

DAFTAR PUSTAKA

- Setiadi, Elly M. 2017. Ilmu Sosial & Budaya Dasar. Jakarta: Kencana
- Syakhrani, Abdul Wahab. 2022. Budaya Dan Kebudayaan: Tinjauan Dari Berbagai Pakar, Wujud-Wujud Kebudayaan, 7 Unsur Kebudayaan Yang Bersifat Universal. (hlm 2). Kalimantan Selatan: Sekolah Tinggi Agama Islam Kandangan Rimbakita, Konservasi – Pengertian, Tujuan, Manfaat, Metode, Contoh & Sejarah di Indonesia. (2019). <https://rimbakita.com/konservasi/>, diakses pada 11 September 2023
- Neese, Brian. 5 types of new media,(2017). <https://datafloq.com/read/5-types-ofnew-media/>, diakses pada 13 September 2023
- Ardianto, Yoni. Memahami Metode Penelitian Kualitatif. (2019), <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/artikel/baca/12773/Memahami-Metode-Penelitian-Kualitatif.html>, diakses pada 29 November 2023
- Hudaeri, Mohamad. Debus Dalam Tradisi Masyarakat Banten, (2009)
- Widyaningrum, Gita, Laras. Kekuatan Para Pemain Debus di Indonesia: Setara dengan Paku dan Parang (2018), <https://nationalgeographic.grid.id/read/13892897/kekuatan-para-pemain-debus-di-indonesia-setara-dengan-paku-dan-parang?page=all>, diakses pada 20 November 2023
- Firdaus Ngatifudin, Animasi dalam Media Pembelajaran (2022), <https://btkpdiy.or.id/artikel/animasi-dalam-media-pembelajaran#:~:text=Animasi%20berasal%20dari%20bahasa%20latin,kegiatan%20menghidupkan%2C%20mengerakkan%20benda%20mati>, diakses pada 20 November 2023

Yudiswara, Dudih. Kesenian Beladiri Debus Dimanfaatkan untuk Mempertontonkan Kekuatan dan Kekebalan, (2023). <https://haibandung.pikiranrakyat.com/unik/pr-2946833816/kesenian-beladiri-debus-dimanfaatkan-untukmempertontonkan-kekuatan-dan-kekebalan>, diakses pada 20 November 2023

Hart, J.P. (2008). *The Art of the Storyboard: A Filmmaker's Introduction*. Taylor & Francis Winder, C., Dowlatabadi, Z., & Miller-Zarneke, T. (2020). *Producing animation 3rd Edition*. Routledge

Alyssa, M (2023). What is a Storyboard? The Fundamentals to Get You Started. 2024/3/7. <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-storyboard/>

Kyle, G (2020). Types of Camera Movements in Film Explained: Definitive Guide. 2024/3/7. <https://www.studiobinder.com/blog/different-types-of-camera-movements-in-film/>

Lannom, SC (2020). Camera Angles Explained: The Different Types of Camera Shot Angles in Film. 2024/3/7. <https://www.studiobinder.com/blog/types-of-camera-shot-angles-in-film/>

Kiyeon, K (2020). Principles of Perspective Drawing. 2024/3/7. <https://www.tomboweurope.com/en/inspiration/perspective-drawing>

Joni, S (2020). Jenis Storyboard. 2024/3/22. <https://sis.binus.ac.id/2020/11/19/jenis-storyboard/>

Norling, Ernest R. (1999). *Perspective Made Easy*. New York: DOVER PUBLICATION, Inc.

Lionardi, A. (2022). Kajian visual desain karakter kancil pada animasi 3D “Kancil”. Volume 11 nomor 1 Oktober.

Lionardi, A (2022). Clean-up Storyboard (DDI3D3)

Husni, A. M., Lionardi, A., & Afif, R. T. (2023). Perancangan Storyboard untuk Animasi 2D Mengenalkan Nilai-Nilai Dalam Proses Tradisi Ngaliwet Tradisional Sunda.

A'dhawiah, I. R., Sudaryat, Y., & Afif, R. T. (2023). Perancangan Desain Karakter Untuk Serial Animasi 2D Vertikal Iklan Layanan Masyarakat Mengenai Dampak Adiksi Tiktok Terhadap Remaja.

Nispayadi, M. A. F., Iskandar, M., & Fiandra, Y. (2021). Perancangan Environment Pada Animasi 3D Tentang Penerimaan Diri Penyandang Disabilitas Daksa Akibat Kecelakaan.

Asfar, A. M. I. T.,. (2019). Analisis Naratif, Analisis Konten, dan Analisis Semiotik (Penelitian Kualitatif). Penelitian Kualitatif (2).

Sugiyono. 2008. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. ALFABETA.

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.

Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). KAJIAN SEMIOTIKA DALAM ANIMASI 3D LET’S EAT. Jurnal Nawala Visual, 4(2), 81-86.