

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, R. T. (2021). Animasi 2D Motion Graphic “Zeta dan Dimas” sebagai Media Pendidikan Berlalu Lintas bagi Anak Usia Dini. *Nirmana*, 21(1), 29-37.
- Alamsyah, Y., (2008). *Bangkitnya Bisnis Kuliner Tradisional*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Ansaldi, B. (2019). *Concept Art for Entertainment Industry. Graphics for the Evocation of Imaginary Spaces*. In International and Interdisciplinary Conference on Image and Imagination. (pg, 964& 966).
- Batubara, H. H., (2021). *Media Pembelajaran MI/SD*. Semarang: CV Graha Edu.
- Diki & Kurniawan, I., (2021). *Desain Ilustrasi Booklet Profesi Jamu Gendong Di Era Milenial*. 1(2),227.
- Hamid, M. A., dkk., (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Maestri, G., (2006). *Digital Character Animation 3*. California: New Riders.
- Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). KAJIAN SEMIOTIKA DALAM ANIMASI 3D LET’S EAT. *Jurnal Nawala Visual*, 4(2), 81-86.
- Nugroho, S., (2015). *Manajemen Warna dan Desain*. Yogyakarta: CV Andi Offset (Penerbit ANDI).
- Octavia, S. A., (2020). *Motivasi Belajar dalam Perkembangan Remaja*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Ronggowarsito, B. I., Ramdhan, Z., & Afif, R. T. (2022). Desain Karakter Virtual Youtuber sebagai Maskot Pembelajaran Menggambar. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 8(3), 353-367.
- Selby, A., 2013 *Animation*. London: Laurence King Publishing.

- Soelistyarini, T. D., (2013). *Pedoman Penyusunan Tinjauan Pustaka dalam Penelitian dan Penulisan Ilmiah*.1.
- Soenyoto, P., (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: PT Gramedia.
- Sugiyono, (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sukini, (2018). *Jamu Gendong Solusi Sehat Tanpa Obat*. Jakarta Timur: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Suwasono, A. A., (2017). *Konsep Art Dalam Desain Animasi*.10(1),1.
- Tilaar, M., (2014). *The Power of Jamu: Kekayaan dan Kearifan Lokal Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Tilaar, M., (2010). *The Green Science of Jamu*. Jakarta: DIAN RAKYAT.
- Tillman, B., (2011). *Creative Character Design*. Oxford: Focal Press.
- Wardono, P. (2014). *Museum Sejarah Kuliner Tradisional Indonesia*. Interior Design.
- Widyosiswoyo, S., (1996). *Ilmu Budaya Dasar*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Webster, C., (2005). *Animation: The Mechanics of Motion*. Oxford: Focal Press.
- White, T., (2009). *How to Make Animated Films: Tony White's Complete Masterclass on The Traditional Principles of Animation*. Oxford: Focal Press.