

## DAFTAR PUSTAKA

### • Daftar Buku

- Brown, B. (2016). *Cinematography Theory and Practice*. New York: Routledge.
- Brown, B. (2020). *The Basics of Filmmaking: Screenwriting, Producing, Directing, Cinematography, Audio, & Editing*. New York: Routledge.
- Chritton, S. (2014). *Personal Branding For Dummies*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Edwards, B. (2004). *Color : A Course of Mastering The Art of Mixing Colors*. New York: TarcherPerigee.
- Frank Thomas, O. J. (1995). *The Illusion of Life : Disney Animation*. United States of America: Abbeville Press.
- Haley, S. (2018). *Perspective Drawing*. Tempe: Tempe Digital LLC.
- Haroen, D. (2014). *Personal Branding : Kunci Kesuksesan Anda Berkiprah Di Dunia Politik*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hart, J. (2008). *The Art Of The Storyboard : A Filmmaker's Introduction*. Burlington: Elviesier Inc. .
- HS, W. (2007). *Bahasa Indonesia : Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi*. Indonesia: Grasindo.
- Munir. (2012). *Multimedia : Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Montoya P., & Vandehey T. (2002). *The Personal Branding Phenomenon*. United States of America: Vaughan Printing.
- Nurhayati, T. (2023). *Sukses Personal Branding : Tenar di Dunia Maya, Kaya di Dunia Nyata*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Ruslan, A. (2016). *Animasi Perkembangan Dan Konsepnya*. Bogor: Ghalian Indonesia.
- Sergio Paez, A. J. (2013). *Professional Storyboarding: Rules of Thumb*. Burlington: Focal Press.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Simon, M. (2007). *Storyboards Motion in Art*. Burlington: Elsevier Inc.
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Tumewu, E. P. (2014). *Personal Brand-Inc*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

- Vandehey, P. M. (2002). *The Personal Branding Phenomenon*. United States of America: Createspace Independent Publishing Platform.
- Wright, J. A. (2005). *Animation Writing and Development*. Burlington: Elsevier Inc.
- Wyatt, A. (2010). *The Complete Digital Animation Course : Principles, Practice, and Techniques : A Practical Guide For Aspiring Animators*. New York: B E S Pub Co.

- **Daftar Pustaka Digital**

- Afif, R. T. (2021). *Animasi 2D Motion Graphic “Zeta dan Dimas” sebagai Media Pendidikan Berlalu Lintas bagi Anak Usia Dini*. *Nirmana*, 21(1), 29-37.
- APJII. (2023). *Survei Penetrasi Internet Indonesia 2024* [11,66,76]. Diperoleh dari <https://survei.apjii.or.id/>
- Benett, O. (2024, Juni 14) *The Future of Cinema: How Gen Z is Changing the Movie Industry | Entertainment*. Diambil Kembali dari Woke Waves : <https://www.wokewaves.com/posts/gen-z-impact-movie-industry>
- Corkindale, G. (2008, Februari 28). *The Return of the Personal Brand*. Diambil kembali dari Harvard Business Interview: <https://hbr.org/2008/02/the-return-of-the-personal-bra>
- Caturtami, C. Y. (2021). Pengaruh Intensitas Penggunaan Media Sosial Instagram Terhadap Kecemasan Sosial Pada Mahasiswa di Kota Bandung. *Prosiding Psikologi*, 300–304. <https://doi.org/10.29313/.v0i0.28321>
- Direktori Undang-Undang Pelindungan Data Pribadi (UU PDP). (2022, October 13). *Pasal 65 Undang-Undang Pelindungan Data Pribadi*. <https://uupdp-info.id/pasal-65/>
- Direktori Undang-Undang Pelindungan Data Pribadi (UU PDP). (2022a, October 8). *Pasal 10 Undang-Undang Pelindungan Data Pribadi*. <https://uupdp-info.id/pasal-10/>
- Direktori Undang-Undang Pelindungan Data Pribadi (UU PDP). (2022a, October 8). *Pasal 5 Undang-Undang Pelindungan Data Pribadi*. <https://uupdp-info.id/pasal-5/>

- Excellence, C. f. (2022, Juni). *An Insider's Digital Footprint and Associated Risks*. Diambil kembali dari cdse.edu:  
<https://www.cdse.edu/Portals/124/Documents/jobaids/insider/insiders-digital-footprint.pdf>
- Febriyani, C. (2021, Agustus 30). *Hati-Hati Jejak Digital Bisa Sebabkan Sulit Dapat Pekerjaan Bahkan Bisa Sampai dipecat*. Diambil kembali dari Industry.co.id: <https://www.industry.co.id/read/92150/hati-hati-jejak-digital-bisa-sebabkan-sulit-dapat-pekerjaan-bahkan-bisa-sampai-dipecat>
- Hartaji, D. A. (2012). Motivasi berprestasi pada mahasiswa yang berkuliah dengan jurusan pilihan orang tua. Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma.
- Husni, A. M., Lionardi, A., & Afif, R. T. (2023). PERANCANGAN STORYBOARD UNTUK ANIMASI 2D MENGENALKAN NILAI-NILAI DALAM PROSES TRADISI NGALIWET TRADISIONAL SUNDA. *eProceedings of Art & Design*, 10(6).
- Kemp, S. (2023, Januari 26). *THE CHANGING WORLD OF DIGITAL IN 2023*. Diambil kembali dari We Are Social:  
<https://wearesocial.com/id/blog/2023/01/the-changing-world-of-digital-in-2023-2/>
- Lisa Dwi Lastary, A. R. (2018). HUBUNGAN DUKUNGAN SOSIAL DAN SELF EFFICACY DENGAN PROKRASTINASI AKADEMIK MAHASISWA PERANTAU YANG BERKULIAH DI JAKARTA. *KRAITH-HUMANIORA*, 2, 17-23.
- Madden, M. (2007, Desember 16) *Digital Footprint*. Diambil kembali dari pewresearch.org:  
<https://www.pewresearch.org/internet/2007/12/16/digital-footprints/>
- Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). KAJIAN SEMIOTIKA DALAM ANIMASI 3D LET'S EAT. *Jurnal Nawala Visual*, 4(2), 81-86
- Nordli, B. (2022, Juli 28). *What Is a Digital Footprint?* Diambil kembali dari builtin.com: <https://builtin.com/cybersecurity/digital-footprint>
- Pradita, P. Y. (2019). KOMPARASI PERSONAL BRANDING RIDWAN KAMIL: PEMILU WALIKOTA BANDUNG 2013 DAN PEMILU GUBERNUR JABAR 2018. *Serat Rupa Journal of Design*, 1-24.

- Ranosa, R. (2019, Oktober 29). *How recruiters check for red flags on social media*. Diambil kembali dari HRD:  
<https://www.hcamag.com/us/specialization/HR-technology/how-recruiters-check-for-red-flags-on-social-media/189898>
- Rizaty, M. A. (2023, September 8). *Ada 116,16 Juta Pengguna Instagram di RI hingga Agustus 2023*. Diambil kembali dari DataIndonesia.id:  
<https://dataindonesia.id/internet/detail/ada-11616-juta-pengguna-instagram-di-ri-hingga-agustus-2023>
- Rizkinaswara, L. (2021, Agustus 13). *Waspada Rekam Jejak Digital Kita di Internet*. Diambil kembali dari Kominfo,go,id:  
<https://aptika.kominfo.go.id/2021/08/waspada-rekam-jejak-digital-kita-di-internet/>
- Sarwono, S. W. (1978). Perbedaan Antara Pemimpin dan Aktivis Dalam Gerakan Protes Mahasiswa. *PASCASARJANA-UI*, 1-376.
- Setiadi, F. A. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Game “Petualangan Arjuna” Berbasis Android Dengan Pemodelan. *Teknologi Humanis di Era Society 5.0* (hal. 77-80). Madiun: Universitas PGRI Madiun.
- Widianto, S. (2022, Mei 31). *Hati-hati, Jejak Digital Jadi Bahan Pertimbangan Rekrutmen Karyawan*. Diambil kembali dari Pikiran-Rakyat:  
<https://www.pikiran-rakyat.com/teknologi/pr-014605786/hati-hati-jejak-digital-jadi-bahan-pertimbangan-rekrutmen-karyawan>
- Yonatan, A. (2023, Mei 29). *Pengguna Instagram Berdasarkan Rentang Usia*. Diambil kembali dari GoodStats:  
<https://data.goodstats.id/statistic/pengguna-instagram-berdasarkan-rentang-usia-2023-MEdzz>