

DAFTAR PUSTAKA

admin, a. (2015, juni 29). *Jenis-Jenis Rating Usia di Program Televisi dan Film*. Retrieved from loop: <https://loop.co.id/articles/jenis-jenis-rating-usia-di-program-televisi-dan-film/ful>

Afandi, A. (2016). *PERANCANGAN ILUSTRASI PERISTIWA PERTEMPURAN LIMA HARI DI SEMARANG PADA LAMAN SITUS SEMARANGKOTA. GO. ID* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
<https://lib.unnes.ac.id/29618/1/2411410064.PDF>

Aleikats. (2018, 01 07). *Pengertian Storyboard Secara Global, Fungsi, Manfaat, Tujuan, Cara Membuat*. Retrieved from Maxmanroe.com:
<https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-storyboard.html>

Aris, K. (n.d.). *Pengertian Tipografi dan Menurut Para Ahli*. Retrieved from gurupendidikan.com: <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-tipografi/>

BAYU LEBOND. (2017). "Pengaruh Warna bagi Psikologi Manusia"
<https://psyline.id/arti-dan-pengaruh-warna-bagi-psikologi-manusia/>

Depdiknas. (2003). *Kurikulum Standar Kompetensi Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Sejarah*. Jakarta : Depdiknas.
<http://repository.unj.ac.id/1847/3/BAB%20II.pdf>

Dion Eko Valentino, S. M. (2019, desember 2). PENGANTAR TIPOGRAFI. *TEMATIK - Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi* .
<https://jurnal.plb.ac.id/index.php/tematik/article/view/254/155>

Galih, Permadi. (2015). "Pelaku Sejarah Berharap Pertempuran Lima Hari Semarang Difilmkan." Retrived from Tribun Jateng : <https://jateng.tribunnews.com/2015/10/14/pelaku-sejarah-berharap-pertempuran-lima-hari-semarang-difilmkan>

Gumelar, Michael Sega. (2017). Story Waveform Model sebagai Alternatif Lebih Baik dari Story Mountain Model dalam Mendesain Cerita Agar Lebih Mudah. Diakses dari ACADEMIA:
https://www.academia.edu/30673554/Story_Waveform_Model_sebagai_Alternatif_lebih_Baik_dari_Story_Mountain_Model_dalam_Mendesain_Cerita_agar_Lebih_Mudah

Putri, A. S. (2020, maret 18). *pengertian sejarah*. Retrieved from kompas.com: <https://www.kompas.com/skola/read/2020/03/18/210000769/pengertian-sejarah?page=all>

Madjid, M. D., & Wahyudhi, J. (2014). *Ilmu Sejarah: Sebuah Pengantar*. Kencana.
https://books.google.co.id/books?id=e_pDDwAAQBAJ&pg=PA5&source=gbs_toc_r&cad=4#v=onepage&q=kuntowijoyo&f=false

Makhroyani, Y. (2012). *TA: Pembuatan Film Animasi 2D Dalam Cerita Aryo Blitar Dengan Teknik Rigging 3D* (Doctoral dissertation, STIKOM Surabaya).
<http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/386/5/BAB%20II.pdf>

Sabila, Nadia.(2016).”Kode Rating Film dan Artinya.” Retrived from :
<http://www.sinemapedia.com/kode-rating-film-dan-artinya-152-1>

saranailmu. (2019, desember 2). *Animasi Komputer : Pengertian, Sejarah, Jenis, Dan Prinsip-Prinsip Animasinya Lengkap*. Retrieved from weschool.id:
<https://www.weschool.id/pengertian-animasi-komputer-sejarah-jenis-dan-prinsip-prinsip-animasinya-lengkap/>

Tripod. (n.d.). *Teori dan Kaedah Sejarah*. Retrieved from rupanx.tripod.com:
http://rupanx.tripod.com/aj1113/teori_dan_pendekatan_sejarah.htm

Wibowo, H. Y. (2011). IMPLEMENTASI TEKNIK SOUND EFFECT DAN VOICE OVER DALAM PEMBUATAN VIDEO DOKUMENTER PERLINDUNGAN ANAK DI KAWASAN LOKALISASI DOLLY. *EPPIS Final Project*.
http://repo.pens.ac.id/970/1/paper_yoni_yang_bener.pdf

Yudidamar, T. M. (2019). *PERANCANGAN VISUAL IDENTITY DAN PENGAPLIKASIAN MEDIA PROMOSI DELACOUR DECORATION KENDAL* (Doctoral dissertation, UNNES).
https://lib.unnes.ac.id/34915/1/2411412094_Optimized.pdf

