

DAFTAR PUSTAKA

- A. Syafikarani, T.R. Deanda, & G.P. Nabila. (2021/8/25). Visualization of Indonesian culture as backgrounds in Pocari Sweat Ads “Bintang SMA”. *Dynamics of Industrial Revolution 4.0: Digital Technology Transformation and Cultural Evolution*, 336-340.
- Abdi Mirzaqon T. , & Dr. Budi Purwoko, S.Pd., M.Pd. (2020, 12 5). *STUDI KEPUSTAKAAN MENGENAI LANDASAN TEORI DAN*. Retrieved from media.neliti.com: <https://media.neliti.com/media/publications/253525-studi-kepuustakaan-mengenai-landasan-teor-c084d5fa.pdf>
- Abdullah, 2010. Thermogravimetry Study on Pyrolysis of Various Lignocellulosic Biomass for Potential Hydrogen Production. IJCBS.
- Afif, R. T. (2021). Animasi 2D Motion Graphic “Zeta dan Dimas” sebagai Media Pendidikan Berlalu Lintas bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 29-37.
- Afif, R. T. (2021). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Daring Guru dengan Produk Multimedia Interaktif di SMA Daarut Tauhiid Boarding School. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 25-35.
- Antari, N. E., Trinawindu, I. K., & Wirawan, I. N. (VOL.4, NO.1, JANUARI 2023). PROSES PRODUKSI ANIMASI ART ILLUSTRATIONS UNTUK VIDEO KLIP BAND TIKET OLEH HNS STUDIO BALI DI TAMPAKSIRING. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 1-9.
- Aris. (2021). *Teori Perkembangan Manusia & Teori Perkembangan Anak*. Retrieved from Gramedia.com: <https://www.gramedia.com/literasi/teori-perkembangan-manusia-teori-perkembangan-anak/>
- Arta Jaya, R. I., Darmawiguna, I. M., & Antara Kesiman, M. W. (2020). PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI SEJARAH PERANG JAGARAGA. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 222-231.
- Bacher, H. (2008). *Dream Worlds*. USA: Elsevier, Ltd.
- Basoni, S. (2023, July 01). *5 Kopi Enak di Dunia Ini Ternyata Berasal dari Kotoran hingga Kunyahan Hewan*. Retrieved from detikfood: <https://food.detik.com/info-kuliner/d-6800345/5-kopi-enak-di-dunia-ini-ternyata-berasal-dari-kotoran-hingga-kunyahan-hewan>
- bitkaorigin.com. (2023, maret 20). *Kopi Luwak 101: Sejarah, Proses, Cita Rasa, dan Kehalalannya*. Retrieved from bitkaorigin.com: <https://www.bitkaorigin.com/detail/kopi-luwak-101-sejarah-proses-cita-rasa-dan-kehalalannya>

- Bungin Burhan. 2010. Metodologi Penelitian Kualitatif. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Ching, F. D. (2002). *Menggambar : sebuah proses kreatif*. Jakarta: Erlangga.
- Cucus, A., & Aprilinda, Y. (2016). Pengembangan E-Learning Berbasis Multimedia untuk Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh. *Explore Jurnal Sistem informasi dan telematika*, 1-5.
- Darmaprawira, 2002, Sulasmi, Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya, Bandung, ITB.
- Dr.Ubaid Ridlo, M. (2023). *METODE PENELITIAN STUDI KASUS: TEORI DAN PRAKTIK*. DKI Jakarta: Publica Indonesia Utama.
- distanpangan, a. (2020, april 7). *Kesejahteraan Hewan (Animal Welfare)*. From Dinas Pertanian dan Ketahanan Pangan DISTANPANGAN PROVINSI BALI: <https://distanpangan.baliprov.go.id/kesejahteraan-hewan-an> (Pusat, 2014)imal-welfare/
- ditjenbun. (2019, 9 senin). *Ekspor Kopi Speciality Indonesia Tembus Pasar Yordania*. From KEMENTERIAN PERTANIAN DIREKTORAT JENDERAL PERKEBUNAN: <https://ditjenbun.pertanian.go.id/ekspor-kopi-speciality-indonesia-tembus-pasar-yordania/>
- Dr. Ubaid Ridlo, M. (2023). *METODE PENELITIAN STUDI KASUS: TEORI DAN PRAKTIK*. Jakarta: Publica Indonesia Utama.
- Dehautd, B., Amir, Z., Decoeur, H., Gibson, L., Mendes, C., Moore, J. H., . . . Luskin, M. S. (2023). Common palm civets (*Paradoxurus hermaphroditus*) are positively associated with humans and forest degradation with implications for seed dispersal and zoonotic diseases.
- Dewi, N. A., Widyastuti, S. K., & Suatha, I. K. (2019). Aktivitas Harian Musang Luwak (*Paradoxurus hermaphroditus*) yang Dikandangkan. *Indonesia Medicus Veterinus*, 52-60.
- Firmansyah, A., Rahmawati, T., Hardiyanti, W., Aprilianti, R., Meylia, S. A., Proboningrum, S., . . . Ash S, H. M. (2023). *Monitoring dan Evaluasi Keanekaragaman Hayati di Kawasan Wana Wisata Gunung Puntang, Jawa Barat*. Bogor: CARE IPB.
- Fowler, M. S. (2002). *Animation Background Layout*. Canada: Fowler Cartooning Ink Publishing.
- Ghertner, E. (2010). *Animation, Layout and Composition for*. Burlington: Focal Press

- Ghony, M.D. dan Almanshur, F. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Gurney, James. (2010). *Color and Light*. London: Andrews McMeel Publishing, LLC.
- Gischa, S. (2023, 01 31). *10 Pengertian Geografi Menurut Ahli*. Retrieved from Kompas.com: <https://www.kompas.com/skola/read/2023/01/31/220000869/10-pengertian-geografi-menurut-ahli>
- Hardani (2020). *Metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Harris, M. (2021). *Pengertian Geografi Menurut Para Ahli*. Retrieved from Gramedia Blog: <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-geografi-menurut-para-ahli/#:~:text=Geografi%20menurut%20Eratosthenes%20adalah%20penulisan,membahas%20mengenai%20bentuk%20muka%20bumi>.
- Hermawan, B. (2020, Juli 09). *Abah Onil: Kopi Puntang Punya Rasa Lengkap Seperti Kehidupan*. Retrieved from Republik: <https://ameera.republika.co.id/berita/qd5uo6354/abah-onil-kopi-puntang-punya-rasa-lengkap-seperti-kehidupan>
- Hastuti, C. D., & Budiman S.Sn., M.Sn., A. (Desember 2018). PERANCANGAN BACKGROUND UNTUK SHORT ANIMATION2D “SAKAI”. *e- Proceeding of Art & Design: Vol.5, No.3*, 1326.
- I Made Restu Arta Jaya, I Gede Mahendra Darmawiguna, & Made Windu Antara Kesiman. (2020). PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI SEJARAH PERANG JAGARAGA. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, Volume 9, Nomor 3, Tahun 2020.
- Indonesia, K. L. (2020, 8 18). *Kopi Termahal di Dunia : Kopi Luwak dari Indonesia*. From KEDUTAAN BESAR REPUBLIK INDONESIA DI BEIRUT, REPUBLIK LEBANON: <https://kemlu.go.id/beirut/id/news/8391/kopitermahal-di-dunia-kopi-luwak-dari-indonesia>
- Indonesia, K. L. (2022, 05 23). <https://kemlu.go.id/maputo/id/news/20747/kopi-gunung-puntang-sang-jawara-kopi-spesialis-dunia>. Retrieved from Kedutaan Besar Republik Indonesia Maputo, Mozambique: <https://kemlu.go.id/maputo/id/news/20747/kopi-gunung-puntang-sang-jawara-kopi-spesialis-dunia>
- JOSHI, A. R., SMITH, J. L., & CUTHBERT, F. J. (1995). INFLUENCE OF FOOD DISTRIBUTION AND PREDATION PRESSURE ON SPACING BEHAVIOR IN PALM CIVETS. *Journal of Mammalogy*, 1205-1212.

- Kahfi, A. Y. (2021). *Teori Warna Pengenalan dan Penerapan Warna dalam Dunia Fashion*. Jakarta: -.
- Maps. (2023). *Cafe Puntang Wangi*. Retrieved from Googlemaps: https://www.google.com/maps/place/Cafe+Puntang+Wangi/@-7.1155822,107.6057395,17z/data=!4m6!3m5!1s0x2e68957e411daa0f:0x85c47a214463084!8m2!3d-7.1152516!4d107.6045914!16s%2Fg%2F11mv65dvw_?entry=ttu
- Laela, A., & Suhartini, Y. (2018). Meningkatkan Kecerdasan Natural Anak Usia Dini melalui Pengenalan Hewan di TK Pelita Kota Bandung. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 45-53.
- Lakestani, N., Aguirre, V., & Orihuela, A. (2015). Farm Animal Welfare and Children: A Preliminary Study Building an Attitude Scale and Evaluating an Intervention. *Society & Animals*, 23(4), 363-378. <https://doi.org/10.1163/15685306-12341370>
- Lammi, J. (2021, December). *Using 3D Graphics for 2D Animation Background Art*. Retrieved from thesesus.fi: https://www.thesesus.fi/bitstream/handle/10024/512044/Lammi_Julia.pdf;jsessionid=D9FCAF1BEF13387D2FA870FC8A84E165?sequence=3
- Latunra, I. A., Johannes, E., Mulihardianti1, B., & Sumule, O. (2021). Analisis Kandungan Kafein Kopi (*Coffea arabica*) Pada Tingkat Kematangan Berbeda Menggunakan Spektrofotometer UV-VIS. *Jurnal Ilmu Alam dan Lingkungan*, 45-50.
- Lawe, I. G. (2020). Animasi sebagai media pendidikan karakter berbasis tri kaya parisudha untuk anak-anak. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 35(2), 242-249.
- Mardawani, (2020). *Praktis Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Masrukhin (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Media Ilmu Press.
- Mulyadi, S. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif Dan Mixed Method: Perspektif Yang Terbaru Untuk Ilmu- Ilmu Sosial, Kemanusiaan dan Budaya*. Depok : Rajawali Pers.
- Mayasari, N., Hiroyuki, A., Budinuryanto, D. C., Firmansyah, I., & Ismiraj, M. R. (September). PENERAPAN PRINSIP KESEJAHTERAAN HEWAN PADA PEMELIHARAAN TERNAK . *Dharmakarya: Jurnal Aplikasi Ipteks untuk Masyarakat*, 360-373.
- Mollica, P. (2013). *Special Subjects Basic Color Theory An Introduction To Color For Beginning Artists (PDFDrive)*. Retrieved from Archive.org: <https://archive.org/details/special-subjects-basic-color-theory-an-introduction-to-color-for-beginning-artists-pdfdrive/page/n3/mode/1up>

- Nispayadi, M. F., Iskandar, M., & Fiandra, Y. (Juni 2021). PERANCANGAN ENVIRONMENT PADA ANIMASI 3D TENTANG PENERIMAAN DIRI PENYANDANG DISABILITAS DAKSA AKIBAT KECELAKAAN. *e-Proceeding of Art & Design: Vol.8, No.3*, 1020.
- Novelia, C., Sudaryat, Y., & Afif, R. T. (April 2023). PERANCANGAN BACKGROUND UNTUK SERIAL ANIMASI 2D VERTIKAL IKLAN LAYANAN MASYARAKAT MENGENAI DAMPAK ADIKSI TIKTOK TERHADAP REMAJA. *e-Proceeding of Art & Design: Vol.10, No.2*, 1598.
- Nur'aini, R. D. (Mei 2020). PENERAPAN METODE STUDI KASUS YIN DALAM PENELITIAN. *INERSIA, Vol. XVI No. 1*, 93.
- P, J. H. (1987). *Teknik Menggambar Dekor Dalam Gambar Interior*. Yogyakarta: Kanisius.
- Pusat, P. (2014). *Undang-undang (UU) Nomor 41 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2009 Tentang Peternakan dan Kesehatan Hewan*. Jakarta.
- peraturan.bpk.go.id. (2014, Oktober 17). *Undang-undang (UU) No. 41 Tahun 2014*. Retrieved from [peraturan.bpk.go.id: https://peraturan.bpk.go.id/Details/38801](https://peraturan.bpk.go.id/Details/38801)
- Prastiwi, M. (2022, 7 7). *Mahasiswa, Ini 7 Profesi Lain di Industri Animasi Selain Jadi Animator*. Retrieved from Kompas.com: <https://edukasi.kompas.com/read/2022/07/27/122313171/mahasiswa-ini-7-profesi-lain-di-industri-animasi-selain-jadi-animator?page=all>
- R, R. (2021). *18 Pengertian Lingkungan Menurut Para Ahli dan Fungsinya*. Retrieved from [gramedia.com: https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-lingkungan-menurut-para-ahli/](https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-lingkungan-menurut-para-ahli/)
- Ramdhan, Z. (2021/10/1). Mixed Cultural Representation of Stuart's Character in Minions As a Symbol of Strength and Protection. *JOMANTARA*, 132-140.
- Reche, D. (2018, November 1). *Foto Perkebunan Kopi*. Retrieved from Pexels: <https://www.pexels.com/id-id/foto/buah-kopi-merah-dan-kuning-di-cabang-1556665/>
- Rijal, R. (2017). *Animasi 2 Dimensi*. Jakarta: Pusat Pengembangan Perfilman Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Prasetya, F., & Budiman, S.Sn., M.Sn., A. (Desember 2019). PERANCANGAN CONCEPT ENVIRONMENT KOTA ANIMASI BERDASARKAN ADAPTASI NOVEL KESATRIA HUTAN LARANGAN DENGAN

GENRE FANTASY YANG MEMINJAM BENTUK DARI KEARIFAN LOKAL “SUNDA”. *e-Proceeding of Art & Design: Vol.6, No.3*, 3667.

- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian*. PENERBIT KBM INDONESIA.
- Said, A. A. (2006). *Dasar Desain Dwimatra*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- SALEH, S. (2021, 5 9). *PERTEMUAN 14. TEKNIK ANALISIS DATA*. Retrieved from UNM.ac.id: https://lms.syam-ok.unm.ac.id/pluginfile.php/458566/mod_resource/content/1/PERTEMUAN%202014.%20TEKNIK%20ANALISIS%20DATA.pdf
- Salim, M. P. (2024, Mei 30). *Bagaimana Luwak Dapat Menghasilkan Kopi yang Nikmat? Simak Proses Pembuatannya*. Retrieved from liputan6.com: <https://www.liputan6.com/hot/read/5607623/bagaimana-luwak-dapat-menghasilkan-kopi-yang-nikmat-simak-proses-pembuatannya?page=2>
- Siregar, T. (2013, september 23). *Kampanye Anti Luwak Tangkar*. Retrieved from jpwcoffe.com: <http://www.jpwcoffee.com/kampanye-anti-luwak-tangkar>
- Salmaa. (2023, February 27). *Penelitian Studi Kasus: Pengertian, Jenis, dan Contoh Lengkapnya*. Retrieved from DUNIADOLEN.COM: <https://duniadolen.com/penelitian-studi-kasus/>
- Sari, M., & Asmendri. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA*, 41-53.
- Setiawan, E. (2023). *Kebun*. Retrieved from Kamus Besar Bahasa Indonesia(KBBI): <https://kbbi.web.id/kebun>
- Sinta Dayyana, Haryadi, & Deby Luriawati N. (Volume 11 No. 2, Juli 2022). MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA. *Jurnal Sastra*, 163-177.
- Sidiq, U. (2019). *Metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan*. Ponorogo: Nata Karya.
- Sugiyono (2020). *Metode penelitian kualitatif: (untuk penelitian yang bersifat: Eksploratif, interpretif, interaktif dan konstruktif)*. Bandung: Alfabeta.
- Suparningsih, N. (2023, Februari 16). *Ini Pengertian Kopi Menurut para Ahli, Simak!* Retrieved from SUARABARU.ID: https://suarabaru.id/2023/02/16/ini-pengertian-kopi-menurut-para-ahli-simak#google_vignette

- Saputra, E. (2008). *Kopi dari sejarah, efek bagi kesehatan tubuh, & gaya hidup Eka Saputra*. Yogyakarta: Harmoni. Retrieved from https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/762/jbptunikompp-gdl-rakaputtyf-38065-7-unikom_r-g.pdf
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi penelitian desain komunikasi visual*. Yogyakarta : Kanisius.
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suparningsih, N. (2023, Februari 16). *Ini Pengertian Kopi Menurut para Ahli, Simak!* Retrieved from SUARABARU.ID: https://suarabaru.id/2023/02/16/ini-pengertian-kopi-menurut-para-ahli-simak#google_vignette
- Schipper, J., Hoffmann, M., Duckworth, J., & Conroy, J. (2008). The 2008 IUCN red listings of the world's small carnivores. *Small Carnivore Conservation*, 29-34.
- Store, D. (2023, Maret 1). *Pengertian Studi Kasus: Jenis, Cara Membuat dan Contoh*. Retrieved from Deepublish Store: <https://deepublishstore.com/blog/pengertian-studi-kasus/>
- T, A. M., & Purwoko, S.Pd., M.Pd , D. (2020, 2 19). *STUDI KEPUSTAKAAN MENGENAI LANDASAN TEORI DAN PRAKTIK KONSELING EXPRESSIVE WRITING LIBRARY RESEARCH OF THE BASIC THEORY AND PRACTICE OF EXPRESSIVE WRITING COUNSELING*. Retrieved from academia.edu: https://www.academia.edu/42010655/STUDI_KEPUSTAKAAN_MENGENAI_LANDASAN_TEORI_DAN_PRAKTIK_KONSELING_EXPRESSIVE_WRITING_LIBRARY_RESEARCH_OF_THE_BASIC_THEORY_AND_PRACTICE_OF_EXPRESSIVE_WRITING_COUNSELING
- TV, R. T. (2022, maret selasa). *Mengunjungi Pusat Penangkaran Luwak di Perkebunan Kopi, Bandung*. From 20DETIK: <https://20.detik.com/spot-wisata/20220322-220322030/mengunjungi-pusat-penangkaran-luwak-di-perkebunan-kopi-bandung>
- Unmul, H. (22, 03 19). *KOPI (Coffea Sp)*. Retrieved from thp@faperta.unmul.ac.id: <http://yin.thp.unmul.ac.id/thp/kopi-coffee-sp/#:~:text=Kopi%20dikenal%20dengan%20minuman%20yang,berwarna%20putih%20dan%20bersifat%20psikoaktif.>
- Wahyuni, N. L., Sugihartini, N., & Sindu, I. P. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI 2D PADA MATA PELAJARAN FISIKA KELAS X DI SMA NEGERI 1 SAWAN. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, Volume 10, Nomor 2.

- White, T. (2009). *HOW TO MAKE ANIMATED FILMS*. USA: Elsevier, Inc.
- WHO. (2023). *Adolescent health*. Retrieved from World Health Organization: https://www.who.int/health-topics/adolescent-health#tab=tab_1
- Widyaningtyas, S. (2018). *DETEKSI PEMALSUAN KOPI LUWAK MENGGUNAKAN SIFAT BIOLISTRIK DAN JARINGAN SARAF TIRUAN*. Retrieved from Jurnal Teknologi Pertanian: <https://jtp.ub.ac.id/index.php/jtp/article/view/707>
- Wikipedia. (2023, Desember 28). *Hilda (TV series)*. Retrieved from Wikipedia The Free Encyclopedia: [https://en.wikipedia.org/wiki/Hilda_\(TV_series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Hilda_(TV_series))
- Wikipedia. (2023, Desember 28). *Summer Camp Island*. Retrieved from Wikipedia: https://en.wikipedia.org/wiki/Summer_Camp_Island
- Wikipedia. (2024, 6 8). *Kopi luwak*. Retrieved from Wikipedia: https://id.wikipedia.org/wiki/Kopi_luwak
- Wikipedia. (2024, may 20). *Paradoxurus*. Retrieved from Wikipedia The Free Encyclopedia: <https://en.wikipedia.org/wiki/Paradoxurus>
- YAHYA, H. H. (2023). *PERANCANGAN BACKGROUND UNTUK ANIMASI 2D "BANYU" TENTANG DAMPAK PENCEMARAN SAMPAH PLASTIK DI LAUT*. Retrieved from openlibrary.telkomuniversity.ac.id: <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/200735/perancangan-background-untuk-animasi-2d-banyu-tentang-dampak-pencemaran-sampah-plastik-di-laut.html>
- Yuliana, H. (2024, 5 26). *Mengulas Sejarah Kopi Luwak, Ternyata Muncul di Abad ke 18*. Retrieved from Disway Nasional Network: <https://rakyatbengkulu.disway.id/read/674803/mengulas-sejarah-kopi-luwak-ternyata-muncul-di-abad-ke-18>
- Yuwono, D. M. (2021, November 30). *Statistik Kopi Indonesia 2020*. Retrieved from Badan Pusat Statistik: <https://www.bps.go.id/id/publication/2021/11/30/b1b6cf2a6aad1ee2d8a4c656/statistik-kopi-indonesia-2020.html>
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana.
- Zed, M. (2008). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.