

DAFTAR PUSTAKA

- Agusta, M. K., & dkk. (2020). *Panduan Pembuatan Video Ajar*. Bandung: FTI ITB.
- Agustina, L. (2018). *Live Video Streaming Sebagai Bentuk Perkembangan Fitur Media Sosial*. pp. 17-23.
- Anggraini, P., Sularno, & Mulya, D. P. (2021). Optimasi Penggunaan *Stream labs* untuk Penunjang Pembuatan Materi Daring Dosen Prodi Sistem Informasi UNIDHA. *Jurnal Teknologi dan Informasi Bisnis*, 3, 185-190.
- Arifin, Y., Ricky, M. Y., & Yesmaya, V. (2015). *Digital Multimedia*. Jakarta : PT Widia Inovasi Nusantara.
- Chandraleka, H. (2020). *Panduan Visual Video Conference Menggunakan Zoom*. Bojonggede.
- Direktorat Pengembangan Pendidikan ITB. (2020). *Google Meet: Panduan Mengelola WEB Conference*. Bandung
- Effendi, Z., & Murinto. (2014). Aplikasi Multimedia Sebagai Media Informasi Pada Pengenalan Monumen Yogya Kembali Yogyakarta. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, 2, 342-353. Yogyakarta
- Enterprise, J. (2017). *Trik Cepat Menguasai Adobe After Effects*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Fernando, A., Sarkity, D., & Putri, A. N. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan *Open Broadcaster Software (OBS) Studio* untuk Guru SMAN 1 Bintan Timur. *Jurnal Anugerah*, 3, 1-14.
- Galvan, J., & Clauhs, M. (2020). The *Virtual choir* As Collaboration. *Jurnal Choral Journal*, 61, 9-18.
- Harahap, A. L. (2020). Virtual Paduan Suara NHKBP Yogyakarta dalam Taize Styled Song "Bless the Lord" Karya Jacques Berthier. *Jurnal Hasil Tugas Akhir*, 1-9.
- Hardani, & dkk. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu.
- Hardiarini, C & Jobs. A.M. (2020). *Buku Panduan Guru Seni Musik*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan

- Hasibuan, M. (2020). *Tutorial OBS untuk Streaming Video*. Yogyakarta: ResearchGate.
- Hernawan, D. (2020). *Modul Pembelajaran SMA Seni Budaya*. Direktorat SMA, Direktorat PAUD, DIKDAS dan DIKMEN.
- Kencana, W. H. (2016). *Tutorial Adobe Premier Pro untuk Mata Kuliah Editing TV*. Jakarta: FIK Universitas Persada Indonesia YAI.
- Laksono, Y. T. (2021). Perilaku Vrtual Penyelenggaraan Seni Pertunjukan di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal TEROB*, 12, 102-114.
- Mulyadi, Y., & Daryana, H. A. (2020). DAW (Digital Audio Workstation) Technology in the Music of West Java Traditional Theater. *Jurnal Procceding International*, pp. 243-248.
- Munir. (2012). *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bndung: Alfabeta.
- Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Surakarta.
- Qoorib, A., & Zaniyati, H. S. (2021, Maret). Penggunaan Open Broadcast Software Studio Dalam Mendesain Video Pembelajaran Era Pandemi. *Jurnal Pendidikan dan Pranata Islam STAI Syichona Moh. Cholil Bangkalan*, 12, 87-98.
- Qoorib, A., Hamid, Salehuddin. (2021, April). Developping Interactive Learning Media Using OBS To Create Video Lecturer For "Preaching Islamic Hospitality". *Jurnal Pendidikan Islam*, 6, 56-69
- Rahmatullah, T. (2021). *Ebook Panduan Pembuatan Video Ajar menggunakan Powerpoint dan Software OBS Studio*. Bandung: Fikom Uninus.
- Ritonga, D. I., Satria, T. D., & Mulya, A. (2021). Implementation of Open Broadcaster Software Studio in Music Performance Management Through Live Streaming. *Jurnal Gondang: Jurnal Seni dan Budaya*, 5, 204-212.
- Riyansabila, F. (2019). *Buku Pedoman & Paduan Suara Latihan Ekstrakurikuler Paduan Suara*. Bandung
- Rosyanto. (2016). *Pengolahan Audio Kompetensi Keahlian Multimedia*. Bandung: SMK Telkom Bandung.

- Saputri, A. H., Ali, F. W., & Asmarawati, D. (2021). Eksistensi Tari Virtual Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Implementasi Merdeka Belajar di Masa Pandemi Covid-19: Peluang dan Tantangan*, pp. 90-100.
- Satria, T.D., Suroso, P., Sembiring, A.S. (2020). Pengemasan Bahan Ajar Komputer Musik Dasar Berbasis E-Learning di Prodi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan. *Grenek: Jurnal Seni Musik*, pp. 1-13.
- Setiawan, A. Y., Habsary, D., & Bulan, I. (2021). *Virtual choir*: Bentuk Penyajian Paduan Suara di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Implementasi Merdeka Belajar di Masa Pandemi Covid-19: Peluang dan Tantangan*, pp. 22-29.
- Sigit, & Butar, B. B. (2018). Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pahlawan Nasional (Studi Kasus: SD Swasta Daan Mogot 1 Keroncong Kota Tangerang. *Jurnal Indonesian Journal on Software Engineering*, 4, 56-61. Jakarta.
- Sihadi, I.P, Pangemanan, S.S & Gamaliel. H. (2018). Identifikasi Kendala dalam Proses Produksi dan dampaknya Terhadap Biaya Produksi Pada UD. Risky. *Jurnal Riset Akuntansi Going Concern*. Manado
- Sihombing, L. B., Napitupulu, E., & Hamid, A. (2020). Use of Adobe *Premiere Pro Software* to Make *Virtual choir* Video on Solfeggio Choir State University of Medan. *Jurnal Journal of Physics: Conference Series*, 1-7.
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Kediri: Literasi Media Publishing.
- Soetedja, Z., Suryanti, D., Milasari, & Supriatna, A. (2017). *Seni Budaya*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbag, Kemendikbud.
- Soewarno, Hasmiana & Faiza. (2016). Kendala-Kendala yang Dihadapi Guru dalam Memanfaatkan Media Berbasis Komputer di SD Negeri 10 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*.
- Sunardi, Dito, A., & Audrey, J. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Daring bagi Guru SMA Menggunakan Open Broadcaster *Software*. *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat*, 2, 28-38.
- Surahman, Rachmat, M., & Supardi, S. (2016). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Pusdik SDM Kesehatan.

- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Taufiqurrochman. (2017). *Pembuatan Live Streaming YouTube untuk Pembelajaran Sebuah Model Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Malang.
- Widiastuti, Uyuni. (2022). Pembelajaran Seni Musik Berbasis Etnis Simalungun dalam Aplikasi Website. *Jurnal Panggung*, 32 (1)
- Wulandari, L., Setiyanto, K., Sofi, N., & Widiastuti. (2013). *Sistem Multimedia*. Jakarta.

