

DAFTAR PUSTAKA

- Campbell, Joseph. 1949. *The Hero With Thousand Faces*. New Jersey : Princeton University Press
- Darmoyo, 2020. *Pembuatan Film Pendek Berjudul 'Jangan Menyerah' Dengan Menggunakan Kamera Smartphone*. Batam : *Journal of Information System and Technology*, Vol.08 No. 08, Juli 2020, pp.
- Endroputro, Chandra. 2015. *Story Writing. Hasil Wawancara H.E.Art Studio*. Jakarta : Temotion
- Esianita, Pola, and Wiwin Widyawati. 2020. "Character Educational Values On "Aquaman" Movie." *Eltall: English Language Teaching, Applied Linguistic and Literature*, vol. 1, no. 1, 2020, p. 1.
- Field, Syd. 2005. *Screenplay : The Foundations of Screenwriting*. New York : Delta Publishing Company.
- Nazir, Mohammad. 2003. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Narbuko, Cholid dan Abu Achmadi. 2010. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Bumi Aksara
- Noviana, Fajria. 2019. "Representasi Hero's Journey Pada Tokoh Chihiro Dalam Anime Spirited Away Karya Miyazaki Hayao." *IZUMI*, vol. 8, no. 1, 2019, p. 52.
- Nurdiana, Winda Evyanto. 2019. "The Hero Journey Of Alice In "Alice's Adventure In Wonderland" By Lewis Carrol; Archetypal Approach." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, vol. 1, no. 2, 1 July 2019, pp. 3-9.
- Rachmansyah, Aprian. 2020. "Visualisasi Penulisan Naskah Dalam Mata Kuliah Videografi Dasar Menggunakan Metode Waterfall". Tugas Akhir. Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital, Politeknik Negeri Sriwijaya.
- Rahardjo,, H. Mudjia. 2017. "Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif: Konsep Dan Prosedurnya". Malang : UIN Maliki.

- Ramadhani, Andi A., and Andi F. Yunus. 2021. "*Pengembangan Model Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Berbasis Media Webtoon.*" *Indonesia: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, vol. 2, no. 1, 2021, p. 46.
- Revita, Renny. 2012. Media Pembelajaran. <https://renirevita.blogspot.com/2012/12/media-pembelajaran.html>. Diakses pada 1 April 2022.
- Sanss. 2019. *Pengertian Hardware dan Software*, Beserta Fungsi dan Contohnya <https://www.giznet.my.id/2017/07/pengertian-hardware-dan-software.html>. Diakses pada 7 Agustus 2022.
- Steve. 2016. *Three Act Structure*. <https://blog.writingacademy.com/three-act-structure/>. Diakses pada 7 Agustus 2022.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Sumarna, Hady. 2020. "*Create a World's Concept*". *Hasil Wawancara Pribadi : 2 Desember 2020*, Home Entertainment Art Studio.
- Susanto, Tony Dwi. 2020. *Metode Penelitian STUDI KASUS (Case Study)*. <https://notes.its.ac.id/tonydwisusanto/2020/08/30/metode-penelitian-studi-kasus-case-study/> Diakses pada 7 Agustus 2022.
- Sutirman. 2013. *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Villamil, Mollina. 1997. *Multimedia : Production, Planning, and Delivery*. New Jersey : Prentice Hall.
- Wright, Jean Ann. 2005. *Animation Writing and Development*. Oxford : Elsevier Focal Press
- Zachkyelle, Alfi. 2010. "*Vatalla.*" *Kampoong Monster.*, www.kampoongmonsterstudio.weebly.com/vatalla.html. Diakses pada 1 Juni 2022.
- Zachkyelle, Alfi. "*Film Vatalla Sang Pelindung*". *Hasil Wawancara Pribadi : 22 Juni 2022*, Kampoong Monster.

