

Daftar Pustaka

- Abdussamad, Z. (2022). *Buku Metode Penelitian Kualitatif*.
- Alexander, J., & Hananto, B. A. (2020). *Integrasi Teknik 2D Dan 3D dalam Perancangan Film Pendek Animasi "Connected."*
- Alfathoni, M. A. M., Syahputra, B., & Roy, J. (2022). Penulisan Naskah Dalam Pembuatan Film Pendek Fiksi "Haroroan." *PROPORSI : Jurnal Desain, Multimedia Dan Industri Kreatif*.
- Barung, R., Djumingin, S., & Daeng, K. (2022). DAMPAK SERIAL ANIMASI UPIN DAN IPIN PADA KOSAKATA DALAM PERCAKAPAN BAHASA INDONESIA. *Wahana Literasi: Journal of Language, Literature, and Linguistics*.
- Brown, T. S., Hayton, J. P., & Sneeringer, J. (2017). Introduction: Popular Music and Space in Post-War German History. *Contemporary European History*, 26, 311–312.
- Caston, E. (2020). *Music videos in the British screen industries and screen heritage: From innovation to curation. Introduction*.
- Dan, M., Jurnal, B., Strategi, P., Mix, P., Keputusan, T., Strategi, P., Keputusan, T., Pastagigi, K. P., Malang, W., Atiwi, E., jaya Esti Fakultas, dan Bisnis, E., dapat tercapai, cepat berkembangnya, D., keadaan perekonomian ini sangat, & salah satu bagian. (2018). *Setiap perusahaan menganggap kegiatan promosi penting karena promosi adalah segala bentuk komunikasi yang digunakan untuk inform (menginformasikan), persuade (membujuk), atau mengingatkan orang-orang tentang produk yang dihasilkan organisasi, individu ataupun rumah tangga. (Simamora,2003:285)*.
- Fandy, T. R. (2015). *VIDEO KLIP SEBAGAI MEDIA PROMOSI BAND MAGNET*.
- Holzberger, H. (2018). National in Front of the Camera, Soviet Behind It: Central Asia in Press Photography, 1925–1937. *Journal of Modern European History*, 16, 487–508.
- Lionardi, A. (2021). Perancangan Animasi 2D sebagai Media Edukasi tentang Penyuluhan bagi Anak-Anak. Disunting dari https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=rbHDXw8AAAAAJ&citation_for_view=rbHDXw8AAAAAJ:zYLM7Y9cAGgC.

- Lionardi, A., Ramdhan, Z., Hamdi, H. (2023) PERANCANGAN STORYBOARD UNTUK ANIMASI 2D PENGENALAN TEKNIK DASAR BERMAIN SKATEBOARD UNTUK MENGURANGI TINGKAT KECELAKAAN PERMAINAN SKATEBOARD. Disunting dari https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=rbHDXw8AAAAJ&citation_for_view=rbHDXw8AAAAJ:8k81kl-MbHgC
- Nasrullah, M. (2019). *Konsepsi seni rupa dalam alquran : studi analisis surah saba' ayat 13 dalam perspektif para mufassir*.
- SC Lannom, Studibinder (2020). *Camera Angles Explained: The Different Types of Camera Shot Angles in Film*. Disunting dari <https://www.studiobinder.com/blog/types-of-camera-shot-angles-in-film/>
- Sumarlin, R., Lionardi, A., Widiarti, N. (2022). PERANCANGAN STORYBOARD UNTUK ANIMASI 2D FENOMENA BURNOUT PADA MAHASISWA DKV TELKOM UNIVERSITY. Disunting dari https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=jtXBI_gAAAAJ&citation_for_view=jtXBI_gAAAAJ:Se3iqnhoufwC
- Thronesbery, C., Molin, A., & Schreckenghost, D. (2007). A Storyboard Tool to Assist Concept of Operations Development. *2007 IEEE Aerospace Conference*, 1–8.
- Yusril Ibnu, Portal Dekave (2023). Penjelasan Macam – Macam Framing Kamera Foto & Video. Disunting dari <https://www.portaldekave.com/artikel/penjelasan-macam-macam-framing-kamera-foto-video>
- Wahyutiar, R. (2017). *Aliran Seni Psychedelic Dalam Karya Seni Batik Lukis Dan Bordir*.
- Ed Stennet, Seenit (2022). *7 Basic Camera Movement (And Why They Matter!)*. Disunting dari <https://www.seenit.io/blog/6-basic-camera-movements-and-why-they-matter/>