

DAFTAR PUSTAKA

- Arum Rifda. (2023). *Perbedaan Teaser dan Trailer Film*. Gramedia.
<https://www.gramedia.com/best-seller/perbedaan-teaser-dan-trailer-film/>
- Berliana Putri, N., & Putri, K. Y. (2020). Representasi Toxic Relationship Dalam Video Klip Kard-You in Me. *Jurnal SEMIOTIKA*, 14(1), 49.
<http://journal.ubm.ac.id/>
- Iswantoro, G. (2018). Kesenian Musik Tradisional Gamelan Jawa Sebagai Kekayaan Budaya Bangsa Indonesia. *Jurnal Sains Terapan Pariwisata*, 3(3), 131. [file:///C:/Users/user/Downloads/9+Gatot+Iswantoro+\(129-143\).pdf](file:///C:/Users/user/Downloads/9+Gatot+Iswantoro+(129-143).pdf)
- Jayanegara, I. N. (2017). Semiotika Visual Logo RSU.Surya Husadha Denpasar. *Jurnal Bahasa Rupa*, 1(1), 11–16.
<https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v1i1.138>
- Putri, D. Z., Puspitaningrum, D., & Setiawan, Y. (2018). Konversi Citra Kartu Nama ke Teks Menggunakan Teknik OCR dan Jaro-Winkler Distance. *Jurnal Teknoinfo*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.33365/jti.v12i1.35>
- Sangadah, K. (2020). BAB 1 Latar Belakang. In *Orphanet Journal of Rare Diseases* (Vol. 21, Issue 1, pp. 1–9).
- Sari, M., & Asmendri, A. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *Natural Science*, 6(1), 41–53.
<https://doi.org/10.15548/nsc.v6i1.1555>
- Suastika, G. (2014). *Gamelan Gambang*. <https://blog.isi-dps.ac.id/gedesuastika/gamelan-gambang>
- Tejawati, A., Pradana, E. K., Firdaus, M. B., Suandi, F., Lathifah, L., & Anam, M. K. (2019). Pengembangan Video Dokumenter “Wanita Dan Informatika” Di Lingkungan Fkti Universitas Mulawarman. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Elektronik*, 2(2), 72. <https://doi.org/10.36595/jire.v2i2.121>
- Yudarta, I. G. (2016). Gamelan Gambang Dalam Prosesi Upacara Pitrayadnya Di Bali. *Kalangwan*, 2(1), 27–33.