

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.
- Alexandra, Q. M., Sumarlin, R., & Afif, R. T. (2023). PERANCANGAN BACKGROUND DALAM SEBUAH ANIMASI MOTION COMIC BERJUDUL KECEMASAN: PERJUANGAN TAK TERLIHAT. *eProceedings of Art & Design*, 10(6).
- Anwar, I. M. D., Juniarta, I. G. N., & Suindrayasa, I. M. (2022). PERBANDINGAN EFEKTIVITAS PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI DENGAN VIDEO DEMONSTRASI DALAM MENINGKATKAN PENGETAHUAN BANTUAN HIDUP DASAR REMAJA. *Jurnal Keperawatan*, 14(2), 55-65.
- Anarqi, G. (2019). Perancangan *Animate* Karakter untuk Animasi Pendek 2D "Arya". Bandung: Universitas Telkom.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Baran, S. J. (2012). Pengantar Komunikasi Massa Jilid 1 Edisi 5. Jakarta: Erlangga.
- Cozby, P. C. (2009). *Methods in Behavioral Research*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Creswell, J. W. (2010). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed* (A. Fawaid, Trans. 3rd ed.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2009). *The SAGE Handbook of Qualitative Research*. Amerika Serikat: SAGE Publications, Inc.
- Dewantara, K. H. 1994. *Kebudayaan, Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa*.
- Gunawan, A. H. 2000. *Suatu Analisis Sosiologi Tentang Problem Pendidikan*. Rineka Cipta. Jakarta
- Herminingsih, Nurdin, & Saguni, F. (2022). Pengaruh Youtube Sebagai Media Pembelajaran Dalam Perkembangan Kognitif, Afektif Dan Psikomotor Siswa. *Prosiding Kajian Islam Dan Integrasi Ilmu Di Era Society (KIIIES) 5.0*, 1, 79–84.
- Johnson, R., Smith, A., & Brown, L. (2019). The Role of Visual Observation in Scientific Research. *Journal of Scientific Methods*, 15(2), 45-62.
- Koentjaraningrat. 1985. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Aksara Baru.
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). KAJIAN SEMIOTIKA DALAM ANIMASI 3D LET'S EAT. *Jurnal Nawala Visual*, 4(2), 81-86.
- Nazir, M. (2005). *Metode Penelitian*. Ciawi-Bogor: Ghalia Indonesia.
- O'Hailey, T. (2010). *Hybrid Animation – Integrating 2D and 3D Assets*. Burlington: Elsevier, Inc.
- Riani, N. K. (2021). PARIWISATA ADALAH PISAU BERMATA DUA. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(5), 1469-1470.
- Rideout, V., Foehr, U., & Roberts, D. (2010). *Generation M2: Media in the lives of 8 to 18-year-olds*. Kaiser Family Foundation Study.
- Puspitasari, A. D. A. (2022). Perancangan *Animate* untuk Serial Animasi 2D Vertikal Iklan Layanan Masyarakat Mengenai Dampak Adiksi TikTok Terhadap Remaja. Bandung: Universitas Telkom.
- Santrock, J. W. (2012). *Life Span Development : Perkembangan Masa Hidup Jilid I*. (B. Widyasinta, Penerj.) Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Soenyoto, P. (2012). *Animasi 2D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Somantri, G. R. (2005). Memahami Metode Kualitatif. *Makara, Sosial Humaniora*, 9(2), 57-65.
- Suwantoro, G. (2004). *Dasar-Dasar Pariwisata*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *The Illusion of Life – Disney Animation*. Italia: Walt Disney Productions.
- White, T. (2006). *Animation – From Pencils to Pixels*. Burlington: Elsevier Inc.
- Wright, J. A. (2005). *Animation Writing and Development – From Script Development to Pitch*. Burlington: Elsevier, Inc.

Internet

- AlanBeckerTutorials. (2017). 12 Principles of Animation (Official Full Series). Diakses pada 8 Desember 2023, dari <https://www.youtube.com/watch?v=uDqjIdI4bF4>
- BANG BANG – A shot of shorts. (2023). *Animated* short film about soldiers in Afghanistan | "R.A.S" - by Lucas Durkheim. Diakses pada 19 Desember 2023, dari <https://www.youtube.com/watch?v=FET1XkLeeUs>

Daily Moment Siang Heri. (2022). WALKING AROUND: SITU LENGKONG PANJALU CIAMIS. Diakses pada 2 November 2023, dari <https://www.youtube.com/watch?v=Qd32rTofDgc>

Kehr, D. (1998). Animation. Diakses pada 28 Februari 2024, dari <https://www.britannica.com/art/animation>

Fauzi, D. (2020). Situ Lengkong Panjalu, Pusat Pemerintahan Kerajaan Panjalu. Diakses pada 28 Februari 2024, dari <https://koropak.co.id/175/situ-lengkong-panjalu>

GOBELINS. (2022). LAST SUMMER - Animation Short Film 2022 – GOBELINS. Diakses pada 14 November 2023, dari <https://www.youtube.com/watch?v=HPOcLm0fMws>

Chanliau, P. (2023). The Amazing World of Gumball Season 7 Release Window Gets Announced. Diakses pada 28 Februari 2024, dari <https://thedirect.com/article/the-amazing-world-of-gumball-season-7-release-when>

Putra Panjalu. (2022). Gubyag di Situ Lengkong Panjalu – Ribuan orang yg mengikuti. Diakses pada 1 November 2023, dari <https://www.youtube.com/watch?v=F1Jz8JO-IxQ>

Review Studio. (2022). Paperman (2012) 4K(UHD) - The Best *Animated* Movie Ever Made. Diakses pada 13 November 2023, dari https://www.youtube.com/watch?v=HMv1i3oa_8A

Buckelew, S. (2023). DRONE | *Animated* short film about drones, AI, and live-streaming on YouTube. Diakses pada 19 Desember 2023, dari <https://www.youtube.com/watch?v=RubSLGTrdOA>

Wahab AMPercussion. (2019). Sejarah singkat "BUMI ALIT" situ lengkong panjalu, tasikmalaya - jawa barat. Diakses pada 1 November 2023, dari <https://www.youtube.com/watch?v=1EL30f0JqY0>

Wikipedia. (2019). Adobe Photoshop. Diakses pada 1 Maret 2024, dari https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Adobe_Photoshop_CC_icon.svg

Wikipedia. (2020). LAMBANG KABUPATEN CIAMIS. Diakses pada 1 Maret 2024, dari https://id.m.wikipedia.org/wiki/Berkas:LAMBANG_KABUPATEN_CIAMIS.svg

Wikipedia. (2023). Clip Studio Paint. Diakses pada 1 Maret 2024, dari https://en.wikipedia.org/wiki/File:Clip_Studio_Paint_app_logo.png