Berbasis Mikrokontroler. *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, 16(3), 27. <https://doi.org/10.24843/mite.2017.v16i03p05>
- Amaluddin, F., & Haryoko, A. (2019). Analisa Sensor Suhu dan Tekanan Udara Terhadap Ketinggian Air Laut Berbasis Mikrokontroler. 13(2), 98–104.
- Ammy, P. M., & Sri Wahyuni. (2020). Analisis Motivasi Belajar Mahasiswa Menggunakan Video Pembelajaran Sebagai Alternatif Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). *Pendidikan*, V(1), 27–35.
- Ardiyanto, Y., & Mustar, M. Y. (2020). Rancang Bangun Graphical User Interface Sebagai Sistem Monitoring Nirkabel Pendeteksi Hujan, Suhu Dan Kelembaban. *Jurnal Edukasi Elektro*, 4(1), 1–11. <https://doi.org/10.21831/jee.v4i1.30412>
- Aritonang, W., Bangsa, I. A., & Rahmadewin, R. (2021). Implementasi Sensor Suhu DS18B20 dan Sensor Tekanan MPX5700AP menggunakan Mikrokontroler Arduino Pada Alat Pendeteksi Tingkat Stress. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*,

7(1). <https://doi.org/10.5281/zenodo.4541278>

Aslah, T. Y., Wowor, H. F., & Tulenan, V. (2017). Perancangan Animasi 3D Objek Wisata Museum Budaya Watu Pinawetengan. *Jurnal Teknik Informatika*, 11(1). <https://doi.org/10.35793/jti.11.1.2017.16922>

Aziz, A. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Pengantar Struktur Aljabar. *AlphaMath : Journal of Mathematics Education*, 6(2), 143. <https://doi.org/10.30595/alphamath.v6i2.8573>

Balamba, M. K., Lumenta, A. S. M., & Sugiarto, B. A. (2017). Animasi 3 Dimensi Penyakit Jantung Koroner Pada Manusia. *Jurnal Teknik Informatika*, 11(1). <https://doi.org/10.35793/jti.11.1.2017.16973>

Firmansyah, V. (2018). Aplikasi kalman filter pada pembacaan sensor suhu untuk pemantauan kondisi ruangan laboratorium vera firmansyah†. *Jurnal Material Dan Energi Indonesia*, 08(01), 1–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.24198/jmei.v8i01.16624>

Himawan, F. P., Sunarya, U., & Nurmantris, D. A. (2017). PERANCANGAN ALAT PENDETEKSI ASAP BERBASIS MIKROKONTOLLER, Prodi D3 Teknik Telekomunikasi , Fakultas Ilmu Terapan , Universitas Telkom. *E-Proceeding Of Applied Science*, 3(3), 1963–1968.

Mamin, R., & Arif, rifda nur hikmawati. (2018). Efektivitas media pembelajaran video tutorial terhadap hasil belajar mahasiswa pada Matakuliah IPA Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar*, 348–352. Retrieved from <https://www.ojs.unm.ac.id/semnaslemlit/article/viewFile/8975/5200>

- Marfi Ario, & Azmi Asra. (2019). *Pengembangan Video Pembelajaran Materi Integral Pada Pembelajaran flipped Classroom*. 8(1), 20–31.
- Noersyah, R. (2021). *MIX MEDIA ANTARA SENI TARI DENGAN VIDEO MAPPING “NIRZANA TREASURE .”* 24.
- Nuryaman, A., Mulyana, E., & Mardiaty, R. (2017). Rancang Bangun Prototipe Alat Pengukur Kecepatan Kendaraan Dengan Sensor Infra Merah. *Seminar Nasional Teknik Elektro*, 22, 15–16.
- Rapi, M., Medan, U. H., Joni, J. H. M., No, C., Medan, K., Usman, A., ... Medan, K. (2019). Rancangan Gedung Serbaguna Universitas Harapan Fakultas Teknik Dan Komputer Sebagai Media Promosi Kampus Berbasis Animasi 3D. *Snastikom 2019, 1*, 297–303.
- Ratu, B. F., Mamahit, D. J., Sambul, A. M., Elektro, T., Ratulangi, U. S., & Manado, J. K. B. (2018). Penerapan Teknik Video Mapping Multi Proyektor Untuk Pengenalan Tarian Adat Minahasa. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(4), 1–10.  
<https://doi.org/10.35793/jti.13.4.2018.28105>
- Rijal Syah, R. (2018). *Rancang Bangun Alat Deteksi Kebocoran Pipa Distribusi Air Berbasis Sensor Tekanan dan Mikrokontroler*.
- Rizki Alamsyah. Anselmus J E Toenlloe, A. J. E. T. (2018). *Pengembangan Video Pembelajaran Kepenyiaran Materi Produksi Program Televisi Untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang*. (1), 229–236.
- Rompas, J. H., Paturusi, S. D. E., Elektro, T., Sam, U., & Manado, R. (2019). *Penerapan Video Mapping Multi Proyektor Untuk Mempromosikan Kabupaten Minahasa Selatan*. 14(04), 493–504.

- Setiobudio, R., & Suharyanto, C. E. (2019). Sistem Irigasi Otomatis pada Tanaman Padi Menggunakan Arduino dan Sensor Kelembapan Tanah. *Jurnal ICT: Information Communication & Technology*, 18(1), 1–10. <https://doi.org/10.36054/jict-ikmi.v18i1.45>
- Subari, Ramadhan, A. Z., & Syahrin, A. (2020). Perancangan Video Mapping Sebagai Media Pengenalan Topeng Malangan. *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 2(1), 26–35.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Urbach, T. U., & Wildian, W. (2019). Rancang Bangun Sistem Monitoring dan Kontrol Temperatur Pemanasan Zat Cair Menggunakan Sensor Inframerah MLX90614. *Jurnal Fisika Unand*, 8(3), 273–280. <https://doi.org/10.25077/jfu.8.3.273-280.2019>
- Yunardi, R. T. (2017). Analisa Kinerja Sensor Inframerah dan Ultrasonik untuk Sistem Pengukuran Jarak pada Mobile Robot Inspection. *Setrum: Sistem Kendali-Tenaga-Elektronika-Telekomunikasi-Komputer*, 6(1), 33. <https://doi.org/10.36055/setrum.v6i1.1583>
- Yuwono, Y. C., & Alam, S. (2018). Rancang Bangun Sistem Jemuran Otomatis Berbasis Arduino Uno. *Jurnal Kajian Teknik Elektro*, 3(2), 104–113.
- A.R, C. (2018). Pengembangan Trainer KIT Sensor Berbasis ATMEGA32 Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Kuliah Sensor dan Tranduser. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 03(September), 13–18.

- Akbar, R. J. (2018). Interpretasi Angklung dalam Bentuk Visual pada Pertunjukan Video Mapping. *Pantun Jurnal Ilmiah Seni Budaya*, 3(1), 81–90. Retrieved from <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/pantun/article/viewFile/883/571>
- Akbar, Y. A., & Yuliawan, K. (2018). Animasi Infografis Produk Asuransi Bumiputera Manokwari Menggunakan Adobe After Effect CS6. 1(April), 6–10.
- Arfida, S., Wibowo, H., & Setya, A. F. (2020). Penerapan Teknologi Android Terhadap Aplikasi Panduan Penggunaan Software Adobe Audition. *Jurnal TEKNIKA Palsri*, 14(2), 95–102.
- Argaheni, N. B. (2020). Sistemik Review: Dampak Perkuliahan Daring Saat Pandemi COVID-19 Terhadap Mahasiswa Indonesia. *PLACENTUM: Jurnal Ilmiah Kesehatan Dan Aplikasinya*, 8(2), 99. <https://doi.org/10.20961/placentum.v8i2.43008>
- Aslah, T. Y., Wowor, H. F., & Tulenan, V. (2017). Perancangan Animasi 3D Objek Wisata Museum Budaya Watu Pinawetengan. *Jurnal Teknik Informatika*, 11(1). <https://doi.org/10.35793/jti.11.1.2017.16922>
- Atmaja, N. R. A. C. D., Johan Ies Wahyudi, & Damar Tri Afrianto. (2021). Infografis Pencegahan Covid 19 Melalui Eksplorasi Dokumentasi Video Projection Mapping. *Prosiding: Seni, Teknologi, Dan Masyarakat*, 3, 119–126. <https://doi.org/10.33153/semhas.v3i0.143>
- Aziz, A. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Pengantar Struktur Aljabar. *AlphaMath: Journal of Mathematics Education*, 6(2), 143. <https://doi.org/10.30595/alphamath.v6i2.8573>
- Elashmawy, R. (2020). Use of Historical Architecture in Interactive Performances

- Using the 3D Projection Mapping. *Journal of Art & Architecture Research Studies - JAARS*, 1(2), 134–148. <https://doi.org/10.47436/jaarsfa.v1i2.69>
- Evalina, N., & Zulfikar, A. A. (2018). Pengaturan Kecepatan Putaran Motor Induksi 3 Fasa Menggunakan Programmable Logic Controller. *Journal of Electrical Technology*, 3(2), 73–80.
- Forijati, R. (2020). *Pengembangan Inovasi Pembelajaran Ekonomi Mikro Dengan*. (September), 265–273.
- Marfi Ario, & Azmi Asra. (2019). *Pengembangan Video Pembelajaran Materi Integral Pada Pembelajaran flipped Classroom*. 8(1), 20–31.
- Muhardian, R., & Krismadinata, K. (2020). Kendali Kecepatan Motor DC Dengan Kontroller PID dan Antarmuka Visual Basic. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 6(1), 328–339. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jtev/index>
- Noersyah, R. (2021). *MIX MEDIA ANTARA SENI TARI DENGAN VIDEO MAPPING “NIRZANA TREASURE .”* 24.
- Rakhmawan, T. T., Ihsan, M., Muhammad, R., & Muhammad, R. (2018). *Sistem Penanda Shaf Sholat Sebuah project mapping yang akan menyinari shaf apabila masih ada yang kosong*. 4(3), 3025–3034.
- Rapi, M., Medan, U. H., Joni, J. H. M., No, C., Medan, K., Usman, A., ... Medan, K. (2019). Rancangan Gedung Serbaguna Universitas Harapan Fakultas Teknik Dan Komputer Sebagai Media Promosi Kampus Berbasis Animasi 3D. *Snastikom 2019*, 1, 297–303.
- Ratu, B. F., Mamahit, D. J., Sambul, A. M., Elektro, T., Ratulangi, U. S., & Manado,

- J. K. B. (2018). Penerapan Teknik Video Mapping Multi Proyektor Untuk Pengenalan Tarian Adat Minahasa. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(4), 1–10. <https://doi.org/10.35793/jti.13.4.2018.28105>
- Ridsa, A., Uca, S., & Suprpta. (2020). Effectiveness of the Use 3D Hologram Learning Media in Improving Student Learning Media in Improving Student Learning Outcomes in SMA Negeri 2 Majene. *Jurnal Geografi FMIPA Universitas Negeri Makassar*, 18(3), 191–208.
- Rizki Alamsyah. Anselmus J E Toenlloe, A. J. E. T. (2018). *Pengembangan Video Pembelajaran Kepenyiaran Materi Produksi Program Televisi Untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang*. (1), 229–236.
- Rompas, J. H., Paturusi, S. D. E., Elektro, T., Sam, U., & Manado, R. (2019). *Penerapan Video Mapping Multi Proyektor Untuk Mempromosikan Kabupaten Minahasa Selatan*. 14(04), 493–504.
- Rosmiati, M. (2019). Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 21(2), 261–268. <https://doi.org/10.31294/p.v21i2.6019>
- Safitri, F. E., & Djuniadi. (2021). Pengembangan Media Berbasis Hologram 3D Dalam Pembelajaran Tanaman Kelapa ( Pengembangan Media Berbasis Hologram 3D Dalam Pembelajaran ..... ). *JEP (Jurnal Eksakta Pendidikan)*, 5.
- Setiawan, D., Yos Sudarso Km, J., Kunci, K., & Uno, A. (2017). Sistem Kontrol Motor Dc Menggunakan Pwm Arduino Berbasis Android System. *Jurnal Sains, Teknologi Dan Industri*, 15(1), 7–14.
- Susanto, B. M., Purnomo, F. E., & Fahmi, M. F. I. (2017). Sistem Keamanan Pintu

- Berbasis Pengenalan Wajah Menggunakan Metode Fisherface Security System Based On Face Recognition Using Fisherface Method. *Jurnal Ilmiah INOVASI*, 17(1), 10.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tarumanegara, W. (2020). *THE APPLICATION OF VISUAL MAPPING AS A NEW MEDIA TO SUPPORT THE ATMOSPHERE AND AMBIANCE IN MUSIC EVENTS*. 52–59.
- Taufan Nugraha Adi Surya, Anggar Erdhina Adi S.Sn., M. D. (2018). *Penyutradaraan Projection Mapping Sebagai Dukungan Visual Dalam Pementasan Musik Dhira Bongs*. 9(1), 1–11. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.1016/j.neuropsychologia.2015.07.010><http://dx.doi.org/10.1016/j.visres.2014.07.001><https://doi.org/10.1016/j.humov.2018.08.006><http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/24582474><https://doi.org/10.1016/j.gaitpost.2018.12.007><https://doi.org/10.1016/j.gaitpost.2018.12.007>
- Yusa, I. M. M., & Rukmi, L. (2017). Video Edukasi Animasi 2 Dimensi Mengenai Bahaya Merkuri terhadap Masyarakat Kabupaten Lombok Tengah sebagai Dampak Penambangan Emas Ilegal. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 3(02), 176–195. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v3i02.1487>
- A.R, C. (2018). Pengembangan Trainer KIT Sensor Berbasis ATMEGA32 Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Kuliah Sensor dan Tranduser. *Jurnal Pendidikan*



*Teknik Elektro*, 03(September), 13–18.

Akbar, R. J. (2018). Interpretasi Angklung dalam Bentuk Visual pada Pertunjukan Video Mapping. *Pantun Jurnal Ilmiah Seni Budaya*, 3(1), 81–90. Retrieved from <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/pantun/article/viewFile/883/571>

Akbar, Y. A., & Yuliawan, K. (2018). *Animasi Infografis Produk Asuransi Bumiputera Manokwari Menggunakan Adobe After Effect CS6*. 1(April), 6–10.

Arfida, S., Wibowo, H., & Setya, A. F. (2020). Penerapan Teknologi Android Terhadap Aplikasi Panduan Penggunaan Software Adobe Audition. *Jurnal TEKNIKA Palsri*, 14(2), 95–102.

Argaheni, N. B. (2020). Sistemik Review: Dampak Perkuliahan Daring Saat Pandemi COVID-19 Terhadap Mahasiswa Indonesia. *PLACENTUM: Jurnal Ilmiah Kesehatan Dan Aplikasinya*, 8(2), 99. <https://doi.org/10.20961/placentum.v8i2.43008>

Aslah, T. Y., Wowor, H. F., & Tulenan, V. (2017). Perancangan Animasi 3D Objek Wisata Museum Budaya Watu Pinawetengan. *Jurnal Teknik Informatika*, 11(1). <https://doi.org/10.35793/jti.11.1.2017.16922>

Atmaja, N. R. A. C. D., Johan Ies Wahyudi, & Damar Tri Afrianto. (2021). Infografis Pencegahan Covid 19 Melalui Eksplorasi Dokumentasi Video Projection Mapping. *Prosiding: Seni, Teknologi, Dan Masyarakat*, 3, 119–126. <https://doi.org/10.33153/semhas.v3i0.143>

Aziz, A. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Pengantar Struktur Aljabar. *AlphaMath: Journal of Mathematics Education*, 6(2), 143.

<https://doi.org/10.30595/alphamath.v6i2.8573>

- Elashmawy, R. (2020). Use of Historical Architecture in Interactive Performances Using the 3D Projection Mapping. *Journal of Art & Architecture Research Studies - JAARS*, 1(2), 134–148. <https://doi.org/10.47436/jaarsfa.v1i2.69>
- Evalina, N., & Zulfikar, A. A. (2018). Pengaturan Kecepatan Putaran Motor Induksi 3 Fasa Menggunakan Programmable Logic Controller. *Journal of Electrical Technology*, 3(2), 73–80.
- Forijati, R. (2020). *Pengembangan Inovasi Pembelajaran Ekonomi Mikro Dengan*. (September), 265–273.
- Marfi Ario, & Azmi Asra. (2019). *Pengembangan Video Pembelajaran Materi Integral Pada Pembelajaran flipped Classroom*. 8(1), 20–31.
- Muhardian, R., & Krismadinata, K. (2020). Kendali Kecepatan Motor DC Dengan Kontroller PID dan Antarmuka Visual Basic. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 6(1), 328–339. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jtev/index>
- Noersyah, R. (2021). *MIX MEDIA ANTARA SENI TARI DENGAN VIDEO MAPPING “NIRZANA TREASURE .”* 24.
- Rakhmawan, T. T., Ihsan, M., Muhammad, R., & Muhammad, R. (2018). *Sistem Penanda Shaf Sholat Sebuah project mapping yang akan menyinari shaf apabila masih ada yang kosong*. 4(3), 3025–3034.
- Rapi, M., Medan, U. H., Joni, J. H. M., No, C., Medan, K., Usman, A., ... Medan, K. (2019). Rancangan Gedung Serbaguna Universitas Harapan Fakultas Teknik Dan

- Komputer Sebagai Media Promosi Kampus Berbasis Animasi 3D. *Snastikom* 2019, 1, 297–303.
- Ratu, B. F., Mamahit, D. J., Sambul, A. M., Elektro, T., Ratulangi, U. S., & Manado, J. K. B. (2018). Penerapan Teknik Video Mapping Multi Proyektor Untuk Pengenalan Tarian Adat Minahasa. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(4), 1–10. <https://doi.org/10.35793/jti.13.4.2018.28105>
- Ridsa, A., Uca, S., & Suprpta. (2020). Effectiveness of the Use 3D Hologram Learning Media in Improving Student Learning Media in Improving Student Learning Outcomes in SMA Negeri 2 Majene. *Jurnal Geografi FMIPA Universitas Negeri Makassar*, 18(3), 191–208.
- Rizki Alamsyah. Anselmus J E Toenlio, A. J. E. T. (2018). *Pengembangan Video Pembelajaran Kepenyiaran Materi Produksi Program Televisi Untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang*. (1), 229–236.
- Rompas, J. H., Paturusi, S. D. E., Elektro, T., Sam, U., & Manado, R. (2019). *Penerapan Video Mapping Multi Proyektor Untuk Mempromosikan Kabupaten Minahasa Selatan*. 14(04), 493–504.
- Rosmiati, M. (2019). Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 21(2), 261–268. <https://doi.org/10.31294/p.v21i2.6019>
- Safitri, F. E., & Djuniadi. (2021). Pengembangan Media Berbasis Hologram 3D Dalam Pembelajaran Tanaman Kelapa ( Pengembangan Media Berbasis Hologram 3D Dalam Pembelajaran ..... ). *JEP (Jurnal Eksakta Pendidikan)*, 5.

- Setiawan, D., Yos Sudarso Km, J., Kunci, K., & Uno, A. (2017). Sistem Kontrol Motor Dc Menggunakan Pwm Arduino Berbasis Android System. *Jurnal Sains, Teknologi Dan Industri*, 15(1), 7–14.
- Susanto, B. M., Purnomo, F. E., & Fahmi, M. F. I. (2017). Sistem Keamanan Pintu Berbasis Pengenalan Wajah Menggunakan Metode Fisherface Security System Based On Face Recognition Using Fisherface Method. *Jurnal Ilmiah INOVASI*, 17(1), 10.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.  
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tarumanegara, W. (2020). *THE APPLICATION OF VISUAL MAPPING AS A NEW MEDIA TO SUPPORT THE ATMOSPHERE AND AMBIANCE IN MUSIC EVENTS*. 52–59.
- Taufan Nugraha Adi Surya, Anggar Erdhina Adi S.Sn., M. D. (2018). *Penyutradaraan Projection Mapping Sebagai Dukungan Visual Dalam Pementasan Musik Dhira Bongs*. 9(1), 1–11. Retrieved from  
<http://dx.doi.org/10.1016/j.neuropsychologia.2015.07.010>  
<http://dx.doi.org/10.1016/j.visres.2014.07.001>  
<https://doi.org/10.1016/j.humov.2018.08.006>  
<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/24582474>  
<https://doi.org/10.1016/j.gaitpost.2018.12.007>

Yusa, I. M. M., & Rukmi, L. (2017). Video Edukasi Animasi 2 Dimensi Mengenai Bahaya Merkuri terhadap Masyarakat Kabupaten Lombok Tengah sebagai Dampak Penambangan Emas Ilegal. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 3(02), 176–195.  
<https://doi.org/10.33633/andharupa.v3i02.1487>