

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), 29-37.
- Beane, Andy. (2012). *3D Animation Essentials*. John Wiley & Sons, Inc.
- Brinkmann, Ron. (2008). *Art and Science of Digital Compositing*. Morgan Kaufmann Publisher.
- Creswell, John W. (2007). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications, Inc.
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Fauzi, Indah Gusti., Sari, Indri Novita., Gultom, Miranda Putra Dwi., & Rendi Ananda. (2019). *Industri Tekstil*.
- Flavell, Lance. (2010). *Beginning Blender*. APRESS.
- Handayani, S. A. (2019). Earth and Environmental Science, *Majalaya as the center for textile industry in spatial historical perspectives*, 2-6.
- Hastuti, Khafiizh., Hidayat, Erwin Yudi., & Rahmawan, Elkaf. (2013). Purwarupa *Tangible Cultural Heritage Documentation Berbasis Database Multimedia*, 12(4), 188-197.
- Herdiana, Imam. (2022, Agustus 23). Majalaya dan Solokanjeruk dalam Angka, Bergelut dengan Talasemia. BandungBergerak.id.
<https://bandungbergerak.id/article/detail/2983/majalaya-dan-solokanjeruk-dalamangka-bergelut-dengan-talasemia/>
- Herrmann, C., Bowen, R. S., Wadhwa, N., Garg, R., He, Q., Barron. J. T., & Zabih, R. (2020). *Learning to Autofocus*.
- Hurlock, Elizabeth B. (2017). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Erlangga.
- Lanier, Lee. (2010). *Professional Digital Compositing: Essential Tools and Techniques*. Wiley Publishing, Inc.
- Moreno, Laura. (2014). *The Creation Process of 2D Animated Movies*. 2nd Batx B. https://www.edubcn.cat/rcs_gene/treballs_recerca/2014-2015-02-4-TR_baixa.
- Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). KAJIAN SEMIOTIKA DALAM ANIMASI 3D LET’S EAT. *Jurnal Nawala Visual*, 4(2), 81-86.
- Odisha State Open University. (2018). *2D Animation: Introduction to 2D Animation*. Dr. Jayanta Kar Sharma.

- Oktaviani, Endah., Sachari, Agus., & Setiawan, Pindi. (2016). Identifikasi Motif Lokal Sarung Majalaya Generasi Pertama. *The Indigenous Motif Identification on First Generation of Sarung Majalaya*, 31(2), 75-86.
- Roberts, Steve. (2007). *Character Animation Fundamentals: Developing Skills for 2D and 3D Character Animation*. Elsevier Inc.
- Ronggowarsito, B. I., Ramdhan, Z., & Afif, R. T. (2022). Desain Karakter Virtual Youtuber sebagai Maskot Pembelajaran Menggambar. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 8(3), 353-367.
- Shelby, Andrew. (2013). *Animation*. Laurence King Publishing.
- Thejahanjaya, David., & Yulianto, Yusuf Hendra. (2022). PENERAPAN PSIKOLOGI WARNA DALAM *COLOR GRADING* UNTUK MENYAMPAIKAN TUJUAN DIBALIK FOTO, 2-3.
- Widhagdha, F Miftah & Ediyono, Suryo. (2022). *Indonesian Journal of Social Responsibility Review. Case Study Approach in Community Empowerment Research in Indonesia*. 1(1), 2
- Widyosiswoyo, Supartono. (1995). *Ilmu Budaya Dasar*. Ghalia Indonesia.
- Wright, Steve. (2006). *Digital Compositing for Film and Video: Second Edition*. Elsevier Inc.
- Wright, Steve. (2010). *Digital Compositing for Film and Video: Third Edition*. Elsevier Inc.
- Yanaayuri, S. A., Agung, I. P. S. (2022). *COLOR GRADING* SEBAGAI PEMBANGUN *MOOD* PADA *SETTING* WAKTU DALAM *WRB SERIES REWRITE*, 5(1), 1-2.