

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini S, Lia & Kirana Nathalia. (2014). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Arief S. Sadiman, dkk .(2008). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Binanto, Iwan. (2010). *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: ANDI.
- Cangara, Hafied. (2006). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Danesi, Marcel. (2004). *Pesan Tanda dan Makna*. Yogyakarta: Jalasutra
- Djafar, Hasan. (2010). *"Kompleks Percandian Batujaya" Rekontruksi Sejarah Kebudayaan Daerah Pantai Utara Jawa Barat*. Bandung: Kiblat Buku Utama
- Gunawan, Iman. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif :Teori dan Pratik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jonathan, Sarwono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta.: Graha Ilmu
- Krasner, Jon. (2008). *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics*. Burlington: Elsevier Inc.
- Kusrianto, Adi. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI
- Lankow, J., Ritchie, J., & Croocks, R. (2014). *Infografis Kedasyatan Cara Bercerita Visual*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- M. Suyanto. (2004). *Aplikasi Desain Grafis Untuk Periklanan*. Yogyakarta: ANDI.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.

Perdana, Dimas. (2007). *Company Profile Radio Citra Suhada*. Skripsi, Fakultas Desain, Desain Komunikasi Visual, Universitas Komputer Indonesia, Bandung

Ridwan, Mohamad. (2012). *Perencanaan dan Pengembangan Pariwisata*. Medan: PT. SOFMEDIA

Safanayong, Yongky. (2006). *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: ARTE INTERMEDIA

Soewardikoen, Didit Widiatmoko. (2013). *Metodologi Penelitian Visual dari Seminar ke Tugas Akhir*. Bandung: CV. Dinamika Komunika

Supardi, M.d, (2006). *Metodologi Penelitian*, Mataram: Yayasan Cerdas Press

Supriyono, Rachmat. (2010). *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta. ANDI.

Susilana, Rudi. Riyana, Cepi. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.

Suwantoro, Gamal. 2004. *Dasar-dasar Pariwisata*. Penerbit Andi Yogyakarta

Turban., dkk, (2002), *Aplikasi Multimedia Interaktif, Paradigma*, Yogyakarta.

Wibowo, Ibnu Teguh. (2015). *Belajar Desain Grafis; Cara Cepat dan Mudah Belajar Desain Grafis Untuk Pemula*. Jakarta: PT SUKA BUKU

Sumber Lain :

Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Barat. 2016. Jumlah Penduduk Kabupaten Karawang Tahun 2015. (Diakses 16 Oktober 2018)

<http://pusdalisbang.jabarprov.go.id/pusdalisbang/data-94-Kependudukan.html>

Boardman, Al. (2005). What is Motion Graphic. (Diakses 10 Oktober 2018)

<https://www.alboardman.com/>

Buku Laporan Rekapitulasi Jumlah Pengunjung Cagar Budaya Kab. Karawang (2018)

Slembrouck, Paul Van. (2012). How to Produce Motion Graphic. (Diakses 5 September 2018)

<http://blog.visual.ly/how-to-produce-motion-graphics/>

Coron, Tammy. (2018). Understand Disney's 12 Principles of Animation. (Diakses 10 Oktober 2018)

<https://www.creativebloq.com/advice/understand-the-12-principles-of-animation>

Kompasiana. (2016). Karawang Sebagai Kota Industri Terbesar di Indonesia. (Diakses 16 September 2018)

<https://www.kompasiana.com/leonardusgovinda/5722fbd326b0bd9506ea06db/karawang-sebagai-kota-industri-terbesar-di-indonesia>

Pikiran Rakyat. (2019). Sektor Pariwisata di Karawang Dinilai Belum Tergali Optimal. (Diakses 2 Januari 2019)

<https://www.pikiran-rakyat.com/jawa-barat/2019/01/02/sektor-pariwisata-di-karawang-dinilai-belum-tergali-optimal>

Turner, Amber Leigh. (2014). The history of flat design: How efficiency and minimalism turned the digital world flat (Diakses 10 Oktober 2018)

<https://thenextweb.com/dd/2014/03/19/history-flat-design-efficiency-minimalism-made-digital-world-flat/>