

Daftar Pustaka

- Aditya, D. K. (2024). Pengenalan Filosofi Karya Budaya Visual Peranakan Tionghoa. *Charity Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2.
- Aritonang, L. (2013). *Buku Ajar Pengetahuan Warna*. Medan.
- Hart, C. (2013). *Modern Cartooning: Essential Techniques for Drawing Today's Popular Cartoons*. United States: Watson Guptill.
- Khairunniza, L. D. (2022). RUMAH ADAT CIKONDANG DALAM KONTEKS PELESTARIAN. *Tsaqifa Nusantara*, 120.
- Marhayati, N. (2019). *STRATEGI PELESTARIAN BUDAYA PADA KOMUNITAS TABUT DI BENGKULU*. Palembang: NoerFikri.
- Putri, S. a., Iskandar, M., & Fiandra, Y. (2021). PERANCANGAN MOVEMENT KARAKTER PADA ANIMASI 3D. *e-Proceeding of Art & Design*, 3-5.
- Rawung, F., Heryanto, N. Y., Chiesara, A. T., & Freodonova, C. (2021). Analisis Penerapan Basic Shape pada Desain. *KOMA DKV 2021*, 189.
- RIZKI, I. G. (2024). Perancangan Webseries Wisata Budaya Kampung Adat Cikondang Bersama Bobobox dalam Meningkatkan Awareness untuk Generasi Z. *telkom university*, 33.
- Rozali, Y. A. (2022). PENGGUNAAN ANALISIS KONTEN DAN ANALISIS. *Forum Ilmiah*, 70.
- Surahman. (2024). *KEBIJAKAN PELESTARIAN BUDAYA & PERLINDUNGAN PRODUK UNGGULAN DAERAH (PDU) DI KABUPATEN KUTAI KARTANEGARA*. Malang: Litnus.
- Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Disney Edition.
- Wahyudi, S. (2022). *STRATEGI PELESTARIAN BUDAYA LOKAL*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.

White, T. (2019). *How to Make Animated Film*. New York: Routledge.

Widianti, N., Sumarlin, R., & Lionardi, A. (2022). Perancangan Storyboard Untuk Animasi 2D Fenomena Burnout Pada Mahasiswa DKV Telkom University. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.8, No.5* (pp. 3431-3432). Bandung: Telkom University.