

DAFTAR PUSTAKA

- Binanto, I. (2014). Analisa Metode Classic Life Cycle (Waterfall) Untuk Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia. *Jurnal Universitas Sanata Dharma Yogyakarta*, 1–6. <https://doi.org/10.13140/2.1.1586.4968>
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel Ipa Di Min Kroya Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1), 116–137. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.584>
- Glinka, T. (2008). *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: UnparPress.
- Natah, B., Puspayanti, A. A., Wirawan, I. K. A., Dwiyani, N. K., Nusa, J., Denpasar, I., & Telp, B. (2015). PENULISAN NASKAH FILM FIKSI. *Penulisan Naskah Film Fiksi “Bunga Natah,”* 1–13.
- Safarin, M., Muhammad, N., & Saud, S. (2006). Bahasa grafik merupakan suatu bentuk persembahan visual dan komunikasi yang mengandung dua komponen utama dalam bidang psikologi iaitu komponen pengamatan dan kognitif (Wiebe, 1998). *Kemahiran Visualisasi : Kemahiran Kognitif Tahap Tinggi Dalam Pendidikan Teknik Dan Vokasional*, 1–12.
- Urbani, Y. H., & Purnama, B. E. (2011). Produksi Film Indie Komersial “ Aku Cinta Indonesia – Generation ” Berbasis Multimedia. *Journal Speed*, 9(3), 1–10.
- Utami, D. (2011). Majalah Ilmiah Pembelajaran. *Animasi Dalam Pembelajaran*, 7(1), 44–52.

Wuryanto, B. A., Cendekia, D., Muchransyah, M., & Mandra, R. (2017). *Menulis Cerita Film Pendek* (Penulisan). Jakarta: Pusat Pengembangan Perfilman Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.