

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". *e-Proceeding of Art & Design*: Vol.10, No.6, 19.
- Denis L, Cowen R. 2001. *Values, Cultures and Education: An Overview*. London: Kagan.
- DonCorgi. (2024). 25 Types Of Cartoon Drawing Styles With Examples. <https://doncorgi.com/blog/types-of-cartoon-drawing-styles/>
- Guntara, M.dan Syakir M. (2020). Perancangan Gambar Ilustrasi Personifikatif Teknik Digital Dan Penerapannya Pada Merchandise dalam jurnal eduarts vol 09 no 02 hal 71available at URL : <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eduart/indexing>
- Heru Purwanto. 2008. “Generasi Muda Sekarang Kurang Minati Cerita Rakyat.” *Antaranews.com* <https://www.antaranews.com/berita/90863/generasi-muda-sekarang-kurang-minati-cerita-rakyat>
- 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).
- Karina, Jesselyn M., and Maria N. Damajanti. "Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Asal-Usul Danau Toba Untuk Anak-Anak Usia 6-10 Tahun." *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, vol. 1, no. 2, 2013.
- Kristian, M. I., & Ramdhan, Z. (2019). Perancangan Environment Dalam Animasi 3d Tentang Penderita Gaming Disorder Berjudul" ryan". *eProceedings of Art & Design*, 6(3).
- Lindner, A., & Süssstrunk, S. (2013, January). Automatic color palette creation from words. In *Color and Imaging Conference* (Vol. 21, pp. 69-74). Society of Imaging Science and Technology.
- Mahulae, Parno S. *Buku Ajar Pengembangan Media Pembelajaran*. Eureka Media Aksara, 2023.
- Noor, M. S., & dkk. (2020). *BUKU PANDUAN KESEHATAN REPRODUKSI PADA REMAJA*. Bantul: CV Mine.
- Novelia, C., Sudariyat, Y., & Afif, R. T. (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, 20.

Purwanto, Agus. "Pemanfaatan Tracking Pergerakan Manusia Dalam Pembuatan Animasi Karakter 2d." *Data Manajemen dan Teknologi Informasi*, vol. 17, no. 3, 2016, pp. 32-37.

Pebriyanto; Ahmad, Hafiz Aziz; Irfansyah. (2022). Anthropomorphic-Based Character in The Animated Film "Ayo Makan Sayur dan Buah". *CAPTURE: Jurnal Seni Media Rekam*, 14(1), 75-91.

Prabowo, R.S., dan Irawan, A.H. 2012, "Perancangan environment 3D sebagai pendukung film animasi motivasi 'TRY OUT' dengan konsep Life and Junior High Education" *Jurnal Sains dan Seni Pomits. Institut Teknologi Sepuluh Nopember Vol. 1, No. 2*, hal 1-2

Suciadi, A.A. (2003). *Menguasai Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash MX*. Jakarta: Dinastindo.

Subudiartha, I. N., Sumadewa, I. N. Y., & Sari, N. L. K. M. A. (2023). Medibang Paint Sebagai Media Digital Painting. *JISHUM : Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(3), 371–380. <https://doi.org/10.57248/jishum.v1i3.92>

Tony White. "How to Make Animated Films". El

White, Tony. 2009. *How To Make Animated Films*. Oxford OX2 8DP, UK.