

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. (2020). *Makna dan Fungsi Pamali Masyarakat Suku Paser Kecamatan Long Ikis Kabupaten Paser*. 10 (2). 139-154.
- Azizah, R. A., & Budiman, A. (2018). Perancangan Background Untuk Film Animasi Pendek 2d "radio Malabar". *eProceedings of Art & Design*, 5(3). pp.1319.
- Beanne, Andy. (2012). *3d Animation Essential*. John Wiley & Sons.
- Blessilla, B. P., Samodra, J., & Sutrisno, A. (2021). Perancangan Desain Asset dan Environment Game 3D "Road To Campus". *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(9), 1171-1187.
- Cahyono, D. D., Mustofa, N. H., Fatoni, A., & Gufron, A. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab melalui Media Gambar. *ALSYS*, 2(4), 546-554.
- Fowler, M. S. (2002). *Animation background layout: from student to professional*. Fowler Cartooning Ink Pub.
- Hamim, M. I. H., Ramdhan, Z., & Sumarlin, R. (2021). Perancangan Background Dan Environment Untuk Animasi Pendek 2d "apresiasimu" Dalam Meningkatkan Apresiasi Masyarakat Terhadap Desain Grafis. *eProceedings of Art & Design*, 8(6).
- Hatuwe, R. S. M., Tuasalamony, K., Susiati, S., Masniati, A., & Yusuf, S. (2021). Modernisasi terhadap perubahan sosial masyarakat desa namlea kabupaten buru. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 8(1), 84-96.

- Hernandez, E. (2012). *Set the Action! Creating Backgrounds for Compelling Storytelling in Animation, Comics, and Games*. Routledge.
- Holtzschue, L. (2012). *Understanding color: an introduction for designers*. John Wiley & Sons.
- Khaatimah, H., & Wibawa, R. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 2(2), 76-87.
- Larasati, W. D. P., & Sudaryat, Y. (2020). Perancangan Concept Art Environment Untuk Film Animasi Pendek 2d Tentang Kebiasaan Prokrastinasi Berjudul “Escape”. *eProceedings of Art & Design*, 7(2). pp.1394.
- Mariana, Y. (2017). Film Animasi 3D Jurnalis Sindo. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 2(1). 18-26.
- Maulana, M. G., & Abidin, M. R. I. (2021). Perancangan Ilustrasi Wujud Kebudayaan Menurut Koentjaraningrat di Pondok Pesantren An-Nur II Al-Murtadlo. *Barik*, 2(1), 41-53.
- Meilani, M. (2013). Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana. *Humaniora*, 4(1), 326-338.
- Mutiarani, R., Zakso, A., & Salim, I. (2020). Implementasi dan Implikasi Full Day School pada Pembelajaran Sosiologi di SMAN 10 Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 8(3). 1-8.
- Nadya, N., & Sari, Y. P. (2020). Analisis Visual Penerapan 12 Prinsip Animasi Dalam Film Grey & Jingga: The Twilight Animated Series Episode 1. *Titik Imaji*, 2(2). 80-86.

- Nasrimi, N. (2021). Mitos-mitos dalam Kepercayaan Masyarakat. *Jurnal Serambi Akademica*, 9(11), 2109-2116.
- Nispayadi, M. A. F., Iskandar, M., & Fiandra, Y. (2021). Perancangan Environment pada Animasi 3D Tentang Penerimaan Diri Penyandang Disabilitas Daksa Akibat Kecelakaan. *eProceedings of Art & Design*, 8(3). pp.1020.
- Pratama, B. A. (2014). Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations. *J. Phys. Educ. Sport. Heal. Recreat*, 4(2), 102-108.
- Putri, S. C., & Sudaryat, Y. (2020). Perancangan Environment Dan Background Untuk Animasi 2d Berjudul Wedang Ronde. *eProceedings of Art & Design*, 7(2). pp. 1539.
- Rahmawati, D. D. (2020). Mitos Masyarakat Jawa: Pantangan Keluar Rumah Menjelang Magrib sebagai Sarana pendidikan Anak Non Formal (Studi Kasus Desa Andongsari Kecamatan Ambulu).
- Rohaeni, A. J., & Listiani, W. (2013). Pamali dalam Kebudayaan Masyarakat Adat Sunda. *ATRAT: Jurnal Seni Rupa*, 1(2). 11-17.
- Rosana, E. (2011). Modernisasi dan perubahan sosial. *Jurnal Tapis: Jurnal Teropong Aspirasi Politik Islam*, 7(1), 46-62.
- Sukiyasa, K., & Sukoco, S. (2013). Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa materi sistem kelistrikan otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1). 126-137.
- Tahta, A. P., Hendiawan, T., & Rahmansyah, A. (2015). Perancangan Environment Bertema Fantasi Dalam Film Animasi 3d" Astana Arthakara". *eProceedings of Art & Design*, 2(2). 326-333.

Team, W. F. C. (2018). *Special Subjects: Basic Color Theory: An introduction to color for beginning artists*. Quarto Publishing Group USA.

Widiastuti, H. (2015). Pamali dalam Kehidupan Masyarakat Kecamatan Cigugur Kabupaten Kuningan (Kajian Semiotik dan Etnopedagogi). *Lokabasa*, 6(1). 71-78.

Syarubany, A. H. M., Azzahra, M. P. K., Rahayu, R. S., & Prayoga, S. (2021). Pengaruh Pamali sebagai Kearifan Lokal dalam mewujudkan Nilai dan Norma dalam Kehidupan Sosial Generasi Z. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2), 570-577.

Wiyanto, A. F. E. (2021). Analisis pencahayaan alami dan buatan pada ruang kantor terhadap kenyamanan visual pengguna. *Jurnal Patra*, 3(1), 33-42.