

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

- Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kustandi, C. (2016). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nazir, M. (2005). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nugroho, S. (2015). *Manajemen Warna Dan Desain*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah MadaUniversity Press.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Supriatna, J. & Ramadhan, R. (2016). *Pariwisata Primata Indonesia*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Supriatna, J. & Wahyono, E. H. (2000). *Panduan Lapangan Primata Indonesia*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Wicaksono. A. (2017). *Pengkajian Prosa Fiksi (Edisi Revisi)*. Yogyakarta: Garudhawaca.

Sumber Jurnal Online:

- Affandi, M. S. H., Guritno, H., & Bakti, V. K. (2015). *Film Dokumenter “EmpuBesi Yang Hampir Punah”*.
- Arifiyanto, F. (2015). *Pengembangan Media Film Pendek Berbasis Kontekstual. Untuk Kompetensi Menulis Naskah Drama Bagi Siswa Kelas XI SMA*.
- Bagus, M. M. (2018). *Karakteristik Fiksi Ilmiah Dalam Novel Une Fantaisie Du Docteur OX*.
- Dalimunthe, S. R. K., Hendra, Y., & Matondang, A. (2019). *Persepsi Masyarakat Tentang Persahabatan Dalam Film 5 CM (Studi Deskriptif Pada Siswa SMK Negeri 1 Barumun Padang Lawas)*.

- Darojah, R. U. (2011). *Peningkatan Kemampuan Berbicara Melaporkan Dengan Media Film Animasi Pada Siswa Kelas VIII SMPN 12 Yogyakarta*.
- Farhani, R. R. (2018). *Pesan Dakwah Film Sultan Ageng Tirtayasa Banten*.
- Felix, J. (2012). *Pengertian Seni Sebagai Pengantar Kuliah Sejarah Seni Rupa*.
- Hardjana, A. C. (2019). *Gundala Putra Petir, Studi Komparasi Karakter Tahun 1969 Dengan Karakter Tahun 2019*.
- Hartono, L. A. A. (2015). *Teknik Humor Dalam Film Warkop DKI*.
- Hudson, V. M. (1997). *Culture And Foreign Policy: Developing A Research Agenda*.
- Istanto, F. H. (2000). *Gambar Sebagai Alat Komunikasi Visual*.
- Kurniawan, I. (2009). *Visualita*, 1(1), 25-29. Desain dan Perubahan Budaya Masyarakat.
- Meilani, (2013). *Humaniora*, 4(1), 329 – 338. Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana.
- Nopiardi, N. (2020). *Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*.
- Occhi, D. J. (2012). *Wobbly Aesthetics, Performance, And Message Comparing Japanese Kyara With Their Anthropomorphic Forebears*.
- Peterson, J. (2013). *Workers Leaving The Factory: Witnessing Industry In The Digital Age*.
- Rosdiani, L. P. D., Wirya, N., & Tirtayani, L. A. (2014). *Penerapan Think Pair Share Berbantuan Media Pohon Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak*.
- Suryanto, (2016). *Analisis Perbandingan Interpretasi Penokohan Antara Novel Dan Film 99 Cahaya Di Langit Eropa*.
- Swandi, Y. H. (2019). *Kajian Mise-En-Scene Kostum Karakter Film Wiro Sableng (Studi Kasus: Produksi Film Tahun 1998 Dan Tahun 2018)*.
- Syafrudin, C. & Pujiyono, W. (2013). *Pembuatan Film Animasi Pendek "Dahsyatnya sedekah" Berbasis Multi Media Menggunakan Teknik 2D Hybrid Animation Dengan Pemanfaatan Graphic*.

- Wahyuningsih, H. P. & Kusmiyati, Y. (2017) *Anatomi Fisiologi*.
- Wirdateti., & Dahrudin, H. (2008). *Biodiversitas*, 9(2), 152 – 155.
Pengamatan Habitat, Pakan dan Distribusi *Tarsius tarsier* (tarsius) di
Pulau Selayar dan TWA Patunuang, Sulawesi Selatan.
- Wijaya, P. Y. (1991) *Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual*.
- Yusmerita. (2007). *Modul Desain Busana*.