

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Effendy, Heru. 2014. *Mari Membuat Film* (edisi kedua [Revisi]). KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Hurlock, E.B. 1999. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Alih bahasa: Istiwidayati & Soedjarwo. Edisi Kelima. Jakarta: Erlangga.
- Kemenkraf. 2014. *Ekonomi kreatif: Kekuatan Baru Indonesia Menuju 2025*
- Miller, Carolyn Handler. 2008. *Digital Storytelling*, Focal Press, Oxford, UK
- Moerdisuroso, Indro. 2011. *Pedoman Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Rupa*, Edisi ke 3. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta
- Pribadi, Benny A.. 2017. *Media & Teknologi dalam media pembelajaran* (Edisi Pertama).
- Said, Abdul Aziz. 2006. *Dasar Desain Dwimatra*, (Edisi pertama). UNM Makassar
- Sartono, Sarlito W. Sartono. 2018. *Psikologi Remaja*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Sless, David. 1981. *Learning an Visual Communication*. Croom Helm.
- Venus, Antar. 2004. *Manajemen Kampanye (Panduan Teoritis dan Praktis dalam Mengefektifkan Kampanye Sosial)*. Simbiosis Rekatama Media.

Sumber Jurnal

- Anzani, Wilda Aulia. 2018. *Web Series Sore Sebagai Media Baru Kampanye Digital Hidup Sehat*, (diakses pada 17 November 2019)
- Dewabrata, Leonardus. 2010. *Perancangan Film Pendek Untuk Meningkatkan Pemahaman Masyarakat Tentang Kleptomania*. (diakses pada 7 Januari 2020)

Hidayat, Anwar Nur. 2014. Teknik Sinematografi dalam Menggambarkan Sifat Sabar Pada Tokoh Asmara di Film Assalamualaikum Beijing (diakses pada 7 Oktober 2019)

Lee, Eun Jin. 2011. Acase study of internet game addiction. Journal of Addiction Nursing, 22, 208-21) dalam jurnal online Rahmadi Saputra (diakses pada 28 September 2019)

Nurmalawati, 2017. Pengaruh Penggunaan M edia Film Pendek Terhadap Kemampuan Siswa Kelas V MIN Lhokseumaw dalam Menulis Karangan Narasi. (diakses pada 7 januari 2020)

Rifai, Muhammad Nur Taufik. 2014. Implementasi Teknik Pengambilan Gambar Pembuatan Video Klip Kidung Reggae Grup Band Gatholotjo. (diakses pada 7 Oktober 2019)

Saifuddin. 2014. Alam pacitan dalam Fotografi Lanscape. (diakses pada 11 Juli 2019) Saraswati, Laurensia Isma. 2014. Prototipe Web Series “Untung Benjo”. (diakses pada 10 November 2019)

Sless, David. 1981. Learning and Visual Communication. Croom Helm, London. (diakses pada 28 September 2019)

Sudatha, I Gde Wawan. 2009. Desain multimedia pembelajaran. (diakses 7 januari 2020)

Witarsa, Vhany Agustini. 2015. Ekplorasi Aplikasi Alas Kaki Yang Terinspirasi dari Kelom Geulis. Universitas Pendidikan Indonesia, (diakses pada 3 Juni 2019)

Aplikasi dan Intenet

<https://kbbi.web.id/desain>

<https://www.tubefilter.com/2007/08/28/The-spot-an-interactive-episodic-internet-series-from-1995-2/>

SUMBER GAMBAR

ReverbNation. Diakses pada 27 Oktober 2019. Jovan Arvisco

<https://www.reverbNation.com/arvisco>

Youtube. Diakses pada 27 Oktober 2019. Web Series "SORE".

https://www.youtube.com/watch?v=PY3_jveYQSI,

Youtube. Diakses pada 27 Oktober 2019. Short film "THE GAMER"

<https://www.youtube.com/watch?v=LcPflCzrF-8>

Google. Diakses pada 17 November 2019. Profil Eko Hadi Prayitno, M.Pd, ACA

<https://scholar.google.co.id/citations?user=w-FGir0AAAAAJ&hl=en>

Engadget. Diakses pada 20 November 2019. Sony A6500.

<https://www.engadget.com/2016/11/18/sony-a6500-sample-images/>