

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, R. T. (2021). Animasi 2D Motion Graphic “Zeta dan Dimas” sebagai Media Pendidikan Berlalu Lintas bagi Anak Usia Dini. *Nirmana*, 21(1).
- Asmoro, S. W., & Pramono, J. (2019). *Animasi 2D dan 3D SMK/MAK Kelas XI, Kompetensi Keahlian Multimedia, Program Keahlian dan Informatika*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- BOUILLET, S. (2021). *TikTok: A Creative Guide 50+ Ideas for Your Influencer Campaigns on TikTok*. Norderstedt: Books on Demand.
- Brach, K. (2020). *Hacks for TikTok 150 Tips and Tricks for Editing and Posting Videos, Getting Likes, Keeping Your Fans Happy, and Making Money*. New York: Racehorse.
- Edi, F. R. (2016). *Teori Wawancara Psikodignostik*. Yogyakarta: PT Leutika Nouvalitera.
- El-Yana, K. (2021). *Revolusi Senja*. Tangerang: Indigo Media.
- Fowler, M. S. (2002). *Animation Background Layout: From Student to Professional*. Ontario: Fowler Cartooning Ink.
- Isroi. (2005). *Trik Desain Presentasi dengan Powerpoint*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Jackson, W. (2015). *Digital Painting Techniques*. New York: Apress.
- Kessler, M. (2004). *Color Harmony in Your Paintings*. Cincinnati: North Light Books.
- Mardi. (2020). *Buku Menggambar untuk Animasi*. Sidoarjo: Zifatama Jawa.
- Mulyadi, S., Basuki, A. M., & Prabowo, H. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif dan Mix Method: Perspektif yang Terbaru untuk Ilmu-ilmu Sosial, Kemanusiaan dan Budaya*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Nugroho, S. (2015). *Manajemen Warna dan Desain*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Nurchayono, N. (2018). *Teknik Animasi 2D dan 3D untuk SMA/MAK Kelas XI*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Nurohman, D. A. (2021). *KONTEN KREATOR: Cara Kreatif Menghasilkan Uang dengan Menjadi Blogger, Youtuber atau Tiktokker*. Bengkulu: Elmarkazi.
- Pentak, S., Richard, R., & David, A. L. (2013). *Design Basics: 2D and 3D Eight Edition, International Edition*. Massachusetts: Wadsworth, Cengage Learning.

- Penularan, Kebijakan Pemerintah Terkait Pandemi Menitikberatkan Mencegah Peluang*. (2021, Agustus 31). Retrieved Februari 20, 2022, from covid19: <https://covid19.go.id/p/berita/kebijakan-pemerintah-terkait-pandemi-menitikberatkan-mencegah-peluang-penularan-covid-19>
- Putra, R. W. (2020). *Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Qudratullah, & Wandu. (2021). *Dakwah dan Komunikasi: Konsep dan Perkembangan*. Klaten: Lakeisha.
- Raco, J. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya*. Jakarta: PT Grasindo.
- Rusdin, & Poulus, S. (2018). *Metodologi Penelitian Sosial : Suatu Pendekatan Teori dan Praktis*. Bandung: Alfabeta.
- Satriyati, E. (2021). *Pola Perubahan Sosial Budaya Masyarakat Indonesia di Era Pandemi Covid-19*. Batu: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *The Illusion Of Life Disney Animation*. New York: Walt Disney Productions.
- White, T. (2006). *Animation from Pencils to Pixels*. New York: Focal Press.
- Zed, M. (2014). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.

Internet

- Kebijakan Pemerintah Terkait Pandemi Menitikberatkan Mencegah Peluang Penularan*. (2021, Agustus 31). covid19: <https://covid19.go.id/p/berita/kebijakan-pemerintah-terkait-pandemi-menitikberatkan-mencegah-peluang-penularan-covid-19> (Diakses pada 28 Maret 2022, pukul 23.00 WIB)