

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Lia & Nathalia, Kirana. (2018). *Desain Komunikasi Visual* (Cetakan V). Bandung: Nuansa Cendekia.
- Blech, G. E., & Blech, M. A. (2018) *Advertising and promotion* (11th ed.). McGraw-Hill Education.
- Kotler, Philip dkk. (2021) *Marketing Management*. England: Pearson Education Limited.
- Brahim, M. N. E. (2021). Produk Kreatif dan Kewirausahaan akuntansi dan Keuangan Lembaga. In *Produk Kreatif dan Kewirausahaan Akuntansi dan Keuangan Lembaga* (pp.87-87). Penerbit Andi.
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Penerbit Andi
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian : Desain Komunikasi Visual* (B. Anangga, Ed.). PT KANISIUS.
- Swasty, W. (2017). *Serba-Serbi Warna Penerapan Pada Desain*. Remaja Rosdakarya
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Shaw, Austin. (2016). *Design for Motion: Fundamental and Techniques of Motion Design*. New York: Focal Press
- Shienny, M. S. (2020). *Buku Ajar Konsep Desain dan Ilustrasi: Ilustrasi Sebagai Elemen Desain dalam Karya Fiksi*. Surabaya: Penerbit Universitas Ciputra.
- Krasner, Jon S. (2013). *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics* (3rd Edition). New York: Focal Press.
- Wheelen. T. L., & Hunger, J. D. (2012). *Strategic Management and Business Policy Toward Global Sustainability* (13th Edition). UAS: Pearson Education. Inc

Jurnal

- Abdul, Harish Faqih, & Emi, Iryanti. 2017. "Analisis Kendala Penerapan Teknologi VFX pada Perfilman Indonesia dalam *Conference on Information Technology, Information System and Electrical Engineering*: (hlm. 143). ST3 Telkom.

Internet

ataboks.com.(2024).<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/03/01/ini-media-sosial-paling-banyak-di-gunakan-di-indonesia-awal-2024> (Diakses pada 25 april 2024).