**Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

**Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

# DAFTAR PUSTAKA

Sumber dari **buku**:

Dahristo, W.(2015). Dasar fotografi digital 1: Pengenalan kamera digital. Jakarta: PT Elex media komputindo.

Haslam, A. (2006). *Book Design.* London: Laurence King Publishing.

Ang, T. (2008). *Fundamentals of Modern Photography*. London: Octopus Publishing Group Limited.

Anggraini, L. & Nathalia, K. (2014). Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula. Bandung: Nuansa Cendaka.

Suharsaputr, U. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan.* Bandung: PT Refika Adatima.

Sumber dari **Internet**:

Wahyono. (2017). Mengenal Teknik Depth of Field untuk pemula. Diakses tanggal 19 Februari 2020 dari https://doss.co.id/news/mengenal-teknik-depth-of-field-untuk-pemula.

Wicaksono, S. (2019). Stigma Pria yang Mengoleksi Mainan di Usia Dewasa: Dianggap Kekanak-kanakan dan Tidak Memiliki Prioritas. Diakses tanggal 24 Februari 2020 dari https://mojok.co/terminal/stigma-pria-yang-mengoleksi-mainan-di-usia-dewasa-dianggap-kekanak-kanakan-dan-tidak-memiliki-prioritas/.

Iman, M. (2015). Diecast Bukan Sekedar Mainan. Diakses tanggal 7 Februari 2020 dari https://beritagar.id/artikel/otogen/diecast-bukan-sekadar-mainan.

Oscar, O. (2018). Hobi Action Figure, Koleksi atau Bahan Investasi?. Diakses pada tanggal 14 Februari 2020 dari https://kumparan.com/millennial/hobi-action-figure-koleksi-atau-bahan-investasi-1535104003494163844.

Rachman, F. (2018). Mengenal Lebih Dekat Seluk Beluk Action Figure dan Pencintanya.Diakses pada tanggal 14 Februari 2020 dari https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/d-4183318/mengenal-lebih-dekat-seluk-beluk-action-figure-dan-pencintanya.

Sumber dari jurnal:

Ronyastra, I. (2017). Perancangan Strategi Pemasaran Berdasarkan Perilaku Konsumen Daring Pada Multi Toys and Games Surabaya. Diunduh dari http://jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/HEURISTIC/article/download/1174/996.