

DAFTAR PUSTAKA

Buku dan Jurnal

- 3DTotal.com. (2009). *Digital Painting Techniques: Master Collection: Volume 1*. Oxford: Focal Press.
- Afrilia, L. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi. *Jurnal Cakrawala*, 8(3), 710–721.
- Alexandra, Q. M., & dkk. (2023). Perancangan Background Dalam Sebuah Animasi Motion Comic Berjudul "Kecemasan: Perjuangan Tak Terlihat". *e-Proceeding of Art & Design : Vol.10, No.6*, 19.
- Asnawir, & Usman, M. B. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Aziz, Z. (2019). Fluxus Animasi dan Komunikasi di Era Media Baru Digital. *Channel Jurnal Komunikasi*, Vol.7, No.1, pp. 49-58.
- Bleicher, S. (2012). *Contemporary Color: Theory & Use, Second Edition*. Toronto: Cengage Learning.
- Byrne, M. T. (1999). *Animation: The Art of Layout and Storyboarding*. Kildare: Mark T. Byrne.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. London: SAGE Publications.
- Erone. (2010). Materi Pengetahuan Pecinta Alam (PAPAS). *Jurnal Pengetahuan Dasar Pecinta Alam Pasundan*, 3-4.
- Fowler, M. S. (2002). *Animation: Background Layout From Student To Professional*. Ontario: Fowler Cartooning Ink.
- Ghertner, E. (2010). *Layout And Composition For Animation*. Oxford: Focal Press.
- Gosal, L. C., Tarore, R. C., & Karongkong, H. H. (2018). Analisis Spasial Tingkat Kerentanan Bencana Gunung Api Lokon Di Kota Tomohon. *Jurnal Spasial Vol 5. No. 2*, 229.
- Gumelar, M. S. (2010). *Comic Making: Cara Membuat Komik*. Jakarta: AnImage.
- Gurney, J. (2010). *Color And Light: A Guide For The Realist Painter*. Kansas City: Andrews McMeel Publishing.
- Harris, K. M. (1994). *Cibodas to Cibereum: MT. Gede Pangrango National Park Information Book Series Vol. 1*. Jakarta: Grafimatra.
- Hayley, S. (2018). *Perspective Drawing*. Tempe: Tempe Digital.
- Hurlock, E. B. (1999). *Psikologi Perkembang*. Jakarta: Yayasan Mitra Netra.

- Mollica, P. (2018). *Special Subjects: Basic Color Theory: An Introduction To Color For Beginning Artists*. Beverly: Walter Foster Publishing.
- Mulyanto, A., & dkk. (2015). *Panduan Pendakian Taman Nasional Gunung Gede Pangrango*. Cianjur: Balai Besar Taman Nasional Gunung Gede Pangrango.
- Novelia, C., Sudaryat, 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.
- Presiden Republik Indonesia. (1969). *Intruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1969 Tentang Pedoman Pembinaan Pengembangan Kepariwisata Nasional*. Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia.
- Rahman, F. A., Kristiyanto, A., & Sugiyanto. (2017). Motif, Motivasi, dan Manfaat Aktivitas Pendakian Gunung Sebagai Olahraga Rekreasi Masyarakat (Study Fenomenologis Tentang Kelompok Masyarakat yang Melakukan Aktivitas Pendakian di Taman Nasional Gunung Merbabu). *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga Volume 16 No.2*, 150.
- Rall, H. (2018). *Animation From Concepts and Production*. Boca Raton: CRC Press.
- Rose, G. (2001). *Visual Methodologies: An Introduction to the Interpretation of Visual Materials*. London: SAGE.
- Rossotti, H. (1992). Colour: Why the World Isn't Grey. Dalam M. T. Byrne, *Animation: The Art of Layout and Storyboarding* (hal. 115). Kildare: Mark T. Byrne.
- Sabara, E. (2011). *100 Tumbuhan Dilindungi di Gede Pangrango*. Jakarta: Green Radio & Taman Nasional Gunung Gede Pangrango.
- Santrock, J. W. (2019). *Life-span Development*. New York: McGraw-Hill Higher Education.
- Sastha, H. B. (2007). *Mountain climbing for everybody: panduan mendaki gunung*. Jakarta: Hikmah.
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Sugiyono. (2005). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Suryaningsih, E. (2017). Pengaruh Media Animasi Dan Simulasi Serta Kemandirian Belajar . *Jurnal Pendidikan*, 1-15.
- Taman Nasional Gunung Gede Pangrango. (2018). *Ayo Ke Taman Nasional Gunung Gede Pangrango*. Cianjur: Balai Besar Taman Nasional Gunung Gede Pangrango.
- White, T. (2009). *How To Make Animated Films: Tony White's Complete Masterclass On the Traditional Principals of Animation*. New York: Focal Press.
- Wijaya, H., & Wijaya, C. (2011). *Rekam Jejak Pendakian Ke 44 Gunung Di Nusantara*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Wirartha, I. M. (2006). *Pedoman Penulisan Usulan Penelitian Skripsi dan Tesis*. Yogyakarta: ANDI.
- Zuldafrial. (2012). *Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Media Perkasa.

Sumber Lain

- Sangsoko, L. (2021, Agustus 30). *TN Gunung Gede Pangrango Rilis Data Kecelakaan saat Pendakian, Ini yang Terbanyak*. Diambil kembali dari Mounture.com: <https://mounture.com/berita/tnggp-rilis-data-kecelakaan-saat-pendakian-di-gunung-gede-pangrango-ini-yang-terbanyak/>
- Selamet, I. (2023, Oktober 30). *2,5 Ton Sampah Diangkut dari Gede Pangrango, Kondom hingga 80 Celana Dalam*. Diambil kembali dari detikNews: <https://news.detik.com/berita/d-7010327/2-5-ton-sampah-diangkut-dari-gede-pangrango-kondom-hingga-80-celana-dalam>
- Redaksi Jelajah Lagi. (2024, Mei 15). *Daftar Lengkap Pendaki Meninggal Dalam Dekapan Gunung Indonesia UPDATE TERBARU 2024*. Diambil kembali dari Jelajah Lagi: <https://www.jelajahlagi.id/2021/08/daftar-pendaki-meninggal-di-gunung.html>