

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka cipta.
- Creswell, J.W. (2017) *Research design. qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. London: SAGE Publications.
- Brown, B. (2016). *Cinematography Theory and Practice: Imagemaking for Cinematographers & Directors*. Routledge.
- Dayakisni, T. dan Hudaniah. (2009). Psikologi Sosial. Malang: UMM Press
- Dhimas, A. (2013). *Cara Mudah Merancang Storyboard untuk Animasi Keren*. Yogyakarta: TAKA Publisher.
- Erwin (2015) Penerapan Prinsip Perspektif *dalam Menggambar Bentuk Pada Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah Unismuh Makassar*, h. 3. Doi: https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/18556-Full_Text.pdf.
- Hart J. (2013). *The art of the storyboard : a filmmaker's introduction* (2nd ed.). Elsevier/Focal Press.
- KEMENKES, *Profil Kesehatan Indonesia* (2020). Jakarta: Kementerian Kesehatan RI.
- Leary, M.R. and Kowalski, R.M. (1995) *Social anxiety*. New York: Guilford Press.
- Marga, N., & Ilham, N. (2015). *Mengidentifikasi Transisi Shot Pada Sebuah Video Serta Kesan Yang Ditimbulkan*.
- Marga, T.E. (2015) *Mastering Pencil 3 tahap praktis Mahir Menggambar dari Nol*. Surabaya: Genta Group Production.
- Margono. (2007). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Maharsi, I. (2018). *Komik dari Wayang Beber Sampai Komik Digital*. Yogyakarta: Dwi – Quantum.
- Mieska Rachmadina Lubis, Khairani, S. and Rismayanti, R. (2022) “Perancangan video promosi Dengan Teknik camera movement terhadap efektivitas penggabungan video,” *Journal of Computer Science and Informatics Engineering (CoSIE)*, h. 153–163. Doi: <https://doi.org/10.55537/cosie.v1i3.179>.

Mayestika, T. A. 2009. *Kecemasan Sosial Fcebooker ditinjau dari Harga Diri*. Skripsi. Semarang: Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata.

Munir, (2013). *MULTIMEDIA dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Nevid, Jeffrey S; Jeanette Murad; Ratri Medya; Wisnu C. Kristiaji; Greene, Beverly; Rathus, Spencer A. (2005). *Psikologi abnormal / Jeffrey S. Nevid, Spencer A. Rathus, Beverly Greene*. Jakarta: Erlangga.

Nielsen, J. I. (2007). *Camera Movement in Narrative Cinema: Towards a Taxonomy of Functions*. (1 ed.).

Nurhasanah, Youllia Indrawaty dan Destyany Selyelda (2011). *Implementasi Model Cmifed Pada Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Anak Usia Tk Dan Playgroup*. Jurnal Informatika, Institut Teknologi Nasional Bandung.

Paez, S. and Jew, A. (2019) *Professional storyboarding: Rules of thumb*. Abingdon, Oxon: Routledge.

Pallant, C. and Price, S. (2015) *Storyboarding: A critical history*. Basingstoke, Hampshire: Palgrave Macmillan.

Rochmat, Z. A., & Rahmad, C. Y. (2018). Pengambilan Gambar Handheld Sebagai Pembentuk Ketegangan pada Film Modus Anomali. *Texture: Art And Culture Journal*, 1(2), 116-131.

Rousseau, D.H. and Phillips, B.R. (2013) *Storyboarding essentials: How to Translate Your Story to the Screen for Film and TV*. New York: Watson-Guptill.

Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Simon, M. (2012). *Storyboards: motion in art*. Routledge.

Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabet.

Widianti, N., Sumarlin, R. and Lionardi, A. (2022) *Perancangan Storyboard Untuk Animasi 2D Fenomena Burnout Pada Mahasiswa Dkv Telkom University*.

Winder, C., Dowlatabadi, Z. and Miller-Zarneke, T. (2020) *Producing animation*. Boca Raton, FL: CRC Press, Taylor & Francis Group.

Wirawan, R.A., Ramdhan, Z. and Sumarlin, R. (2021) *Perancangan Storyboard Animasi Kena And The Spirit Of West Java Dalam Pengenalan Suhunan Jolopong, Tari Jaipong, Dan Kebaya Sunda Dalam Mewakili Budaya Jawa Barat*.

Zed, M. (2008) *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta, Indonesia: Yayasan Obor Indonesia.