

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Adi, K. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Apip, (2011). *Pengetahuan Film Dokumenter*. Bandung: Prodi TV & Film.
- Arief, S., Sadiman. (2009). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press
- Bajari, A. (2013). *Perencanaan Komunikasi Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Ultimus. *Dalam Strategi Pemasaran*. Bali : Udayana University Press.
- Graham, B. (2005). *Dermatologi: Catatan Kuliah*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama
- Heru, E (2014). *Mari Membuat Film*, Kepustakaan Populer Gramedia, Jakarta
- Kotler, P (2014), *Marketing Management* (Millenium Edition ed), Prentice *Third Edition*.Ohio : South-Western
- Luhulima., James., (2014). *Sejarah Mobil & Kisah Kehadiran Mobil di Negeri Ini*. Jakarta: Kompas.
- Nugroho, F. (2007) *Cara Pinter Bikin Film Dokumenter*. Yogyakarta: Indonesia Cerdas.
- Ralph, S. (1990). *Filmmaker's Dictionary*, (Los Angeles : Lone Eagle Publishing Co. 1990).
- Rustan, S. (2009). *Dasar dan Penerapannya Layout*. Jakarta: PT. Gramedia Pustakan Utama.
- Schramm, W. (1977). *Strategi Media Utama dan Pendukung*. Big Media Litle Media. London : Sage Public-Baverly Hills.
- Suprapti, W. (2010). *Perilaku Konsumen Pemahaman Dasar Dan Aplikasinya*
- Tanzil., Chandra., (2010), *Pemula Dalam Film Dokumenter: Gampang Gampang Susah*, Jakarta. IN-Docs.
- Tjiptono, F. (1997). *Strategi Pemasaran*.Yogyakarta: Penerbit Andi.

Jurnal

Fachruddin, A. (2012). Dasar – Dasar Produksi Televisi: Produksi Berita, Laporan Investigasi, Dokumenter, dan Teknik Editing. Jakarta: Prenada Media Group.

Fauzi, A.N. (2019). Fenomena Perubahan Bentuk Mobil Toyota Kijang Generasi I, Generasi II Dan Generasi III Sebagai Representasi Dari Keinginan, Kebutuhan, Dan Daya Beli Masyarakat Penggunanya Di Indonesia. *Artic*, 3.

Kurniawan, I. (2009). *Visualita*. 1, 25-29
:doi:<https://doi.org/10.33375/vslt.v1i1.1090>

Kurniawan, I. (2018). Dekonstruksi Dalam Virtual Reality: ‘Keffiyeh’ Pada Wacana War On Terror Dan Visualisasi Tokoh Utama Game First Person Shooters Bertema War On Terror.

Kurniawan, I., Rochmawati, I. (2008). Gaya Berkendara dalam Iklan: Antara Representasi Ketangguhan dan Kecerobohan.

Lee, M., Carla, J. (2007). Prinsip-Prinsip Periklanan Dalam Perspektif Global. Diterjemahkan oleh Haris Munandar dan Dudi Priatna. Jakarta: Kencana Prenada Media.

Moehardi, S. (2013) Story board dan Story line. Dikutip dari <https://ardhiethebest.wordpress.com> (diakses 27 Februari 2021)

Sutamir, Y. (2017) Perancangan Informasi Pulau Biawak Melalui Buku Cerita Anak Bergambar. Tugas Akhir, Universitas Komputer Indonesia.