

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Zuchri. 2021. Metode Penelitian Kualitatif. Makasar : CV Syakir Media Press.
- Afif, R. T. (2021). Animasi 2D Motion Graphic “Zeta dan Dimas” sebagai Media Pendidikan Berlalu Lintas bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 21(1), 29-37.
- Afif, R. T., Nuruddin, M. I., & Sumarlin, R. (2025). Perancangan Animasi 2D “Robek” Sebagai Media Edukasi Tentang Bakat dan Minat Anak. *Journal of Animation and Games Studies*, 11(1), 35-48.
- Afif, R. T., Prajana, A. M., & Prahara, G. A. (2020, October). Analysis of Character Design and Culture in the Laskar Cima Animation. In *Proceeding International Conference on Information Technology, Multimedia, Architecture, Design, and E-Business* (Vol. 1, pp. 410-414).
- Afif, R. T., & Rahmi, L. F. (2024). PERANCANGAN ILUSTRASI KARAKTER UNTUK ANIMASI 2D CERITA RAKYAT TIMUN MAS DENGAN KONSEP YUNANI KUNO. *Jurnal Da Moda*, 6(1), 58-67.
- Afif, R. T., Riza, M. W., & Maulana, M. D. (2024). Perancangan Desain Karakter untuk Animasi 2D “Galendo” sebagai Media Promosi Makanan Tradisional Kabupaten Ciamis. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 6(2), 165-172.
- Afif, R. T., Zhafirah, F. A., & Sumarlin, R. (2025). Concept Art Animasi 2D sebagai Media Informasi Budaya Desa Wologai Nusa Tenggara Timur. *Journal of Animation and Games Studies*, 11(1), 75-96.
- Ahyani, L. N. & Astuti, D (2018). Buku Ajar Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja. Kudus: Universitas Muria Kudus.
- Anwas. 1992. Ilmu Usaha Tani: Cetakan II. Bandung: Alumni
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Karo. (n.d.). *Jumlah Penduduk*. <https://karokab.bps.go.id/id/statistics-table/2/ODgJNg==/jumlah-penduduk.html>
- Byrne, Mark R. (1999). *Animation: The art of Layout and Storyboarding*. Ireland: Mark T Bryne Publication.
- Cantrell, B., & Yates, N. (2012). *Modeling the environment: Techniques and tools for the 3D illustration of dynamic landscapes*. John Wiley & Sons, Inc.
- CIPS. (2023, Mei 21). *Sektor pertanian Indonesia di persimpangan jalan: Menuju transformasi berkelanjutan*. Center for Indonesian Policy Studies. <https://www.cips-indonesia.org/post/sektor-pertanian-indonesia-di-persimpangan-jalan-menuju-transformasi-berkelanjutan?lang=id>
- Creswell, W John. (2014). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods*. Sage Publications, Inc.
- Darmawan, A. D. (2024, September 16). Update 2024: Jumlah Penduduk Kabupaten Karo 418,7 Ribu Jiwa. Databoks.

<https://databoks.katadata.co.id/demografi/statistik/be84c683e1f8caf/update-2024-jumlah-penduduk-kabupaten-karo-418-7-ribu-jiwa>

- Dwi, L. (2020). *Teknik animasi 2D & 3D*.
- Effendy. 2003. *Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi*, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Fiantika, F. R., & Wasil, M. (2022). *Metodologi penelitian kualitatif* (Y. Novita (ed.); Pertama, M). Pt. Global Eksekutif Teknologi.
- Fowler, Mike S. (2002). *Animation: Background and Layout From Student to Professional*. Canada: Cartooning Ink.
- Glebas, F. (2013). *The Animator's Eye: Adding Life to Animation with Timing, Layout, Design, Color and Sound*. UK: Focal Press.
- Gurney, James. (2010). *Color and Light: A Guide For Realist Painter*. Missouri: Andrew McMeel Publishing
- Harahap, H. (2024). *Survey serangan hama ulat grayak Spodoptera frugiperda pada tanaman jagung hibrida (Zea mays L.) di berbagai ketinggian tempat* (Skripsi, Universitas Medan Area).
<https://repositori.uma.ac.id/handle/123456789/25370>
- Herdiansyah, Haris. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Hernandez, Elvin A. (2013). *Set The Action: Creating Backgrounds for Compelling Storytelling in Animation, Comics, and Games*. Burlington: Focal Press
- Kabarmedan. (2019, April 29). *Tanaman jagung di 7 kecamatan di Karo terserang ulat grayak*. Kabarmedan. <https://kabarmedan.com/tanaman-jagung-di-7-kecamatan-di-karo-terserang-ulat-grayak/>
- Karodaily. (2025, Juni 3). *Panen jagung, Pemkab Karo dukung Gugus Tugas Ketahanan Pangan Polres Tanah Karo*. Karodaily. <https://karodaily.id/panen-jagung-pemkab-karo-dukung-gugus-tugas-ketahanan-pangan-polres-tanah-karo/18733/>
- Kartono, Dr. Kartini. 1990. *Psikologi Anak*. Bandung : Mandar Maju
- Kementan [Kementerian Pertanian]. (2021). *Analisis Kesejahteraan Petani Tahun 2021*. Jakarta: Pusat Data dan Sistem Informasi Pertanian, Kementan.
- Kriyantono, Rachmat. 2008. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- McQuail, D. 2011. *Teori Komunikasi Massa McQuail*. Jakarta: Salemba Humanika
- Mertani. (2023, September 23). *Permasalahan penerapan teknologi digital dalam meningkatkan efisiensi dan produktivitas pertanian*. Mertani. <https://www.mertani.co.id/post/permasalahan-penerapan-teknologi-digital-dalam-meningkatkan-efisiensi-dan-produktivitas-pertanian>
- Mollica Patti. (2018). *Special Subjects : Basic Color Theory : An Introduction to Color for Beginning Artists*. Lake Forest CA: Walter Foster Publishing an imprint of The Quarto Group.

- Moreno, L. (2014). *The Creation Process Of 2D Animated Movies by Laura Moreno*. Consorci D'Educació De Barcelona, 10(2).
- Mosher. A. T, (1966). *Menggerakkan Membangun Pertanian*, Jakarta : C.V. Yasaguna.
- Mutolib dkk. (2022). *Bagaimana Minat Pemuda terhadap Sektor Pertanian?: Sebuah Pendekatan Multi Kasus di Indonesia*.
- Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). Kajian Semiotika dalam Animasi 3D Let's Eat. *Jurnal Nawala Visual*, 4(2), 81-86.
- Pemerintah Kabupaten Karo. (n.d.). *Gambaran Umum*. <https://web.karokab.go.id/index.php/profil/gambaran-umum>
- Purnomo, W., & Andreas, W. (2013). *Animasi 2D*. Siswati (Ed.). PPPPTK BOE Malang. Kementerian Pendidikan & Kebudayaan.
- Raihan. 2019. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Jakarta.
- Rall, Hannes. 2018. *Animation From Concept to Production*. New York. CRC Press
- Rijal, R. (2017). *Animasi 2 dimensi*. Pusat Pengembangan Perfilman, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. ISBN 978-602-61985-7-0
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi penelitian*. Penerbit Kbm Indonesia.
- Sahri, R. J., Hidayah, N., Fadhilah, N., Fuadi, A., Abidin, I., Hannifa, W., & Wulandari, S. (2022). *Tanaman pangan sebagai sumber pendapatan petani di Kabupaten Karo. Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(10),
- Selby, A. (2013). *Animation*. Laurence King Publishing. ISBN 978-1-78067-097-3
- Sucipto, F. D., Yuda, R., Wijaya, R. S., & Ghifari, M. (2022). *Buku ajar pengantar desain komunikasi visual*. Eureka Media Aksara.
- Sudijono, Anas. 2011. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta; Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, penerbit Alfabeta, Bandung
- Supriyono, Rakhmat. (2010). *Desain Komunikasi Visual Teori Dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi
- Suryana. (2012). *Metodologi Penelitian : Metodologi Penelitian Model Praktis Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Universitas Pendidikan Indonesia, 243.
- Tarigan, R. (2025). *Polres-Pemkab Karo panen raya jagung 6,9 ton per hektare, Bupati Antonius Ginting: Lampau rata-rata provinsi dan nasional*. Karosatuklik. <https://karosatuklik.com/polres-pemkab-karo-panen-raya-jagung-69-ton-per-hektare-bupati-antonius-ginting-lampau-rata-rata-provinsi-dan-nasional/>

- White, T. (2006). *Animation from pencils to pixels: Classical techniques for the digital animator*. Focal Press.
- White, T. (2009). *How to make animated films*. Elsevier, Inc. ISBN 978-0-240-81033-1