

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Matius. 2009, *Estetika sebuah pengantar filsafat keindahan*, Tangerang: Sanggar Luxor.
- Barnbaum, B. (2017). *The Art of Photography: A Personal Approach to Artistic Expression*. San Rafael: Rocky Nook.
- Cambell, W. J., Short, N. M., Jr., & Treinish, L. A. (1989). Adding intelligence to scientific data management. *Computers in Physics*, 3(3), 26-32.
- Caruso, R. D., & Postel, G. C. (2002). Image editing with Adobe Photoshop 6.0. *Radiographics*, 22(4), 993-1002.
- Handy, C., Padmanaba, C. G., & Thamrin, D. (2015). Perancangan Interior Japanese Action Figure Center di Surabaya. *Intra*, 3(2), 419-426.
- Helmy, Fauzie. 2013. *Dunia Tanpa Nyawa*. Jakarta: Gramedia.
- Hidayaturahmah, Suyanto, & Yasir. (2020). Personal Branding Jokowi Pada Opening Dan Closing Ceremony Asian Games 2018. *Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah Dan Komunikasi (JRMDK)*, 2(1), 52– 59.
- IDS. (2015, Januari 10). Arti Fotografi Menurut Para Ahli. Retrieved from *International Design School Education*: <https://idseducation.com/articles/foto-grafi-menurut-para-ahli/>
- Internasional Design School. (2018, Oktober 29). *Apa itu Color Grading? Yuk simak selengkapnya*. Retrieved November 20, 2021, from <https://idseducation.com>: <https://idseducation.com/apa-itu-color-grading-yuk-simak-selengkapnya/>
- Kusuma, M., & Jaya, I. (2021). *Pengaruh Faktor Psikologis terhadap Keputusan Pembelian (Studi pada Produk Action Figure)* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar).
- Mega, S. D. (2012). Penggunaan Aplikasi Adobe Photoshop Dalam Meningkatkan Keterampilan Editing Foto Bagi Anak Tunarungu. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 1(2).
- Monica, M., & Luzar, L. C. (2011). Efek warna dalam dunia desain dan periklanan. *Humaniora*, 2(2), 1084-1096.
- Morrison (2008) *Periklanan: Komunikasi pemasaran terpadu*.
- Mujiati, D. W., Muslim, S., & Febriana, R. (2020). Pengembangan Media: Pemasaran Online Berbasis Digital Imaging Di SMKN 1 Tambun Selatan. *Business Innovation and Entrepreneurship Journal*, 2(2), 101-106.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2015. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Sugianti, Arif. 2012. Motif dan Perbedaan Jender dalam Menggunakan Facebook (Studi Deskriptif Kuantitatif Personal Branding pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta tahun 2011). Hal 27-28.

- Sugiarto, Atok. 2006, *Indah Itu Mudah*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Syah, M. Z. A., & Wijaksono, D. S. (2021). Penerapan Teknik Sinematografi Dalam Videogame (analisis Makna Camera Angle Pada Videogame “the Last Of Us Part II”). *eProceedings of Management*, 8(5).
- Tjin, E. (2011). *Kamera DSLR Itu Mudah!*. Bukune.
- Tusakdiyah. 2015. “*Tinjauan Terhadap Strategi Promosi Penjualan Sepeda Motor pada PT. Astra International Tbk Honda Plaju Palembang*” skripsi, Politeknik Negeri Sriwijaya, Rabu 7 November jam 19.00 WIB