

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M., & Asrori, M. (2012). *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Anshari. (2014). *All you can copy: rekomodifikasi dalam budaya mengopi video di warnet*. Yogyakarta: Program Studi Ilmu Komunikasi UII.
- Anshari, I. N. (2018). Sirkulasi Film dan Program Televisi di Era Digital Studi Kasus Praktik Download dan Streaming Melalui Situs Bajakan. *Komuniti*.
- Ardianto, E., Komala, L., & Karlinah, S. (2007). *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Ardianto, R. E. (2010). *Metode Penelitian Untuk Public Relations Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Simbiosis Rekataman Media.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asongu, S. (2014). Software Piracy, Inequality and the Poor: Evidence from Africa. *Journal of Economic Studies*, 526–553.
- Baran, S. J. (2012). *Pengantar Komunikasi Massa Literasi Media dan Budaya*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Beardsley, C. M. (1981). *Aesthetic, Problems in the Philosophy of Criticism*. Indianapolis: Harcourt.
- Burdatun, B. (2016). Penegakan hukum terhadap Alih Fungsi Lahan Pertanian Menjadi Lahan Non Pertanian Di Kota Mataram. *Jurnal IUS*, 453-466.
- Carmen, C., Carmen, A., & Javier, R. (2014). Technological and Ethical Antecedents of E-Book Piracy and Price Acceptance: Evidence from Spanish Case. *The Electronic Library*, 542–666.

- Cheung, W. L. (2006). Buyers perceptions of pirated products in China. *Marketing Intelligence and Planning*.
- Crisp, V. (2014). *To name a thief: constructing the deviant pirate dalam piracy: leakages from modernity*. California: Litwin Books.
- Dominick, J. R. (2000). *The dynamics of mass communication*. New York: Random House.
- Idola Perdini Putri, R. N. (2017). Industri Film Indonesia Sebagai Bagian dari Industri Kreatif Indonesia. *JURNAL LISKI*.
- Imanto, T. (2007). Film sebagai proses kreatif dalam bahasa gambar. *Jurnal Komunikologi*, 22-34.
- Isnaini, Y. (2010). *Buku Pintar HAKI: Tanya Jawab Seputar Hak Kekayaan Intelektual*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Jogja Netpac Asian Film Festival (2021). Diambil kembali dari <https://jaff-filmfest.org/>.
- Jackman, M., & Torde, T. (2014). Why Buy When We Can Pirate? The Role of Intentions and Willingness to Pay in Predicting Piracy Behavior. *International Journal of Social Economics*, 801–819.
- Jackman, M., & Torde, T. (2014). Why Buy When We Can Pirate? The Role of Intentions and Willingness to Pay In Predicting Piracy Behavior. *International Journal of Social Economics*, 801–819.
- Jacobs, S., Heuvelman, A., Tan, M., & Peters, O. (2012). Computers in Human Behavior Digital Movie Piracy: A Perspective on Downloading Behavior Through Social Cognitive Theory. *Computers in Human Behavior*, 958–967.
- Jenner, M. (2016). Is this TVIV? On Netflix, TVIII and binge-watching. *New Media & Society*.

- Kameo, E. M. (2021). Creativity and its paradoxes: How the Indonesia movie industry can survive. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 27-46.
- King, G. (2016.). *A Companion to American Indie Film*. United States: John Wiley & sons, inc.
- Kompas. (2016). *84 Persen Software Di Indonesia Adalah Bajakan*. Diambil kembali dari <http://tekno.kompas.com/read/2016/07/21/11480047/84.persen.software.di.indonesia.adalah.bajakan>
- MacNeill, K. (2016). Torrenting Game of Thrones: So wrong and yet so right. *The Internasional Journal of Research into New Media Technologies*, 1-8.
- Matt. (2017.). *What Is An Indie Film: A Complete Guide To Indie Film*. Diambil kembali dari <https://filmlifestyle.com/what-is-an-indie-film/>
- Monaco, J. (2009). *How to Read A Film: Movies, Media, and Beyond*. New York: Oxford University Press.
- Moscow, V. (1998). *the political economy of communication: rethinking and renewal*. London: SAGE Publication Ltd.
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nur Anshari, I. (2016). Memahami Pembajakan Digital Dalam Budaya Mengopi Video Di Warnet. *Jurnal Ilmu Komunikasi Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta*, 167-180.
- Nurseto. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 19-34.
- Park, E.-m. K. (2008). Distributing TV dramas in the digital environment: a Korean Case". *Asian Journal of Communication*, 137-154.
- Permana, R. S. (2019). Industri Film Indonesia dalam Perspektif Sineas Komunitas Film Sumatera Utara. *Jurnal Unpad*, 185-199.

- Phau, I., & Liang, J. (2012). Downloading Digital Video Games: Predictors , Moderators and Consequences. *Marketing Intelligence & Planning*, 740-756.
- Pranoto, N. (2011). *24 Jam Memahami Creative Writing*. Surabaya: Kanisius .
- Putra, U. S. (2013). Pengaruh Faktor Sosial dan Faktor Pribadi Terhadap Sikap dan Minat Pembelian Film Bajakan (Studi Pada Masyarakat Kota Malang). *Jurnal Aplikasi Manajemen*, 640-647.
- Putri, I. P. (2019). Mendefinisikan Ulang Film Indie: Deskripsi Perkembangan Sinema Independent Indonesia. *Jurnal Komunikasi Indonesia*, 120-128.
- Rizal, A. (2019). *Duh! Orang Indonesia Paling Suka Nonton Streaming Video Bajakan*. Diambil kembali dari <https://infokomputer.grid.id/read/121963182/duh-orang-indonesia-paling-suka-nonton-streaming-video-bajakan>
- Sasono, E. (2011). *Menjegal Film Indonesia: Pemetaan Ekonomi Politik Industri Film Indonesia*. Jakarta: Rumah Film Indonesia & Yayasan Tifa.
- Schmidt, B. F. (2005). "Gadget review: A look at devices for work, home and play". Diambil kembali dari Library Hi Tech News: <http://doi.org/10.1108/7419050510604639>
- Sikov, E. (2014). *Film Studies An Introduction*. New York: Columbia University Press.
- Silver, E. M. (1977, March). *Harvard Business Review*. Diambil kembali dari Harvard Business Review: <http://hbr.org/1977/03/a-film-directors-approach-to-managing-crativity>
- Simatupang. (2012). *Chapter 5 Enchancing the Competitiveness of the Creative Services Sector in Indonesia*.
- Stenberg, R., J.C, K., & J.E, P. (2002). *The Creativity*. New York: Psychology Press.

- Sudler, H. (2013). Effectiveness of anti-piracy technology : Finding appropriate solutions forevolving online piracy. *Business Horizons*, 56(2), 149–157.
- Sugiarto, E. (2015). *Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif: Skripsi dan Tesis*. Yogyakarta: Suaka Media.
- Sugiharto, B. (2013). *Apa Itu Seni?* Bandung: Matahari.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta.`.
- Sun, J. &. (2014). Social distribution: K-pop fan practices in Indonesia and the 'Gangnam Style' phenomenon. *International Journal of Cultural Studies*, 485-501.
- Suran Ningsih, A., & Hedyanti Maharani, B. (2019.). Penegakan Hukum Hak Cipta Terhadap Pembajakan Film Secara Daring. *Jurnal Meta Yuridis*, 14-32.
- Sutadi, H. (2010, Maret 11). *Sejarah Film dan Perkembangan Film Indonesia*. Diambil kembali dari Kompasiana: <https://www.kompasiana.com/herusutadi/54ff8c3da33311f44d5104db/sejarah-film-dan-perkembangan-film-indonesia>
- Tjiptono, F., Arli, D., & Viviea. (2016). Tjiptono, F., Arli, DGender and Digital Privacy: Examining Determinants of Attitude Toward Digital Piracy Among Youths in an Emerging Market. *International Journal of Consumer Studies*, 40(2), 168–178.
- Tri Haryanto, A. (2019). *Survei: Mayoritas Konsumen Online RI Doyan Film Bajakan IndoXXI*. Diambil kembali dari <https://inet.detik.com/cyberlife/d-4833471/survei-mayoritas-konsumen-online-ri-doyan-film-bajakan-indoxxi>
- Weisberg, R. W. (2006). *Creativity: Understanding innovation in problem solving, science, invention, and the arts*. New Jersey: John Wiley & Sons Inc.

- Wicaksono, A. P. (2017). Perilaku Pembajakan Produk Digital: Cerita Dari Mahasiswa Di Yogyakarta. *Jurnal Aplikasi Bisnis*, 17-25.
- Yana, I. W. (2012). penggunaan media film pendek sebagai upaya meningkatkan keterampilan menulis naskah drama siswa di kelas XII ipa 2 SMA negeri 1 payangan.
- Yoon, C. (2011). Theory of Planned Behavior and Ethics Theory in Digital Piracy : An Integrated Model. *Journal of Business Ethics*, 405–417.