

DAFTAR PUSTAKA

- Alfathoni, M. A. M., Hermita, R., Syahputra, B., & Roy, J. (2021). Penulisan Naskah Dalam Pembuatan Film Pendek Fiksi "Haroroan." In *PROPORSI : Jurnal Desain, Multimedia dan Industri Kreatif* (Vol. 7, Issue 1). <https://doi.org/10.22303/proporsi.7.1.2021.52-64>
- Andhita, P. R. (2021). *Komunikasi Visual*. Zahira Media Publisher.
https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=ico5EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA2&dq=jurnal+tentang+ilustrasi+visual&ots=31eky5HIMK&sig=ape7jvl_fivo9A_TnrwnYfsFtxA&redir_esc=y#v=onepage&q=jurnal%20tentang%20ilustrasi%20visual&f=false
- Aziz, Z. (2019). *FLUXUS ANIMASI DAN KOMUNIKASI DI ERA MEDIA BARU DIGITAL*.
<http://journal.uad.ac.id/index.php/CHANNEL/article/view/13017>
- Cerita Tiga Babak, Struktur Penulisan Skenario Film Favorit Sineas Hollywood. (n.d.). International Design School. Retrieved September 24, 2023, from <https://idseducation.com/struktur-penulisan-skenario-film/>
- Djoyoadisuryo, A. S. (1978). *Kesadaran Nasional: Otobiografi Ahmad Subardjo Djoyoadisuryo*. Gunung Agung.
https://pustaka.kebudayaan.kemdikbud.go.id/index.php?p=show_detail&id=7088&keywords=
- How to Tekno. (2021, October 18). Cara Kerja Algoritma YouTube yang Perlu Kamu Pahami. *Kumparan.Com*. <https://kumparan.com/how-to-teknologi/cara-kerja-algoritma-YouTube-yang-perlu-kamu-pahami-1wk7OG3xPuL/2>
- Iskandar, Y. E. (2020). *Penciptaan Film "Lunch" dengan Teknik Animasi 2D Digital*. http://opac.isi.ac.id/index.php?p=show_detail&id=43613
- Johnston, O., & Thomas, F. (1995). *The Illusion of Life: Disney Animation*. <https://www.amazon.com/Illusion-Life-Disney-Animation/dp/0786860707>
- Kusuma, Rr. C. S. D. (2020). Dampak Media Sosial dalam Gaya Hidup Sosial (Studi Kasus pada Mahasiswi Pendidikan Administrasi Perkantoran FE UNY). In *Jurnal Efisiensi ± Kajian Ilmu Administrasi Edisi Februari* (Vol. 17, Issue 1).
<https://journal.uny.ac.id/index.php/efisiensi/article/view/30436>
- Master, A. (2022, July 12). *Membuat Konten Target Penonton Luar Negeri*. Support.Google.Com.
<https://support.google.com/YouTube/thread/170787366/membuat-konten-target-penonton-luar-negeri?hl=id>
- Melawan Lupa - 10 Tahun dalam Kehidupan Pramoedya Ananta Toer. (2019). Metro TV.
<https://youtu.be/mTvN9SAuymA?si=HAZDT8ey6XeO-7YE>

- Melawan Lupa - Max Havelaar Buku yang Membunuh Kolonialisme*. (2018, August 28). Metro TV. <https://youtu.be/8zsb9hxubeU?si=OFYJ4hkStopVsdV5>
- Menggugah Lewat Gubahan. (n.d.). *Antaraneews.Com*. Retrieved September 24, 2023, from <https://www.antaraneews.com/interaktif/mengunggah-lewat-gubahan/index.html>
- Mintargo, W. (2003). *Lagu Propaganda dalam Revolusi Indonesia: 1945-1949*. 15. <https://jurnal.ugm.ac.id/jurnal-humaniora/article/view/779/624>
- Museum Basoeki Abdullah: Biografi*. (n.d.). Retrieved September 24, 2023, from <https://museumbasoekiabdullah.or.id/home/biografi/7>
- Ningsih, W. L., & Nailufar, N. N. (2021, September 10). Penghapusan Sistem Tanam Paksa. *Kompas.Com*. <https://www.kompas.com/stori/read/2021/09/10/130000779/penghapusan-sistem-tanam-paksa?page=all>
- Nurfita, I. I. (2020). *Peran YouTube dalam Meningkatkan Penghasilan (Studi Kasus pada YouTuber Ggn Channel Kabupaten Kediri)*. 15. <http://etheses.iainkediri.ac.id/2879/>
- Pamuji, K. (2017, September 5). *Perjuangan Para Seniman Melalui Karya Seni*. Sekretariat Kabinet Republik Indonesia. <https://setkab.go.id/perjuangan-para-seniman-melalui-karya-seni/>
- Pramoedya Ananta Toer - Ikon 1992*. (2012, September 8). <https://youtu.be/s4FrmkqTWKk?si=w-6bhREyUug6xTMK>
- Pristianora, E. (2022, April 14). Memahami Sejarah Lebih Mudah Melalui Literasi Visual. *Kumparan.Com*. <https://kumparan.com/user-15072021033211/memahami-sejarah-lebih-mudah-melalui-literasi-visual-1xsTgd96l2s>
- Putri, O. P. (2019). *Penulisan Skenario Film Fiksi "Ciptabirawa" dengan Penerapan Inner Conflict untuk Meningkatkan Spiritual* [Indonesia Institute of Arts Yogyakarta]. <http://digilib.isi.ac.id/4399/>
- Qothrunnada, K. (2021, November 24). *Sejarah dan Pengertiannya Menurut Para Ahli, Apa Saja?* DetikEdu. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5824089/sejarah-dan-pengertiannya-menurut-para-ahli-apa-saja>
- Raharjo, T. W. (2020). *Respon Terhadap Merk Karena Pengaruh Gangguan Penayangan Iklan di YouTube* (T. Lestari, Ed.). CV. Jakad Media Publishing. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=t7_ZDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Raharjo,+Respon+Terhadap+Merk+Karena+Pengaruh+Gangguan+Penayangan+Iklan+Di+YouTube&ots=ucJ0vw2atc&sig=hp5hOYQeOmwsq-3T1Xq4Hr3gQq8&redir_esc=y#v=onepage&q=Raharjo%20C%20Respon%20Terhadap%20Merk%20Karena%20Pengaruh%20Gangguan%20Penayangan%20Iklan%20Di%20YouTube&f=false

- Sasongko, Y. A. T., & Respati, S. (2021, September 15). Lahir di Era Digital, Ini Perbedaan Kebiasaan Gen Z dan Milenial saat Terkoneksi Secara Digital. *Kompas.Com*.
<https://lifestyle.kompas.com/read/2021/09/15/171300220/lahir-di-era-digital-ini-perbedaan-kebiasaan-gen-z-dan-milenial-saat/>
- Septiyaningsih, I. C. (2016). *Pengaruh Pemanfaatan Penugasan Berbasis Proyek Tentang Sejarah Kota Lama Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Kelas SMA Negeri 3 Semarang*.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijhe/article/view/17527>
- Setyaningrum, P. (2022, July 24). Politik Etis: Tokoh, Pengertian, Latar Belakang, dan Dampak. *Kompas.Com*.
<https://regional.kompas.com/read/2022/07/24/120555078/politik-etis-tokoh-pengertian-latar-belakang-dan-dampak?page=all>
- Shalihah, N. F., & Wedhaswary, I. D. (2021, January 23). Indonesia Didominasi Generasi Milenial dan Generasi Z, Apa Plus Minusnya? *Kompas.Com*.
<https://www.kompas.com/tren/read/2021/01/23/163200065/indonesia-didominasi-generasi-milenial-dan-generasi-z-apa-plus-minusnya?page=all>
- Soekarno - *Indonesia Menggugat*. (1930).
<https://rowlandpasaribu.files.wordpress.com/2013/09/soekarno-indonesia-menggugat.pdf>
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D - Partono Soenyoto*. Elex Media Komputindo. <https://www.gramedia.com/products/animasi-2d>
- Suyanto, M. (2004). *Analisis & Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran*. Penerbit Andi.
<https://books.google.co.id/books?id=8sWWozWfGIMC>
- Toer, P. A. (2000). *Panggil Aku Kartini Saja*.
<https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=87172>
- YouTube Jadi Raja Media Sosial di Indonesia, Diakses 94 Persen Warga. (2022, June 11). *Cnnindonesia.Com*.
<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20220610164924-192-807472/YouTube-jadi-raja-media-sosial-di-indonesia-diakses-94-persen-warga>