



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan, dan Ahmadi, L. K. (2010). Konstruksi Pengembangan Pembelajaran (Pengaruhnya Terhadap Mekanisme dan Praktik Kurikulum). Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Amri, Sofan, dan Ahmadi, L. K. (2010). Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Kelas: Metode, Landasan Teoritis-Praktis dan Penerapannya. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Buzan, T. (2007). Alih Bahasa Susi Purwoko. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Clark, R.P. & Fehl, P. (2006). *Career Opportunities in the Visual Arts*. New York: Ferguson An imprint of Infobase Publishing.
- Cousineau, P. (2012). *The Painted Word a Treasure chest of Remarkable Words and Their Origins*. California: Cleis Press.
- Curran, S. (2000). *Motion Graphics: Graphic Design for Broadcast and Film*. Beverly: Rockport Publisher.
- DePorter, B. dan Hernacki, M. (2000). *Quantum Learning*. Edisi Revisi. Kaifa, Bandung.
- Dizzazo, R. (2013). *Corporate Media Production*. UK: Focal Press.
- Djamarah, Bahri, S. (2008). Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.

Glebas, F. (2009). *Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation*. Oxford: Elsevier.

Komalasari, K. (2010). Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi. Refika Aditama. Bandung.

Krasner, J. (2008). *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics*. Burlington: Focal Press.

Sandrayani, D. (2012). Mendesain Logo: Menerapkan Metode Hermeneutika Untuk Memahami Client Brief. *Jurusan Ilmu Seni & Desain Ultimart*, V, 9-18

Simon, M. (2007). *Storyboards: Motion in Arts*. Burlington: Focal Press.

Sugiyono. (2009). Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.

Sweetow, S. (2011). *Corporate Video Production Beyond the Board Room (And Out of the Bored Room)*. Burlington: Elsevier.