

## DAFTAR PUSTAKA

- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Hartanto, W. (2016). Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran. 11-28.
- Sulistio, A. (2021). Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Inggris melalui Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dalam Penerapan Pembelajaran Sinkron dan Asinkron melalui Google Classroom, Google Meet dan Aplikasi E-Learning. 63-69.
- Irawan, E., Arif, S., & Hakim, A. R. (2020). *Pendidikan Tinggi di Masa Pandemi Transformasi, Adaptasi, dan Metamorfosis Menyongsong New Normal*. Yogyakarta: Zahir Publishing.
- Sarwa. (2021). *Pembelajaran Jarak Jauh: Konsep, Masalah dan Solusi*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Kustiartini, D. K., Debiramasari, G., Marufah, L. K., Alfiah, R., & Putri, R. K. (2020). Membangun Motivasi Belajar Anak melalui Bimbingan Belajar di Rumah selama Pandemi. 1-4.
- Rall, H. (2017). *Animation from Concept to Production*. Boca Raton: CRC Press.
- Firmansyah, A., & Kurniawan, M. P. (2013). Pembuatan Film Animasi 2D Menggunakan Metode Frame by Frame berjudul "Kancil dan Siput". *Jurnal Ilmiah DASI*, 11.
- Williams, R. (2009). *The Animator's Survival Kit*. London: Faber & Faber Limited.
- Taqiuddin, M. H. (2019). Penyutradaraan dan Editing dalam Pembuatan Film Animasi 3D Bergenre Action Berjudul "Beda". *Tugas Akhir*, 8-9.
- Pratiwi, N. I. (2017). Penggunaan Media Video Call dalam Teknologi Komunikasi. *Jurnal Dinamika Sosial*, 212-213.
- Nuriansyah, F. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Online dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Saat Awal Pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, 63-64.
- Kusnaty, A., Muiz, M. H., Sumarni, N., Mansyur, A. S., & Zaqiah, Q. Y. (2020). Pengaruh Teknologi Pembelajaran Kuliah Online di Era Covid-19 dan Dampaknya terhadap Mental Mahasiswa. *Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 161-162.

- Nafarin, I. A., & Hudaidah. (2021). Perkembangan Pendidikan Indonesia di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 458-459.
- Bancroft, T. (2014). *Directing for Animation: Everything You Didn't Learn in Art School*. Massachusetts: Focal Press.
- Farid, M. (2018). *Fenomenologi dalam Penelitian Sosial*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Soeherman, B. (2019). *Fun Research: Penelitian Kualitatif dengan Design Thinking*. Jakarta: Elex Media komputindo .
- Harahap, N. (2020). *Penelitian Kualitatif*. Sumatera Utara: Wal ashri.
- Rakadea, A. J., Ramdhan, Z., & Sumarlin, R. (2021). Perancangan Storyboard untuk Animasi 2D "Apresiasiimu" dalam Meningkatkan Apresiasi Masyarakat terhadap Desain Grafis. *e-Proceeding of Art & Design*, 3206.
- Ramdhan, Z., & Iskandar, M. (2020). Perancangan Karakter Prabu Siliwangi dengan Teori Bryan Tillman. *Jurnal Desain Grafis dan Media Kreatif*, 30.
- Prajana, A. M., & Syafikarani, A. (2021). ANALISIS KOMPONEN VISUAL PADA IKLAN ANIMASI SHOPEE "SEKOTAK HARAPAN DARI SHOPEE". *Jurnal Desain*, 16-35.
- Jew, A. (2013). *Professional Storyboarding: Rules of Thumb*. Waltham: Focal Press.
- Belasunda, R., Tohir, M., & Hendiawan, T. (2021). Representasi hubungan keluarga dalam teks film indie "We Need to Talk about Mom". *ProTVF*, 183-202.
- Qatrunnada, F. G., & Anwar, A. A. (2020). PENYUTRADARAAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG PENGARUH BODY SHAMING YANG TERJADI PADA LINGKUNGAN PERGAULAN MAHASISWI DI UNIVERSITAS TELKOM. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.7,*.