

## DAFTAR PUSTAKA

- Agari, Friska dan Budiman, A. (2019). *Perancangan Storyboard untuk Film Animasi 2D Lontong Cap Gomeh*. e-Proceeding of Art & Design: Vol.6, No. 3 Desember 2019.
- Andreas, Dhimas. (2013). *Cara Merancang Story Board Untuk Animasi Keren*. Yogyakarta: Taka.
- Arianti, M. Ibrahim, B. dan Melay, R. (2017). *Tradisi Pacu Jawi di Kecamatan Sungai Tarab Kabupaten Tanah Datar Provinsi Sumatera Barat*. Jom (Jurnal Online Mahasiswa), Vol. 04 No. 01 Februari 2017.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- BPS Kabupaten Tanah Datar. (2020). *Tanah Datar Dalam Angka 2020*. BPS: Batusangkar.
- BPS Kabupaten Tanah Datar. (2021). *Kabupaten Tanah Data Dalam Angka 2021*. BPS: Batusangkar.
- Byrne, M. T. (1999). *Animation The Art of Layout and Storyboarding*. Irlandia: Speciality Print and Design.
- Cantrell, B dan Yates, N. (2012). *Modeling the Environment*. Canada.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. *Pengertian Dan Domain Warisan Budaya Takbenda*, Jakarta: Depdikbud.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (2022). *Warisan Budaya Takbenda Indonesia menuju ICH UNESCO*, Jakarta: Depdikbud.
- Fiandra, Yosa. (2020). *Teknik Fotografi Flatlay Sebagai Bentuk Strategi Marketing Online Instagram*. Kreatif (Jurnal Karya Tulis, Rupa, Eksperimental dan Inovatif), Vol. 02 No. 01 Juni 2020.
- Funk dan Wagnalls. (1984), *Standard Desk Dictionary*. Cambridge: Harper and Row.
- Ghertner, Ed. (2010). *Layout and Composition for Animation*. UK: Elsevier.
- Gumelar, M. S. (2018). *Elemen dan Prinsip Animasi 2D*. Banten: AnImage.
- Hart, J. (2008). *The Art of The Storyboard: A Filmmaker's Introduction*. Oxford: Taylor & Francis Ltd.
- Kutha, R. N. (2012). *Penelitian Sastra: Teori, Metode, dan Teknik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Koentjaraningrat. (2015). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Lionardi, A. (2021). *Perancangan Animasi 2D sebagai Media Edukasi tentang Penyusutan bagi Anak-Anak*. Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana, Vol. 21 No. 01 2021.
- Munir. (2013). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Paez, Sergio dan Jew, A. (2013). *Professional Storyboarding Rules of Thumb*. United Kingdom. Focal Press.
- Populix. (2023). *Mengenal Peluang Bisnis dalam Industri Pariwisata*. Jakarta: Populix.
- Pratama, A dan Nasution, AA. (2020). *Mempertahankan Tradisi Pacu Jawi*. Aceh Anthropological Journal, Vol. 4, No. 1, hlm: 90-109, April 2020.
- Rahmanelli & Yelda. (2010) *Tradisi Pacu Jawi: Sebuah Kajian Konsep Geografi*. Jurnal Geografi, Vol. 01 No. 01 April 2010.
- Ramdhan, Z. & Budiman, A. (2016). *Representasi Budaya Lokal (Sub Culture) dan Eksistensi Jati Diri Dalam Animasi “Pada Suatu Ketika”*. Kalatanda (Jurnal Desain Grafis dan Media Kreatif), Vol. 01 No. 01 Juli 2018.
- Redfield, Robert. (1999). *Masyarakat Kebudayaan dan Kebudayaan*. Jakarta: CV. Rajawali Press.
- Riyanto, Y. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: Penerbit SIC.
- Selby, A. (2013). *Animation*. London: Laurence King Publishing.
- Soerjono, S. (2013). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Suzanti, P. (2014). *Daya Tarik Pacu Jawi Sebagai Atraksi Wisata Budaya di Kabupaten Tanah Datar*. (JNP) Jurnal Nasional Parawisata), Vol. 06 No. 01 2014.
- White, Tony. (2009). *How to Make Animated Films: Tony White’s Complete Masterclass on The Traditional Principles of Animation*. UK: Elsevier.
- Wright, J. A. (2005). *Animation Writing and Development from Script Development to Pitch*. New York: Focal Press.