

## 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).

Danya, Li. (1994) . *Nyukeruk galur mapayraratan Riwayat Lebakwangi Batukarut*. Bandung: Sasaka Waruga Pusaka.

Dhimas, A. (2013) . *Cara Mudah Merancang Storyboard Untuk Animasi Keren*. Yogyakarta: Taka Publisher.

Ehle,Z. Speedy, S. (2017) . *Quality of Video Game Trailers*, *Kinephanos*, 7, 246-273

Hart, J. (2008) . *The Art Of Storyboard : A Filmmaker's Introduction*. United States: Focal Press.

Horvath, A. Gyenge, B. (2018) . *Movie Trailer Types And Their Effects On Consumer Expectations*. *International Journal of Business and Management Invention*, 7 (1), 246-273

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).

Karlsson, S, Bergendorf, S. *Game Trailers A Study Of Game Trailer Design*. (2013) (Thesis: Stockholm School Of Economics). <http://arc.hhs.se/1963/>

Kemendikbud. (2023) . *Kongres Kebudayaan Indonesia 2023 Menandai Komitmen untuk Pemajuan Kebudayaan*. Diakses pada 23 November 2023 dari: <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2023/10/kongres-kebudayaan-indonesia-2023-menandai-komitmen-untuk-pemajuan-kebudayaan>.

Koentjaraningrat.(2000). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta : Rineka Cipta

Lilis. (2023). *Tradisi-Tradisi dalam Pembagian Harta Warisan di Masyarakat Minangkabau*. SIWAYANG Journal: Publikasi Ilmiah Bidang Pariwisata, Kebudayaan, Dan Antropologi, 2(1), 7–14.

Lionardi, A. (2021). *Perancangan Animasi 2D sebagai Media Edukasi tentang Penyuluhan bagi Anak-Anak*. Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana, 21(1), 17-28

Lionardi, A. Lawe, I. dkk. (2023). *2D Animation Storyboard Design Of Mira And The Batik Fairy: An Overture To Batik Sawat Pengantin Cirebon For Children*. Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi. 19 (2), 121-128.

McQuail, D. (2011) . *Teori Komunikasi Massa McQuail*. Jakarta: Salemba Humanika.

Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). *Kajian Semiotika Dalam Animasi 3D Let's Eat*. Jurnal Nawala Visual, 4(2), 81-86.

Nurlestari, Suci. (2017) . *Nilai-Nilai Solidaritas Sosial dalam Tradisi Ngarumat Pusaka di Situs Bumi Alit Kabuyutan Sebagai Sumber Pembelajaran IPS*. (Skripsi Sarjana, Universitas Pendidikan Indonesia). <https://repository.upi.edu/31323/>

Paez, S. Jew, A. (2013) . *Professional Storyboarding*. Burlington, MA: Focal Press

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

Rahadianto, ID. Deanda, TR. Mario, M. (2022) . *Analisis Merrill's First Principles of Instruction Pada Game Edukasi Covid Fighter Dengan Pendekatan Formal Element*. Jurnal Penelitian Pendidikan, 22 (1), 28-41.

Ratna, Nyoman Kutha. (2012) . *Penelitian Sastra: Teori, Metode, dan Teknik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Risdi, Ahmad . (2019) . *Nilai-Nilai Sosial Tinjauan Dari Sebuah Novel*. Metro: CV. IQRO

- Setyawan, B. , Nuro'in, A. (2021). *Tradisi Jimpitan Sebagai Upaya Membangun Nilai Sosial Dan Gotong Royong Masyarakat Jawa*, Jurnal Diwangkara, 1(1), 7-15
- Simon, Mark. (2006). *Storyboards: Motion in Art, Third Edition*. Marion: Routledge
- Soenyoto, Partono. (2017) . *Animasi 2D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Suantari , Ni Wayan Eka Putri. (2016) . *Dunia Animasi*. Bali: Penerbit Miia Art
- Sugiyono. (2013) . *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA
- Supardan, Dadang. (2011) . *Pengantar Ilmu Sosial Sebuah Kajian Pendekatan Struktural*, Jakarta: PT Bumi Aksara
- Thomas, F. and Johnston, O. (1981) *The illusion of life*. New York: Hyperion.
- Yanyan Setiawan, Asep. (2018) . *Nilai-Nilai Interaksi Budaya Masyarakat Sekitar Bumi Alit Batukarut*, GeoArea, 1 (1), 11-13