

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, 2007. *50 Kreasi Modeling & Animasi 3D Spektakuler dengan 3DS MAX 8*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Affendy, H. 2009. *Mari Membuat Film: Panduan Menjadi Produser*. Jakarta: Erlangga.
- Ahmadi, A. 1992. *Psikologi Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- . 2003. *Ilmu Sosial Dasar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Algiffari, Muhammad. 2015. Perancangan Motion Graphic (Bumper In) dan Video Dokumenter Permainan Tradisional Jawa Barat (Analisis Deskriptif Permainan Tradisional Pada Sanggar Seni Tikukur Majalengka. *Jurnal Penelitian Bidang Seni dan Desain Komunikasi Visual*. 2(1): 2355-6595
- Anitah, S. 2008. *Modul Media Pembelajaran*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 3.
- Curran. 2000. *Motion Graphics: Graphic Design for Broadcast and Film*. Rockport Publisher.
- Hastuti, S. 2015. EFEKTIVITAS IKLAN LAYANAN MASYARAKAT DI TELEVISI. *Jurnal Ilmu Komunikasi, Volume 2*, 1-82.
- Irawan, D. 2018. DetikNews <https://news.detik.com/berita/d-4291919/bikin-e-ktp-kini-tak-perlu-bawa-surat-pengantar-rtrw> (akses 25 Februari 2019).
- Kasali, Rhenald.1993. *Manajemen Periklanan*. Jakarta: Pustaka Utama Graffiti.
- Kasali, Rhenald. 2006. *Manajemen Periklanan*. Jakarta: Rhineka Cipta
- Kotler, Philip. 2000. *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: PT. Prenhanllindo.
- Lanier, Lee. 2010. *Professional digital compositing: essential tools and techniques*. Indianapolis: Wiley Publishing.

- Lee, Monle & Carla Johnson. 2007. *Prinsip-Prinsip Periklanan dalam Perspektif Global*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Madjadikara, A. S. 2004. *Bagaimana Biro Iklan Memproduksi Iklan: Bimbingan Praktis Penulisan Naskah Iklan (Copywriting)*. Jakarta: Gramedia.
- Maestri, & Andika. 2006. *Digital Animasi Character. FILM ANIMASI 2D BERBASIS 3D MENGGUNAKAN TEKNIK CELL SHADING BERJUDUL*. Surabaya: STIKOM.
- Novilia. 2011. *PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL ANIMASI FILM PENDEK "PERLOMBAAN 12 SHIO"*. Tugas Akhir. Jakarta: Universitas Bina Nusantara
- Rhenald, K. 2006. *Manajemen Periklanan: Konsep dan Aplikasinya di Indonesia*. Jakarta: Pustaka Grafiti.
- Rovianto, A. R. 2015. *PENGEMBANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT DENGAN PENDEKATAN INFOGRAFIS TENTANG PENTINGNYA KONSUMSI AIR PUTIH. TUGA AKHIR*, 1-61.
- Rudianto, Rudianto. 2018. *PERANCANGAN ANIMASI MULTIMEDIA IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG PROSES PEMBUATAN E-KTP. Jurnal Akrab Juara*. 3(1): 31-38
- Shadily, Hasan. 1984. *Sosiologi Untuk Masyarakat Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sri Anitah. 2008. *"Modul Media Pembelajaran"*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 3.
- Subroto. 2010. *Tugas Akhir: Iklan Layanan Masyarakat Bahaya Merokok Dalam Bentuk Animasi Dua Dimensi*. Semarang: Unnes.
- Suhastjarja. 1992. *Pengantar Apresiasi Seni*. Yogyakarta : Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- Susilana, R. R. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.

Suyanto, M. 2003. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Penerbit Andi. Yogyakarta

Thompson, Roy; Christoper J.Bowen. 2009. *Grammar of The Shot Second Edition*. Oxford : Focal Press

Vaughan, Tay. 2004. *Multimedia: Making It Work*. Edisi keenam. Yogyakarta : Andi.