

## DAFTAR PUSTAKA

- Andrianto, F. X. P. 2010. *Representasi Bond Girls Dalam Film – Film James Bond (Analisis Semiotika Bond Girls Dalam Film – Film James Bond)*. Yogyakarta: Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Brata, T. Y. 2015. *Perancangan Film Animasi Pendek 3D Tentang Dampak Junk Food*. Yogyakarta: Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta Program Studi Disain Komunikasi Visual.
- Daniswara, D. A. 2017. *Pembuatan Film Dokumenter Tentang Kopi Ijo dan Seni Cethe Khas Kota Tulungagung*. Surabaya: Program Studi DIV Komputer Multimedia Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
- Firda, I. N. 2017. *Pembuatan Animasi 3D Dalam Film Pendek Animasi “MEMORY”*. Yogyakarta: Program Studi Komputer dan Sistem Informasi Fakultas Sekolah Vokasi Universitas Gadjah Mada.
- Gunawan, M. Y. 2012. *Perancangan Film Dokumenter Mengenai Taman Nasional Gunung Gede Pangrango*. Bandung: Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain Universitas Komputer Indonesia.
- Hapsari, D. W. 2015. *Perancangan Animasi Perduli Lingkungan*. Salatiga: Program Studi Diploma Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana.
- Hidayat, K. R. 2014. *Perancangan Film Pendek Zozo Dengan Menggabungkan Teknik Live Shoot dan 3D Animasi*. Yogyakarta: Jurusan Manajemen Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
- Joseph, D. 2011. *Pusat Apresiasi Film Di Yogyakarta*. Yogyakarta: Fakultas Teknik Universitas Atma Jaya Yogyakarta Program Studi Arsitektur.
- Purnama, J. 2009. *Animation House (Arsitektur Metafora)*. Sumatra Utara: Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sumatra Utara.
- Rahmaningtyas, J. T. 2016. *Pembuatan Film Pendek Animasi 3d “Apel”*. Yogyakarta: Program Studi Komputer dan Sistem Informasi Fakultas Sekolah Vokasi Universitas Gadjah Mada.
- Rajib, M. H. 2016. *Pembuatan Film Pendek Animasi “Gendang”*. Yogyakarta: Program Studi Komputer dan Sistem Informasi Fakultas Sekolah Vokasi Universitas Gadjah Mada.



- Widjaja, C. 2008. *Kamera dan Video Editing, Cara membuat video mulai pembuatan cerita, penggunaan kamera, dan edit dengan Adobe Premiere Pro*. Tangerang: Widjaja.
- Agung, B. 2017. *Pengguna Internet di Indonesia Akses Medsos 3 jam per hari*. Diambil dari: <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20171218192500-192-263281/pengguna-internet-di-indonesia-akses-medsos-3-jam-per-hari>. (Diakses pada 2 Januari 2018. Pukul 11.33).
- Akbar, I. V. 2014. *Yuk Belajar Nulis Script Bareng!*. Diambil dari: [https://www.kompasiana.com/akbar.vaula/yuk-belajar-nulis-script-bareng\\_54f3fdf97455137c2b6c84bd](https://www.kompasiana.com/akbar.vaula/yuk-belajar-nulis-script-bareng_54f3fdf97455137c2b6c84bd). (Diakses pada 23 Desember 2017. Pukul 19.37).
- Aldrien, G. 2008. *Muatan Lokal Membuat Dokumentasi Video*. Diambil dari: <https://www.scribd.com/doc/141304630/Teknik-Pengambilan-Gambar>. (Diakses pada 1 Mei 2017. Pukul 05.50 PM).
- Ambar. 2017. *20 Pengertian Media Sosial Menurut Para Ahli*. Diambil dari: <https://pakarkomunikasi.com/pengertian-media-sosial-menurut-para-ahli>. (Diakses pada 1 Januari 2018. Pukul 21.55).
- Anonim. *12 Prinsip Animasi*. Diambil dari: <http://oprekzone.com/tag/12-prinsip-animasi/>. (Diakses pada 7 Mei 2017. Pukul 10.46 PM).
- Anonim. 2012. *Sejarah Animasi dan Perkembangannya??*. Diambil dari: <http://aaninimasi.hol.es/kuliah-2/materi-2/104-2/apa-sih-sejarah-animasi-dan-bagaimana-perkembangannya/>. (Diakses pada 28 Mei 2017. Pukul 10.54 AM).
- Anonim. 2013. *Jenis Format "Audio"*. Diakses dari: <http://beeshoot.weebly.com/my-blog/jenis-format-audio>. (Diakses pada 13 Mei 2018. Pukul 16.45).
- Anonim. 2015. *Pengertian Animasi dan Jenis Jenis Animasi*. Diambil dari: <http://www.mandalamaya.com/pengertian-animasi-dan-jenis-jenis-animasi/>. (Diakses pada 2 Mei 2017. Pukul 03.55 PM).
- Anonim. 2016. *6 komponen-komponen Multimedia (Lengkap)*. Diambil dari: <http://www.markijar.com/2016/01/6-komponen-komponen-multimedia-lengkap.html>. (Diakses pada 13 Mei 2018. Pukul 16.56).
- Anonim. 2016. *Pengertian Blender dan Fungsinya*. Diambil dari: <http://www.pintarkomputer.org/2016/05/pengertian-blender-dan-fungsinya.html>. (Diakses pada 17 Juli 2017. Pukul 19.39 AM).



- Anonim. 2017. *4 Pengertian Film Menurut Para Ahli, Jenis, dan Manfaatnya Lengkap*. Diambil dari: <http://www.indonesiastudents.com/pengertian-film-menurut-para-ahli-jenis-dan-manfaatnya/>. (Diakses pada 14 Mei 2018. Pukul 20.27 PM).
- Anonim. 2017. *Are You Lost in The World Like Me, Video Klip yang Menampar Keras Kondisi Sosial Saat Ini*. Diambil dari: <https://voeuxmagz.com/are-you-lost-in-the-World-like-me/>. (Diakses pada 31 Desember 2017. Pukul 19.32).
- Antm Funny. 2018. *Blackton Funny Faces*. Diambil dari: <http://www.k1pq.org/antm-funny/blackton-funny-faces.php>. (Diakses pada 15 Juli 2018. Pukul 11.54).
- Ardiyansah. 2010. *12 Prinsip Animasi*. Diambil dari: <http://dkv.binus.ac.id/2010/04/14/12-prinsip-animasi/>. (Diakses pada 7 Mei 2017. Pukul 10.45 PM).
- Brannan, A. 2016. *Piper(2016) Short Film Review*. Diambil dari: <https://cinefilesreviews.com/2016/06/16/piper-2016-short-film-review/>. (Diakses pada 16 Maret 2017. Pukul 11.59 AM).
- Brata, T. Y. 2015. *Junk Food*. Diambil dari: <https://www.youtube.com/watch?v=4OnYEpeXAcE&t=139s>. (Diakses pada 14 Juli 2018. Pukul 13.02).
- Budiman dkk. 2008. *Marketing Communication: Company Profile, Bab 5 Pengenalan Adobe Premiere Pro*. Diambil dari: [http://elearning.gunadarma.ac.id/docmodul/company\\_profile/5.%20Pengenalan%20Adobe%20Premier%20Pro.pdf](http://elearning.gunadarma.ac.id/docmodul/company_profile/5.%20Pengenalan%20Adobe%20Premier%20Pro.pdf). (Diakses pada 20 Maret 2018. Pukul 19.58).
- Buttonijo. 2017. *Pendekar Kesepian - Short Film*. Diambil dari: <https://buttonijo.com/products/pendekar-kesepian-short-film>. (Diakses pada 27 Mei 2018. Pukul 14.34).
- Carrot Academy. 2013. *Apa itu Concept Art ?*. Diambil dari: <http://www.carrotacademy.com/apa-itu-concept-art/>. (Diakses pada 31 Desember 2017. Pukul 10.52).
- CGMeetup. 2016. *CGI Animated Short Film HD "Chateau de Sable (Sand Castle)" by ESMA | CGMeetup*. Diambil dari: <https://www.youtube.com/watch?v=vYRu6MwmFYE>. (Diakses pada 31 Desember 2017. Pukul 18.54).
- CGTrader. 2016. *SimplePoly Buildings - Low Poly Assets VR / AR / low-poly 3D model*. Diambil dari: <https://www.cgtrader.com/3d-models/exterior/cityscape/simplepoly-buildings-low-poly-assets>. (Diakses pada 18 Juli 2018. Pukul 19.32).



- \_\_\_\_\_. 2016. *SimplePoly City - Low Poly Assets VR / AR / low-poly 3D model*. Diambil dari: <https://www.cgtrader.com/3d-models/exterior/cityscape/simplepoly-city-low-poly-assets>. (Diakses pada 18 Juli 2018. Pukul 19.26).
- DroidNetPC. 2016. *Cara render Video di Adobe Media Encoder CC 2017 dengan File Size Kecil!!*. Diambil dari: <https://www.youtube.com/watch?v=IFscN6oqegY&t=5s>. (Diakses pada 22 Maret 2018. Pukul 16.01).
- Dwijantoro, U. 2016. *Sinopsis Film 'Piper' (2016): Pengetahuan Diperoleh dari Kengeranian Mencoba*. Diambil dari: <https://posfilm.com/sinopsis-film-piper-2016-pengetahuan-diperoleh-dari-keberanian-mencoba/>. (Diakses pada 16 Maret 2017. Pukul 12.22 PM).
- ESMA Movies. 2016. *Chateau de Sable (Sand Castle) – Amazon Audience Award (ITFS)*. Diambil dari: <https://www.youtube.com/watch?v=7HS6V0S7YbM>. (Diakses pada 31 Desember 2017. Pukul 18.54).
- Fab Design. 2013. *Yellow Ribbon – 3D Commercial*. Diambil dari: <https://www.youtube.com/watch?v=N8UkW1psoew&list=PLh3LIrWD73czn ekAFq2XdvQW2FTZE1to-&index=1>. (Diakses pada 31 Desember 2017. Pukul 12.52).
- \_\_\_\_\_. 2013. *Yellow Ribbon – Low Poly Commercial Animation*. Diambil dari: <https://blenderartists.org/forum/showthread.php?281374-Yellow-Ribbon-low-poly-commercial-animation>. (Diakses pada 31 Desember 2017. Pukul 12.52).
- Fadyl, A. 2017. *Statistik Pengguna Internet Indonesia 2016*. Diambil dari: <https://www.slideshare.net/arifadyl1/statistik-pengguna-internet-indonesia-2016>. (Diakses pada 2 Januari 2018. Pukul 10.48).
- Finansialku.com. 2017. *Kenali 5 Generasi: Baby Boomers, X, Y, Z dan Alpha. Anda Termasuk yang Mana?*. Diambil dari: <https://www.finansialku.com/5-generasi-baby-boomers/>. (Diakses pada 2 Januari 2018. Pukul 11.33).
- Gav. 2013. *129. MARC MARON: The social media generation*. Diambil dari: <https://zenpencils.com/comic/129-marc-maron-the-social-media-generation/>. (Diakses pada 31 Desember 2017. Pukul 21.15).
- Hakim, R. 2016. *Mengenal Jenis – Jenis Animasi*. Diambil dari: <http://www.kursuswebsite.org/mengenal-jenis-jenis-animasi/>. (Diakses pada 3 Mei 2017. Pukul 04.37 PM).
- Hakim, Z. 2013. *Elemen Multimedia*. Diakses dari: <http://www.zainalhakim.web.id/elemen-multimedia.html>. (Diakses pada 13 Mei 2018. Pukul 16.57).



- Hasbi. 2015. *Prak 04 – Render Video and Render Image Sequence*. Diambil dari: <http://www.mohhasbias.com/prak-04-render-video-and-render-image-sequence/>. (Diakses pada 2 Januari 2018. Pukul 22.44).
- Heru. 2017. *20 Dampak Negatif Dari Media Sosial*. Diambil dari: <https://pakarkomunikasi.com/dampak-negatif-dari-media-sosial>. (Diakses pada 2 Januari 2018. Pukul 22.46).
- Hidayat, M. W. 2016. *3 Media Sosial Favorit Pengguna Internet Indonesia*. Diambil dari: <http://teknoliputan6.com/read/2634027/3-media-sosial-favorit-pengguna-internet-indonesia>. (Diakses pada 1 Januari 2018. Pukul 22.34).
- Hog Pictures. 2015. *Pengertian dan Sejarah Adobe After Effects*. Diambil dari: <http://www.hog-pictures.com/2015/11/pengertian-definisi-adobe-after-effects.html>. (Diakses pada 9 Maret 2018. Pukul 22.01).
- \_\_\_\_\_. 2015. *Pengertian dan Sejarah Adobe Premiere Pro*. Diambil dari: <http://www.hog-pictures.com/2015/11/pengertian-adobe-premiere-pro-history.html>. (Diakses pada 20 Maret 2018. Pukul 14.15).
- \_\_\_\_\_. 2016. *Cara Membuat Masking pada After Effects*. Diambil dari: <http://www.hog-pictures.com/2016/03/cara-membuat-masking-pada-after-effects.html>. (Diakses pada 10 Maret 2018. Pukul 12.35).
- Ibrahim, A. 2015. *Pengertian Multimedia dan Jenis Multimedia*. Diambil dari: <http://pengertiandefinisi.com/pengertian-multimedia-dan-jenis-multimedia/>. (Diakses pada 22 April 2017. Pukul 10.26 PM).
- IDS | International Design School. 2014. *Apa itu animasi?*. Diambil dari: <http://idseducation.com/articles/apa-itu-animasi/>. (Diakses pada 2 Mei 2017. Pukul 03.52 PM).
- IDS | International Design School. 2014. *Belajar Dasar – dasar Adobe After Effect*. Diambil dari: <https://idseducation.com/articles/belajar-dasar-dasar-adobe-after-effect/>. (Diakses pada 10 Maret 2018. Pukul 12.34).
- \_\_\_\_\_. 2016. *Memahami lebih dalam pengertian animasi 3D*. Diambil dari: <http://idseducation.com/articles/memahami-lebih-dalam-pengertian-animasi-3d/>. (Diakses pada 2 Januari 2018. Pukul 19.42).
- IMDb.com, Inc. 2014. *Pendekar Kesepian*. Diambil dari: [https://www.imdb.com/title/tt3809036/plotsummary?ref\\_=tt\\_ov\\_pl](https://www.imdb.com/title/tt3809036/plotsummary?ref_=tt_ov_pl). (Diakses pada 19 Mei 2018. Pukul 14.38).
- \_\_\_\_\_. 2016. *Piper(2016)*. Diambil dari: <http://www.imdb.com/title/tt5613056/reference>. (Diakses pada 16 Maret 2017. Pukul 11.58 AM).



- Iqbal. M. 2015. *Dasar – dasar Blender 3d – rendering ( Bagian 6/6)*. Diambil dari: <https://blenderisblender.weebly.com/tutorial/dasar-dasar-Blender-3d-rendering-bagian-66>. (Diakses pada 2 Januari 2018. Pukul 22.42).
- Isparmo, S. E. O. 2016. *Data Statistik Pengguna Internet Indonesia Tahun 2016*. Diambil dari: <http://isparmo.web.id/2016/11/21/data-statistik-pengguna-internet-indonesia-2016/>. (Diakses pada 2 Januari 2018. Pukul 10.48).
- Jadibaru. 2014. *Jenis – jenis Genre Film*. Diambil dari: <http://www.jadibaru.com/coretan/jenis-jenis-genre-film/>. (Diakses pada 30 April 2017. Pukul 10.51 PM).
- Jason. 2016. *Chateau de Sable (Sand Castle) Short Film by ESMA*. Diambil dari: <http://www.cgmeetup.net/home/chateau-de-sable-sand-castle-short-film/>. (Diakses pada 31 Desember 2017. Pukul 18.54).
- Jess the Dragoon. 2013. *Marc Maron: The Social Media Generation Animated*. Diambil dari: <https://www.youtube.com/watch?v=LGU8yjjJXD8>. (Diakses pada 1 Januari 2018. Pukul 21.55).
- Jubilee Enterprise. 2017. *Adobe Premiere Komplet*. Diambil dari: [https://books.google.co.id/books?id=xURGDwAAQBAJ&pg=PA18&lpg=PA18&dq=sejarah+singkat+tentang+adobe+premiere+pro+cc&source=bl&ots=wcnMg5oFbU&sig=o3mXXtTNolhaaxbC\\_hSCGkAhnZc&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwi26JLPqfrZAhWJtY8KHVGABpM4ChDoAQgwMAE#v=onepage&q=sejarah%20singkat%20tentang%20adobe%20premiere%20pro%20cc&f=false](https://books.google.co.id/books?id=xURGDwAAQBAJ&pg=PA18&lpg=PA18&dq=sejarah+singkat+tentang+adobe+premiere+pro+cc&source=bl&ots=wcnMg5oFbU&sig=o3mXXtTNolhaaxbC_hSCGkAhnZc&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwi26JLPqfrZAhWJtY8KHVGABpM4ChDoAQgwMAE#v=onepage&q=sejarah%20singkat%20tentang%20adobe%20premiere%20pro%20cc&f=false). (Diakses pada 20 Maret 2018. Pukul 14.18).
- Keep Calm and Art on. 2015. *Keep Calm and Art On*. Diambil dari: <http://keepcalmandarton.weebly.com/projects1.html>. (Diakses pada 15 Juli 2018. Pukul 11.13).
- Kementerian Komunikasi dan Informatika RI. 2013. *Kominfo: Pengguna Internet di Indonesia 63 Juta Orang*. Diambil dari: [https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3415/Kominfo+%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+63+Juta+Orang/0/berita\\_satker](https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3415/Kominfo+%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+63+Juta+Orang/0/berita_satker). (Diakses pada 15 Maret 2017. Pukul 11.05 PM).
- Kreatif Production. 2008. *Daftar Istilah Dalam Pembuatan Skrip / Skenario / Screenplay*. Diambil dari: <https://www.kreatifproduction.com/pembuatan-skenario/>. (Diakses pada 23 Desember 2017. Pukul 19.39).
- Maki, M. 2015. *Mengenal Bagian – Bagian CorelDRAW Secara Lengkap*. Diambil dari: <http://www.jagodesain.com/2015/12/mengenal-bagian-coreldraw.html>. (Diakses pada 8 Maret 2018. Pukul 21.10).



- Mels.us. 2018. *Kelebihan Korea Fashion Style Siswa Perempuan Pengisian Daya Tas Tas Ransel Pria Abu Abu Dan Harganya Juli 2018*. Diambil dari: <http://www.mesl.us/kelebihan-korea-fashion-style-siswa-perempuan-pengisian-daya-tas-tas-ransel-pria-abu-abu-dan-harganya/>. (Diakses pada 18 Juli 2018. Pukul 11.42).
- Mint Entertainment. 2017. *Piper Short Movie*. Diambil dari: <https://www.youtube.com/watch?v=8VS7wR7gJE>. (Diakses pada 14 Juli 2018. Pukul 13.05).
- Moby. 2016. *Moby & The Void Pacific Choir – Are You Lost In The World Like Me? (Official Video)*. Diambil dari: <https://www.youtube.com/watch?v=VASywEuqFd8>. (Diakses pada 31 Desember 2017. Pukul 19.32).
- Movie Poster Shop. 2011. *Flowers and Trees (1932)*. Diambil dari: <http://www.moviepostershop.com/flowers-and-trees-movie-poster-1932>. (Diakses pada 15 Juli 2018. Pukul 11.40).
- Multimedia game Komsu UGM. 2016. *Gamastik9 Apel Malang Apel*. Diambil dari: [https://www.youtube.com/watch?v=KBT\\_AcZ7tj4](https://www.youtube.com/watch?v=KBT_AcZ7tj4). (Diakses pada 14 Juli 2018. Pukul 13.09).
- NEXTFRAME. 2017. *RenderMan – Tools Behind Piper Short Animation*. Diambil dari: <http://www.nxframe.com/animation/renderman-Tools-behind-piper-short-animation/>. (Diakses pada 16 Maret 2017. Pukul 12.33 PM).
- Nimda. 2012. *Apa itu Sosial Media*. Diambil dari: <http://www.unpas.ac.id/apa-itu-sosial-media/>. (Diakses pada 1 Januari 2018. Pukul 21.55).
- Nugroho, M. A. 2015. *12 Prinsip Animasi – Mawan A. Nugroho*. Diambil dari: <https://www.mawan.or.id/files/pdf/12%20Prinsip%20Animasi.pdf>. (Diakses pada 8 Mei 2017. Pukul 11.24 AM).
- Oktaviani, R. 2017. *Ringkasan Materi Visualisasi dan Animasi 3D Pada Teknik – Tekniknya*. Diambil dari: <http://yahdiinformatika.staff.telkomuniversity.ac.id/ringkasan-materi-visualisasi-dan-animasi-3d-pada-teknik-tekniknya/>. (Diakses pada 2 Januari 2018. Pukul 20.48).
- Paulo, J. 2017. *Low poly House*. Diambil dari: <https://gendosplace.artstation.com/projects/QRer8>. (Diakses pada 18 Juli 2018. Pukul 19.49).
- Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. 2017. *Bab II Tinjauan Teori*. Diambil dari: [http://inlislite.uin-suska.ac.id/uploaded\\_files/temporary/DigitalCollection/NzFiYWE2ZWUxMT](http://inlislite.uin-suska.ac.id/uploaded_files/temporary/DigitalCollection/NzFiYWE2ZWUxMT)



- czZTY4ZTEExMjc2Mzg2NDI5OWRmNWVjOGM2MzI3YQ==.pdf. (Diakses pada 27 Mei 2018. Pukul 20.09 PM).
- Pinterest. *Steamboat Willie – Steamboat Willie Ornament (Limited to Production Year 1998)*. Diambil dari: <https://i.pinimg.com/736x/e0/66/41/e066411083442829a093b83003a1dbe7.jpg>. (Diakses pada 15 Juli 2018. Pukul 11.33).
- Planet Minecraft. 2014. *A Present*. Diambil dari: <https://www.planetminecraft.com/blog/a-present-3025954/>. (Diakses pada 19 Juli 2018. Pukul 15.05).
- Pratama, E. 2017. *Dampak Positif dan Negatif Media Sosial*. Diambil dari: <https://student.cnnindonesia.com/edukasi/20170621163419-445-223341/dampak-positif-dan-negatif-media-sosial/>. (Diakses pada 2 Januari 2018. Pukul 22.46).
- Pratista, H. 2015. *Long Take – Sumber: Memahami Film, 2008*. Diambil dari: <https://montasefilm.com/long-take/>. (Diakses pada 19 Mei 2018. Pukul 16.44).
- Priyatmono, D. 2013. *Sejarah Animasi Dunia*. Diambil dari: <http://www.dodyanimation.com/sejarah-animasi-dunia/>. (Diakses pada 28 Mei 2017. Pukul 10.49 AM).
- PT. LINTAS KARYA INOVASI - WIFIMU.COM. 2015. *Durasi Penggunaan Sosial Media Oleh Remaja Indonesia*. Diambil dari: <http://www.wifimu.com/durasi-penggunaan-sosial-media-oleh-remaja-indonesia/>. (Diakses pada 15 Maret 2017. Pukul 11.37 PM).
- Ramadani, A. 2017. *Cara Render Adobe After Effect Dengan Media Encoder (Ukuran file kecil)*. Diambil dari: <https://www.youtube.com/watch?v=ipXLCy0LCgk>. (Diakses pada 22 Maret 2018. Pukul 14.50).
- Ramadhan, H. 2017. *Cara Instal Adobe After Effect CC 2017 dengan Mudah di Komputer*. Diambil dari: <http://www.tutorialumum.com/2017/05/cara-instal-adobe-after-effect.html>. (Diakses pada 9 Maret 2018. Pukul 22.03).
- Riadi, M. 2012. *Pengertian, Sejarah dan Unsur – Unsur Film*. Diambil dari: <https://www.kajianpustaka.com/2012/10/pengertian-sejarah-dan-unsur-unsur-film.html>. (Diakses pada 25 April 2017. Pukul 11.08 PM).
- Ristanti, S. E. 2015. *Pengertian Adobe Premiere dan Sejarahnya*. Diambil dari: <http://si283.ilearning.me/2015/12/04/pengertian-adobe-premiere-dan-sejarahnya/>. (Diakses pada 20 Maret 2018. Pukul 14.17).
- Satria Multimedia. 2014. *Apa itu Multimedia*. Diambil dari: [http://www.satriamultimedia.com/artikel\\_apa\\_itu\\_multimedia.html](http://www.satriamultimedia.com/artikel_apa_itu_multimedia.html). (Diakses pada 22 April 2017. Pukul 09.56 PM).



- Sebastian Lague. 2016. *Blender Character Creation (E05: Walk animation)*. Diambil dari: <https://www.youtube.com/watch?v=sTo4adwvulE>. (Diakses pada 20 Juli 2018. Pukul 23.23).
- Setiawan, S. 2017. “Zoon Politicon” *Pengertian Menurut Para Ahli & (Makna – Ciri)*. Diambil dari: <http://www.gurupendidikan.co.id/zoon-politicon-pengertian-menurut-para-ahli-makna-ciri/>. (Diakses pada 17 April 2017. Pukul 03.37 PM).
- Sora, N. 2014. *Pengertian Multimedia Dan Menurut Para Ahli Terlengkap*. Diambil dari: <http://www.pengertianku.net/2014/06/pengertian-multimedia-dan-menurut-para.html>. (Diakses pada 22 April 2017. Pukul 09.36 PM).
- Surfaced Studio. 2016. *Adobe Media Encoder Beginner Tutorial*. Diambil dari: <https://www.youtube.com/watch?v=zw12mLrQbhw&t=2s>. (Diakses pada 22 Maret 2018. Pukul 14.48).
- Tino, D. 2008. *Teknik Pengambilan Gambar Menggunakan Kamera Video*. Diambil dari: [https://www.academia.edu/5697187/Teknik\\_Pengambilan\\_Gambar\\_Menggunakan\\_Kamera\\_Video](https://www.academia.edu/5697187/Teknik_Pengambilan_Gambar_Menggunakan_Kamera_Video). (Diakses pada 1 Mei 2017. Pukul 06.34 PM).
- Triana, R. Y. 2014. *Mengenal After Effect*. Diambil dari: [https://www.slideshare.net/rezkicintapersibsejatisampaimati/mengenal-after-effect?from\\_action=save](https://www.slideshare.net/rezkicintapersibsejatisampaimati/mengenal-after-effect?from_action=save). (Diakses pada 10 Maret 2018. Pukul 12.33).
- Tumanggor, R. 2015. *Mengenal Corel Draw X7 dan Cara Menjalankannya*. Diambil dari: <https://www.tifkom.net/2015/08/mengenal-corel-draw-x7-.html>. (Diakses pada 8 Maret 2018. Pukul 21.09).
- Universitas Dian Nuswantoro. 2016. *Pengertian, Prinsip – prinsip, dan Perbedaan Animasi*. Diambil dari: <http://dinus.ac.id/repository/docs/ajar/materi1animasi.pdf>. (Diakses pada 2 Mei 2017. Pukul 03.51 PM).
- Vernando. V. 2015. *B indo klmpk 3*. Diambil dari: [https://www.academia.edu/17021259/B\\_indo\\_klmpk\\_3](https://www.academia.edu/17021259/B_indo_klmpk_3). (Diakses pada 30 April 2017. Pukul 08.30 PM).
- Webbisnis.com. 2017. *Macam – macam Gerakan Kamera dalam Membuat Film*. Diambil dari: <https://webbisnis.com/macam-macam-gerakan-kamera-dalam-membuat-film/>. (Diakses pada 5 Juni 2018. Pukul 05.32 AM).
- Widiartanto, Y. H. 2016. *2016, Pengguna Internet di Indonesia Capai 132 Juta*. Diambil dari: <https://tekno.kompas.com/read/2016/10/24/15064727/2016.pengguna.internet.di.indonesia.capai.132.juta>. (Diakses pada 15 Maret 2017. Pukul 11.25 PM).



- Wilda, R. 2016. *81 Persen Karyawan Akui Gemar Akses Media Sosial di Tengah Jam Kerja!*. Diambil dari: <http://careernews.id/youknow/view/3870-81-Persen-Karyawan-Akui-Gemar-Akses-Media-Sosial-di-Tengah-Jam-Kerja>. (Diakses pada 2 Januari 2018. Pukul 11.33).
- Wirawan, P. A. 2012. *Langkah UV Texturing Di Blender*. Diambil dari: <http://www.panduaji.net/2012/10/langkah-uv-texturing-di-Blender.html>. (Diakses pada 2 Januari 2018. Pukul 20.48).
- Yudhianto. 2017. *132 Juta Pengguna Internet Indonesia, 40% Penggila Medsos*. Diambil dari: <https://inet.detik.com/cyberlife/d-3659956/132-juta-pengguna-internet-indonesia-40-penggila-medsos>. (Diakses pada 1 Januari 2018. Pukul 22.34).