

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Bryne, Mark .T. 1999. *The Art of Layout and Styoryoard*. Ireland. Ltd.
- Creswell, John W. 2012. *Research Design Pendekatan Kualitatif,. Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dika, Raditya. 2014. *Rahasia Menulis Kreatif*. Jakarta. Gagas Media.
- Dhimas, Andreas. 2013. *Cara Mudah Merancang Storyboard untuk Animasi Keren*. Yogyakarta: PT Bintang Pustaka Abadi.
- Purnomo, Wahyu., Andreas, Wahyu. 2013. *Animasi 2D*. Jakarta. Kementerian Pendidikan & Kebudayaan.
- Selby, Andrew. 2013. *Animation*. London. Laurence King Publishing
- Suantari, Ni Wayan Eka Putri. 2016. *Animasi: Buku Tentang Animasi*. Bali, Miia Art.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung, Alfabeta,
- Suranto, Tri. 2013. *Wawasan seni desain 1 : Untuk sekolah menengah kejuruan seni rupa kelas IX semester I*. Jakarta, Indonesia. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Widya, Leonardo Adi Dharma., Darmawan, Andreas James. 2016. *Bahan ajar kursus dan pelatihan desain grafis :Pengantar desain grafis*. Jakarta, Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan.

Jurnal :

Adhitama, M.I.A & Ramdhan. 2019. *Pembuatan Storyboard Dalam Perancangan Animasi 3d Berjudul “ryan” Tentang Dampak Gaming Disorder. Jurnal eProceedings of Art & Design*, 6(3). 5.

Ardani, Nurul Aqmarina. 2018. *Jurnal Desain Komunikasi Visual. Perancangan Desain Komunikasi Visual Dalam Bentuk Kampanye Instagram “Apresiasi Kerja Desainer”*, 2, 1.

Akbar, Mohamad Mardikha Gemahan & Sumarlin, Rully. 2020. *Jurnal Art & Design. Perancangan Visual Art Game Limbah Greenzone Sebagai media Pembelajaran Sadar Lingkungan*, 7(2). 14.

Atmaji, Lutfi Tri. 2019. *Jurnal Tata Kelola Seni. Proses Penentuan Harga Desain Pada Desainer Grafis Freelance*, 5, 46 – 47.

Criswiati, Dwi Endah. *Jurnal. Kontribusi Pendidikan Seni Dalam Apresiasi Batik Grobogan Sebagai Produk Kearifan Lokal*, hal 3.

Dwiyanti, D & Ramdhan, Z. 2019. *Perancangan Storyboard Dalam Film Pendek Animasi 2d" lovely Paws". Jurnal eProceedings of Art & Design*, 6(2). 3.

Sauri, F & Ramdhan, Z. 2019. *Perancangan Storyboard Dalam Film Animasi 3d “sons Of Pandawa. Jurnal eProceedings of Art & Design*, 6(2). 4.

TA/Thesis/Skripsi :

- Ar-razi, Muhammad Fuad. 2019. *Perancangan Film Pendek Animasi 2D Rimung*. Tugas Akhir Sarjana, Universitas Telkom.
- Caesario, M.I.R. 2019. *Perancangan Storyboard Dalam Animasi Pendek Berjudul "Djoeang" Dalam Upaya Untuk Menanamkan Kesadaran Mengenai Sejarah Kemerdekaan, Dan Pesan Moral yang Terkandung Didalamnya*. Tugas Akhir Sarjana, Universitas Telkom.
- Lupita, Asih., Oktarina., Eka. 2018. *Pembuatan Film Animasi 2 Dimensi "Peertempuran 5 Hari 5 Malam Di Palembang"*. Tugas Akhir Ahli Madya, Politeknik Palcomtech.
- Nuraini, Rahma Kurnia. 2020. *Perancangan Storyboard Animasi 2D "Post" Mengenai Pengaruh Media Sosial Terhadap Gaya Hidup Generasi Milenial*. Tugas Akhir Sarjana, Universitas Telkom.
- Ramadhani, Qun Lazuardi. 2018. *Perancangan Buku Komik Pengenalan Profesi Desain Grafis*. Tugas Akhir Sarjana, Universitas Telkom.
- Sauri, F. S., & Ramdhan, Z. (2019). Perancangan Storyboard Dalam Film Animasi 3d "sons Of Pandawa". *eProceedings of Art & Design*, 4.
- Susanti. 2020. *Implementasi Model Edutainment Dalam Pembelajaran DI MI Modern Al-Azhary Lesmana Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas*. *Magister Thesis*, Institut Agama Islam Negeri Purwokerto
- Zulfa, Nabila. 2020. *Perancangan Storyboard Animasi 2D "Hong" untuk Mengkenalkan Nilai-Nilai dalam Permainan Tradisional Ucing Sumput*. Tugas Akhir Sarjana, Universitas Telkom.

Website :

EPSPRO, 2021. 9 Macam Shots Types Dalam Pengambilan Gambar Yang Harus Kamu Tahu. <https://eps-production.com/macam-macam-shot-types-dalam-pengambilan-gambar-yang-harus-kamu-tau-eps-production-com/>. Diakses 15 maret 2021

IDN times. 2018. *Punya Skill Desain Grafis? 5 Pekerjaan Ini Sangat Membutuhkanmu*. <https://www.idntimes.com/life/career/noto/pekerjaan-yang-membutuhkanmu-skill-desain-grafis-c1c2/5>. Diakses 13 November 2020.

Utami, Silmi Nurul. 2021. *Jangan Tertukar, Ini Pengertian Generasi X, Z, Milenial, dan Baby Boomers*. <https://www.kompas.com/skola/read/2021/04/17/130000069/jangan-tertukar-ini-pengertian-generasi-x-z-milenial-dan-baby-boomers>. Diakses 17 Juli 2021.

Mawardi, Rizal. 2018, September. *Penelitian Kualitatif Pendekatan Naratif*. <https://dosen.perbanas.id/penelitian-kualitatif-pendekatan-naratif/>. Diakses 1 Juli 2021

Maryam. 2019, September. *3D Animation : Animation Storyboard, Everything you should know about it [tips and tricks]*. <https://dreamfarmstudios.com/blog/3d-animation-Storyboard/>. Diakses 25 Desember 2020.

Muhammad. 2020, April. *Suka Duka Seorang Desain Grafis*. <https://glints.com/id/komunitas/qna/suka-duka-seorang-desainer-grafis/K715P6da>. Diakses 17 Oktober 2020.

Patria, Ratna. 2020, April. *Tips Membuat Storyboard Untuk Video Marketing*.
<https://www.domainesia.com/tips/tips-membuat-storyboard-adalah/>.

Diakses 28 Juli 2021.

Samber Rejeki. 2021, Januari. *Keluh Kesah Profesi Graphic Designer : Revisi sampai mati*. <https://www.youtube.com/watch?v=OP3hq4Vdz-s&list=LL&index=1>. Diakses 9 Januari 2021.

Utami. *Kompas*. 2021, April. Jangan Tertukar, Ini Pengertian Generasi X, Z, Milenial, dan Baby Boomers.
<https://www.kompas.com/skola/read/2021/04/17/130000069/jangan-tertukar-ini-pengertian-generasi-x-z-milenial-dan-baby-boomers>. Diakses 18 juni 2021.