

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. A., Fami, A., & Maharani, N. A. (2019). Pembuatan Motion Graphic Sebagai Media Informasi Bagi Pengunjung Di PT Pembangunan Jaya Ancol. *Jurnal Sains Terapan*, 9(1), 17–26.
- Andreas, D. (2013). *Cara Merancang Story Board Untuk Animasi Keren*. Taka Publisher.
- Anggraini, L. S., & Nathalia, K. (2016). *Desain Komunikasi Visual Dasar – Dasar Panduan Untuk Pemula*. Nuansa Cendikia.
- Ansori, F. M., Rusmana, D., & Hakim, A. (2020). Kehidupan Keberagaman Masyarakat Kampung Adat Dukuh Cikelet - Garut Jawa Barat. *Al-Tsaqafa : Jurnal Ilmiah Peradaban Islam*, 17(2), 221–232. <https://doi.org/10.15575/al-tsaqafa.v17i2.10455>
- Ardhi, Y. (2013). *Merancang Media Promosi Unik dan Menarik*. Taka Publisher.
- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Badan Pusat Statistik. (2010). *Kewarganegaraan, Suku, Bangsa, Agama dan Bahasa Sehari-hari Penduduk Indonesia* (Sumarwanto & T. Iriantono, Eds.). Badan Pusat Statistik.
- Cannadine, D. (2010). *The context, performing and meaning of ritual. The Invention of Tradition*.
- Cilla, N. A. V., Rachman, A., & Kurniawan, R. A. (2023). Perancangan Video Motion Graphic Labuan Bajo Sebagai Media Promosi Destinasi Wisata. *ArtComm*, 6(2), 54–65.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Dava Media.
- Gitosudarmo, I. (2014). *Manajemen Pemasaran*. BPFE.
- Idris, I., Pangaribuan, H. R., & Khair, R. (2022). PERANCANGAN MOTION GRAPHIC VIDEO ANIMASI SEBAGAI SARANA IKLAN PROMOSI DAN INFORMASI. *Data Science Indonesia*, 2(2), 60–66. <https://doi.org/10.47709/dsi.v1i2.1929>
- Illiyan, M. (2018). BERFIKIR INTELEKTUAL, BERWAWASAN GLOBAL, DAN TETAP MELANGKAH LOKAL": PROSPEK KAMPUNG NAGA MENJADI DESA ADAT. In *Jurnal Masyarakat & Budaya* (Vol. 20, Issue 1).
- Kotler, & Keller. (2012). *Manajemen Pemasaran* (12th ed.). Erlangga.
- Kusrianto, A. (2006). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Andi .
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. CV. Andi Offest.
- Kusrianto, A. (2015). *Pengantar desain komunikasi visual*. Andi.
- Ladjamudin, A.-B. Bin. (2013). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Graha Ilmu.
- Laksana, F. (2008). *Manajemen Pemasaran* (1st ed.). Graha Ilmu.

- Laksana, M. F. (2019). *Praktis Memahami Manajemen Pemasaran* (Cetakan Pertama). Khalifah Mediatama.
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta.
- Nurajizah, S. (2016). IMPLEMENTASI MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE PADA APLIKASI PENGENALAN LAGU ANAK-ANAK BERBASIS MULTIMEDIA. *Jurnal Prosisko*, 3(2).
- Permana, A. A. J., & Wirayani, M. P. (2021). Media Promosi untuk Membantu Promosi Desa Wisata. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 231–236.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index>
- Peter, J. P., & Olson, J. C. (2014). *Perilaku Konsumen dann Strategi Pemasaran*. Salemba Empat.
- Pitria, P., Hilman, I., & Indrianeu, T. (2022). JURNAL GEOGRAFI KARAKTERISTIK MASYARAKAT KAMPUNG NAGA DALAM MENGHADAPI KUNJUNGAN WISATAWAN PADA KONDISI ADAPTASI KEBIASAAN BARU (AKB) DI DESA NEGLASARI KECAMATAN SALAWU KABUPATEN TASIKMALAYA. *Jurnal Geografi*, 20(2), 103–130.
- Romadonah, E. S., & Maharani, I. N. (2019). Motions Graphic Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Utile*, 5(2).
- Schoell. (2016). *Manajemen Pemasaran*. Alfabeta.
- Setiawan, I., Lasmiyati, & T. Dibyo Harsono. (2019). *Potensi Budaya Di Kota Tasikmalaya*. BNPB Jawa barat.
- Soekanto, S. (2005). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Rajawali Press.
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metode Penelitian Desain Komunikasi Visual* (B. Anangga & F. Maharani, Eds.; Cetakan Pertama). Kanisius.
- Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual : Teori dan Aplikasi*. Andi.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. UNY Press.
- Sutopo, A. H. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Graha Ilmu .
- Triawan, M., & Heriansyah. (2022). Multimedia Interaktif Pengenalan Objek Wisata Kota Pagar Alam. *Jurnal Ilmiah Binary STMIK Bina Nusantara Jaya Lubuklinggau*, 4(2), 99–104. <https://doi.org/10.52303/jb.v4i2.85>
- Wibowo, I. T. (2013). *Belajar Desain Grafis*. Buku Pintar.
- Witabora, J. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *HUMANIORA*, 3(2).
- Wulandari, T. (2013). Analisis Place Branding untuk Meningkatkan Citra Kabupaten Purwakarta serta Implikasinya terhadap Keputusan Mengunjungi Destinasi Pariwisata. *Jurnal Ilmu Manajemen & Bisnis*, 4(1).
- Yakub. (2012). *Pengantar Sistem Informasi*. Graha Ilmu.