

## DAFTAR PUSTAKA

- Fowler, M. S. (2002). *Animation Background Layout. From Student To Professional - 2002.pdf* (p. 172).
- Ghertner, E. (2010). *Composition for Animation*.
- Gurney, J. (2010). *Color and Light*. LLC.
- Kahfi, A. Y. (2021). *Teori Warna*. anyflip.com. <https://anyflip.com/bpjzq/ahzv>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. ALFEBATE.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Penelitian yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif dan Konstruktif*. Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2009 Tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup. (n.d.).
- Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2011 Tentang Perumahan dan Kawasan Permukiman. (n.d.).
- Undang-Undang Nomor 38 Tahun 2011 Tentang Sungai. (n.d.).
- White, T., & Spencer, K. (2013). *How to Make Animated Films* (1st ed.). Routledge
- SUMBER LAIN :**
- Aidia, A. N., Sumarlin, R., & Lionardi, A. (2023). *PERANCANGAN BACKGROUND UNTUK ANIMASI 2D “SOCIAL FIGHTER.”* 10, 8428.
- 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), 8407–8425.
- Allen, B., & Waterman, H. (2024). *Stages Of Adolescence*. Healthychildren.Org. [https://www.healthychildren.org/English/ages-stages/teen/Pages/Stages-of-Adolescence.aspx?\\_gl=1\\*1mpkpc1\\*\\_ga\\*MTgxOTE1NzUzMy4xNzUwMjcwMzgy\\*\\_ga\\_FD9D3XZVQQ\\*cze3NTAyNzAzODEkbzEkZzEkdDE3NTAyNzA0MDckajM0JGwwJGgw](https://www.healthychildren.org/English/ages-stages/teen/Pages/Stages-of-Adolescence.aspx?_gl=1*1mpkpc1*_ga*MTgxOTE1NzUzMy4xNzUwMjcwMzgy*_ga_FD9D3XZVQQ*cze3NTAyNzAzODEkbzEkZzEkdDE3NTAyNzA0MDckajM0JGwwJGgw)
- Arsal, A. F., Hiola, S. F., Karim, H., Biologi, J., Mipa, F., & Makassar, U. N. (2024). *PKM Pelestarian Lingkungan Mengubah Minyak Jelantah Menjadi Produk Bernilai Ekonomi*. 3(2).
- Damopolii, V., Bitto, N., & Resmawan. (2019). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Meteri Segiempat. *Paedagoria : Jurnal Kajian*,

- Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 14(4), 509–514.  
<https://journal.uinjkt.ac.id/index.php/algoritma/article/view/14069/8545>
- Daniati, N. T., Mulyadi, R., & Nugroho, A. (2023). *Dasar-Dasar Animasi*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Hutasuhut, D. I. G., Ambiyar, A., Verawardina, U., Alfina, O., Ginting, E., & ... (2021). E-Learning Pembelajaran Ilustrasi Menggunakan Metode Iconix Process. *J-SHAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 29–38.
- Mahayati, E., Atok, K. K., Firmansyah, F. A., Ariyanto, S. R., & Rozi, F. (2023). Efektivitas Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 10(1), 102–108.  
<https://doi.org/10.36706/jipf.v10i1.20170>
- Marisya, A., & Sukma, E. (2020). Konsep Model Discovery Learning pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli. *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 4(3), 2191.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., & Saputra, A. M. A. (2023). *Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar*. Vol 06, No. 01.
- Muallimah, H. (2021). Kajian Penerapan Strategi Komunikasi Aisas Terhadap Perancangan Desain Komunikasi Visual. *Kreatif: Jurnal Karya Tulis, Rupa, Eksperimental Dan Inovatif*, 3(02), 1–10.  
<https://doi.org/10.53580/files.v3i02.30>
- Partono Soenyoto. (2017). *Animasi 2D*. PT. Elex Media Komputindo.  
<https://www.scribd.com/document/496079714/Soenyoto-Partono-2017-Animasi-2D-Converted-1>
- Penduduk Kota Bandung Berdasarkan Kelompok Umur dan Jenis Kelamin (Jiwa)*, 2023. (2024). Badan Pusat Statistik Kota Bandung.  
<https://bandungkota.bps.go.id/id/statistics-table/2/ODUjMg==/penduduk-kota-bandung-berdasarkan-kelompok-umur.html>
- Phares, J. (1992). *Clinical Psychology: Concepts, Methods, & Profession* (4th ed.). Brooks/Cole.

- Pramitasari, A., Ningsih, S., & Setyawati, K. (2024). *Pemberdayaan Masyarakat Dalam Pengelolaan Limbah Jelantah Kelurahan Durenjaya Kota Bekasi*. 22–27.
- Prasetya, A. D., Utama, A. H., & Mastur, M. (2024). Pemanfaatan Sosial Media Sebagai Penyajian Konten Pembelajaran Digital: Study Literature Review. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1004–1017. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1702>
- Pristiandaru, D. L. (2024). *Mengenal Daerah Aliran Sungai (DAS): Pengertian, fungsi, dan Bagiannya*. Kompas.Com. <https://lestari.kompas.com/read/2024/04/17/120000386/mengenal-daerah-aliran-sungai-das-pengertian-fungsi-dan-bagiannya>
- Putra, N. (2024). *Peneliti Traction Energy Asia Minta Pemerintah Tetapkan Minyak Jelantah sebagai Komoditi*. TEMPO. <https://www.tempo.co/ekonomi/peneliti-traction-energy-asia-minta-pemerintah-tetapkan-minyak-jelantah-sebagai-komoditi-30649>
- Roberts, S. (2020). *Introduction to 2D animation working practice* (1st Editio). Soriehlam. <https://archive.org/details/introduction-to-2-d-animation-working-practice/page/22/mode/2up>
- Rohmadi, M., & Nasucha, H. Y. (2015). *Dasar-Dasar Penelitian Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*. pustaka briliat.
- Rosadi, A. A., & Sudaryat, Y. (2023). *Perancangan Background Dalam Animasi 2D Kisah Di Balik Pamali Keluar Di Waktu Magrib*. 10(6), 8372–8387.
- Sahda, T. S., & Budiman, A. (2021). Perancangan Background Untuk Animasi 2D “ Menjaga Rinjani .” *E-Proceeding of Art & Design*, 8(3), 945–951. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/18726%0Ahttps://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/18726/18112>
- Syam, M., Eka, A. E., Amaliah, N., & Hayat, A. (2018). Peluang Pemanfaatan Limbah Minyak Goreng Sebagai Bahah Baku Biodiesel di Makassar. *JURNAL TEPAT: Applied Technology Journal for Community Engagement and Services*, 1(2), 155–161. [https://doi.org/10.25042/jurnal\\_tepat.v1i2.49](https://doi.org/10.25042/jurnal_tepat.v1i2.49)
- Yonatan, A. Z. (2024). *Konsumsi Minyak Goreng Di Indonesia Cenderung Stabil*.