

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.

Animasi 2D Vertikal Iklan Layanan Masyarakat Mengenai Dampak Adiksi Tiktok Terhadap Remaja
https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=Eb5A5doAAAAJ&citation_for_view=Eb5A5doAAAAJ:eQOLeE2rZwMC diakses pada 24 Juni 2024

Ardianto, Yoni. Memahami Metode Penelitian Kualitatif. (2019),
<https://www.djkn.kemenkeu.go.id/artikel/baca/12773/Memahami-MetodePenelitian-Kualitatif.html>, diakses pada 29 November 2023

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

Baharsyah, S., Ramdhan, Z., dan Sudaryat, Y. Perancangan Storyboard Untuk Memperkenalkan Sepeda Motor Listrik (MOLIS) Kepada Masyarakat Kota Bandung Melalui Animasi, (2023)
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/21927> diakses pada 24 Juni 2024

Brian. 5 types of new media,(2017). <https://datafloq.com/read/5-typesofnew-media/>, diakses pada 13 September 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%20menggerakkan%20benda%20mati>, diakses pada 20 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-debusdiindonesia-setara-dengan-paku-dan-parang?page=all>, diakses pada 20 November 2023

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

Puspitasari, A., Sudaryat, Y., dan Taufik, R. Perancang Animate Untuk Serial Animasi 2D Vertikal Iklan Layanan Masyarakat Mengenai Dampak Adiksi Tiktok Terhadap Remaja https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=Eb5A5doAAAAJ&citation_for_view=Eb5A5doAAAAJ:eQOLeE2rZwMC di akses pada 24 Juni 2024

Ramdhan, Z., dan Budiman, A. Representasi Budaya Lokal (Sub Culture) dan Eksistensi Jati Diri Dalam Animasi “Pada Suatu Ketika” (2016) https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=zAdVcYAAAAJ&citation_for_view=zAdVcYAAAAJ:Y0pCki6q_DkC diakses pada 25 Juni 2024

Setiadi, Elly M. 2017. Ilmu Sosial & Budaya Dasar. Jakarta: Kencana

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

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 Kandungan Rimbakita, Konservasi – Pengertian, Tujuan, Manfaat, Metode, Contoh & Sejarah di Indonesia. (2019). <https://rimbakita.com/konservasi/>, diakses pada 11 September 2023 Neese,

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