

DAFTAR PUSTAKA

- 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. (2018). Paradigma Sosialisasi dan Kontribusi Terhadap Pengembangan Jiwa Beragama Anak. *Jurnal Al-Maiyya*, 11(1), hlm. 67.
- Ary H, Gunawan. (2000). *Sosiologi Pendidikan Suatu Analisis Sosiologis Tentang Berbagai Problem Pendidikan*. hlm. 16. Jakarta: Rineka Cipta.
- Badan Pusat Statistik Kota Bandung. 2021, Fasilitas Kesehatan per Kelurahan di Kecamatan Kiaracondong 2021. <https://bandungkota.bps.go.id/indicator/30/950/1/fasilitas-kesehatan-per-kelurahan-di-kecamatan-kiaracondong.html> (Diakses pada 14 Desember 2023, 23:20).
- Daradjat. (1976). *Ilmu Jiwa Agama*. hlm.71. Jakarta: Bulan Bintang.
- DeGuzman, K. 2023, Pra Produksi dalam Animasi. <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-pre-production-in-animation/> (Diakses pada 4 November 2023, 14:25).
- Dinkes. 2022, Open Data Jabar: Persentase Balita Stunting. <https://opendata.jabarprov.go.id/id/dataset/persentase-balita-stunting-berdasarkan-kabupatenkota-di-jawa-barat> (Diakses pada 24 Februari 2024, 19:31).
- Dupre, G. 2023, Animasi Pasca Produksi. <https://blog.cg-wire.com/animation-post-production-definition-process-overview/> (Diakses pada 4 November 2023, 14:07).

- Essa, W. Y. 2020, Strategi Penanganan Stunting Kota Bandung. https://litbang.bandung.go.id/content-upload/kajian/2020/LAPORAN_AKH_IR_S_TUNTING_ESSA_2020.pdf (Diakses pada 24 Februari 2024, 20:15).
- Fitriani. (2022). Hubungan Pengetahuan dan Sikap Ibu Dengan Kejadian Stunting Pada Balita di Desa Arogan Kecamatan Kuala Pesisir Kabupaten Nagan Raya, *Jurnal Biology Education*, 10(1), 22-25.
- Husni, A. M., Lionardi, A., & Afif, R. T. (2023). PERANCANGAN STORYBOARD UNTUK ANIMASI 2D MENGENALKAN NILAI-NILAI DALAM PROSES TRADISI NGALIWET TRADISIONAL SUNDA. *eProceedings of Art & Design*, 10(6).
- Iskandar. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Gaung Persada.
- Ismail. (2019). Pentingnya Sosialisasi Bagi Anak. *Jurnal Ilmiah Sosiologi*, 2(1), hlm. 4.
- Kemenkes. (2022). Hasil Survei Status Gizi Indonesia (SSGI). Kemenkes, 1–150. Jakarta: Badan Kebijakan dan Pembangunan Kesehatan.
- Ki Hajar Dewantara. (1994). *Kebudayaan, Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa*.
- Koetjiningrat. (1985). *Pengantar Ilmu Antropolofgi*. hlm. 180. Jakarta: Aksara Baru.
- Kustandi dkk. (2021). Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. *Akademika : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2).

- Miftania, A. (2011). Pembuatan Film Animasi 2D Berbasis 3D Menggunakan Teknik *Cell Shading* Berjudul “*The Postman Story*”. Surabaya: STIKOM Surabaya.
- Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). Kajian Semiotika Dalam Animasi 3D *Let's Eat*. *Jurnal Nawala Visual*, 4(2), 81-86.
- Nancy, Y. 2023, Apa yang Dimaksud Teknik Pembuatan Animasi dan Alur Produksinya. <https://tirto.id/apa-yang-dimaksud-teknik-pembuatan-animasi-dan-alur-produksinya-gPdU> (Diakses pada 4 November 2023, 16:20).
- Nareza, M. 2024, Stunting. <https://www.alodokter.com/stunting> (Diakses pada 17 Mei 2024, 19:57).
- Nerissa, G. 2022, Mengenal Animasi: Pengertian, Jenis, Fungsi, hingga Manfaatnya untuk Bisnis. <https://glints.com/id/lowongan/animasi-adalah/#:~:text=Pasalnya%2C%20kata%20'animate'%20berasal,akan%20terliha%20hidup%20dan%20bergerak> (Diakses pada 4 November 2023, 15:49).
- Nurpitriyanti, N. (2014). Penggunaan Gesture dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. UPI Kampus Tasikmalaya.
- Nurzadi, M. (2016). Penerapan Animasi dan Sinematografi dalam Film Animasi Stopmotion “Jenderal Soedirman”, *Jurnal Mulrinerics*, 2(2), 42-45.
- Pemerintah Kota Bandung. 2021, Profil Kecamatan Kiaracondong Kota Bandung Tahun 2021. <https://multisite.bandung.go.id/kecamatan-kiaracondong/wp-content/uploads/sites/87/2021/08/PROFILEKECAMATAN.pdf> (Diakses pada 24 Februari 2024, 17:24).

Pemerintah Kota Bandung. 2021, Rencana Strategis (Renstra) Perubahan Kecamatan Kiaracondong Kota Bandung Tahun 2018 – 2023. https://multisite.bandung.go.id/kecamatankiaracondong/wpcontent/uploads/sites/87/2023/05/1-Dokumen-Renstra-Perub-2018-2023-KecKiaracondong_compressed.pdf (Diakses pada 24 Februari 2024, 18:55).

Rizky, R. 2024, 65,1 Persen Balita di Kota Bandung Masih Alami Stunting. <https://www.harapanrakyat.com/2024/01/651-persen-balita-di-kotabandung-masih-alami-stunting/> (Diakses pada 2 Juli 2024, 21:35).

RSUD Blora, R. S. 2022, Apa Itu Stunting. <https://rsudblora.blorakab.go.id/2022/12/15/mengenal-stunting-penyebab-hingga-cara-pencegahannya/> (Diakses pada 5 November 2023, 22:10).

Soegiarty, T., & Puspita, Y. (2008). Kajian Gerak Tubuh Manusia Pada Ilustrasi Karya Onong Nugraha. Repository: Universitas Pendidikan Indonesia.

Superpixel. 2022, Yuk, Kenali Tahap-Tahap Produksi Film Animasi. <https://www.superpixel.id/blog/tahap-produksi-film-animasi> (Diakses pada 4 November 2023, 13:45).

Thomas F. & Johnston O. (1981). *The Illusion of Life: Disney Animation*. Italia: Walt Disney Productions.