

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Amalia E. Maulana. (2009). *Consumer Insight Via Ethnography*. Jakarta: Erlangga.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta. Yogyakarta : C.V Andi Offside.
- Cangara, Hafied. (2010). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Djamarah, Bahri, Syaiful. (2004). *Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Keluarga*. Jakarta : PT.Reneka Cipta.
- Edhy Sutanta. (2003). *Sistem Informasi Manajemen*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Foong, LM. (2007). *Understanding of SWOT Analysis*. Publikasi: TQMCaseStudies.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2015). *Seni Budaya*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Khasali. (1998). *Membidik Pasar Indonesia: segmentasi, targeting, dan positioning*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Kotler, Philip. (2008). *Manajemen Pemasaran Edisi 12 Jilid 2*. Jakarta: Indeks
- Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV Andi Offset (Penerbit Andi).
- Nugroho, Eko. (2008). *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta: CV Andi Offset (Penerbit Andi).
- Robinson. (2008). *Manajemen Strategi (Formulasi, Implementasi, dan Pengendalian)*. Jakarta: Penerbit Salemba Empat.
- Rustan, S. (2017) *Layout, Dasar & Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Subagyo, P. J. (2011). *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Supriyati. (2011). *Metodologi Penelitian*. Bandung: Labkat Press.
- Tarigan, Henry Guntur dan Djago Tarigan. (2009). *Telaah Buku Teks Bahasa Indonesia*. Bandung: Angkasa.
- Thomson, A.M. (2018). *Stained Glass*. Australia: Amberley Publishing.

Wantoro. (2017). *Perancangan Font Tapych Berbasis Karakter Visual Motif Tapis Lampung*. Semarang : Jurnal Andharupa DKV Udinus.

- **Jurnal Online**

Hartanti, G. (2014). *Aplikasi Kaca Pada Perancangan Desain Interior dan Arsitektur*. Humaniora, vol. 5(2), 764.

Hutama, K. (2005). *Seni Ragam Hias Stained Glass pada Bangunan-Bangunan di Jakarta*. Dimensi, vol. 2(2), 101-106.

Leonard. (2016, April 19). *Kaca Patri Kaca Stained Glass*. *Leonardartglass.com*. Dikutip dari <https://www.leonardartglass.com/> (diakses: 06 November 2019).

Nadhifah, A. (2018). *Hal-Hal yang perlu kamu ketahui tentang Customer Journey dan Pemetaannya*. *id.techinasia.com*. Dikutip dari <https://id.techinasia.com/> (diakses: 14 november 2019).

Rouse, M. (2013, Juni 7). *Unique Selling Point (USP)*. *whatis.techtarget.com*. Dikutip dari <https://whatis.techtarget.com/> (diakses: 05 November 2019).

- **Web/Internet**

Abdillah, A. (2017, Desember 20). *Pengertian Rima, Tipe Rima & Jenis Rima dalam Puisi*. *Petikanhidup.com*. Dikutip dari <https://petikanhidup.com/pengertian-rima-tipe-rima-jenis-rima-dalam-puisi.html> (diakses: 29 Januari 2020)

Antyo (2013, Maret 07). *Gaya Kotak-Kotak Mondriaan dan Mondrian*. *Beritagar.id*. Dikutip dari <https://beritagar.id/artikel/gaya-hidup/7-maret-gaya-kotakkotak-mondriaan-dan-mondrian> (diakses: 29 Januari 2020)

Dhea, F. (2019 November 14). *Majas Personifikasi*. *Rumusrumus.com*. Dikutip dari <https://rumusrumus.com/majas-personifikasi/> (diakses: 29 Januari 2020)

Helian, J. (2017, November 1). *Cara Mudah Menulis Script Video YouTube (Lengkap dan Khusus Pemula)*. *www.youtube.com*. Dikutip dari <https://www.youtube.com/watch?v=xModI37edQY> (diakses: 29 Januari 2020)

Sora (2017, Oktober 18). *Pahamilah Pengertian Storyboard Dan Fungsinya*. *Pengertianku.net*. Dikutip dari <http://www.pengertianku.net>

/2017/10/pengertian-storyboard-dan-fungsinya.html (diakses: 29 Januari 2020)