

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, O., & Kadarisman, D. S. (2022). Geomythology as a Geotourism Attraction, Case Study: The Sangkuriang Legend in The Bandung Highland and Its' Surrounding Areas Based on Geological to Hermeneutics Interpretation. *International Journal of Geotourism Science and Development (IJGSD)*, 2. <https://pepbandung.ac.id/>
- Alexandra, Q. M., Sumarlin, R., & Afif, R. T. (2023). PERANCANGAN BACKGROUND DALAM SEBUAH ANIMASI MOTION COMIC BERJUDUL KECEMASAN: PERJUANGAN TAK TERLIHAT. *eProceedings of Art & Design*, 10(6).
- Cintya Dwi Hastuti, A. B. (2018). PERANCANGAN BACKGROUND UNTUK SHORT ANIMATION 2D "SAKAI". PERANCANGAN BACKGROUND UNTUK SHORT ANIMATION 2D "SAKAI", 1326.
- Dirgantara, A. R. (n.d.). *Peran Interpreter Dalam Kegiatan Geowisata : Studi Kasus Gunung Tangkuban Perahu*. <http://blog.fitb.itb.ac.id/BBrahmantyo/?p=48>
- E, R. D. (2006). The Contribution of Dominant Tree Species to Nutrient Cycling in a Mixed Forest Ecosystem on Mount Tangkubanperahu, West Java, Indonesia. The Contribution of Dominant Tree Species to Nutrient Cycling in a Mixed Forest Ecosystem on Mount Tangkubanperahu, West Java, Indonesia, 380.
- Helaluddin, H. W. (n.d.). Analisis Data Kualitatif : Sebuah Tinjauan Teori & Praktik.
- Hendratman, H. (2010). Tips N Trik Computer Grapics Design. 101.
- Soewardikoen, D. W. (2021). Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: PT KANISIUS.
- Fajar, M. M., Eka Murtinugraha, R., & Arthur, R. (2023). KAJIAN LITERATUR: EFEKTIVITAS MEDIA VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN BERSIFAT TEORI. In *Prosiding Seminar Pendidikan Kejuruan dan Teknik Sipil (E-Journal (Vol. 1))*.
- Feriyadin, F., Anisa, A., & Furkan, F. (2022). Youth Social Capital for the Sustainability of Halal Tourism in Setanggor Village. *International Journal of Geotourism Science and Development*, 2(1). <https://doi.org/10.58856/ijgsd.v2i1.15>
- Hastuti, C. D. (2018). PERANCANGAN BACKGROUND UNTUK SHORT ANIMATION 2D "SAKAI". PERANCANGAN BACKGROUND UNTUK SHORT ANIMATION 2D "SAKAI." *E-Proceeding of Art & Design*, 5, 1326.
- Husni, A. M., Lionardi, A., & Afif, R. T. (2023). PERANCANGAN STORYBOARD UNTUK ANIMASI 2D MENGENALKAN NILAI-NILAI DALAM PROSES TRADISI NGALIWET TRADISIONAL SUNDA. *Proceedings of Art & Design*, 10(6).
- Kembaren, M. M., Azharie, A., Husnan, N. M., Fakultas, L., & Budaya, I. (n.d.). CERITA RAKYAT MELAYU SUMATRA UTARA BERUPA MITOS DAN LEGENDA DALAM MEMBENTUK KEARIFAN LOKAL MASYARAKAT THE MYTHS AND LEGENDS STORIES OF NORTHERN MALAY SUMATRA IN SHAPING OF LOCAL WISDOM. In *Rumpun Jurnal Persuratan Melayu (Vol. 8, Issue 1)*. BUDIMAN.
- Khaatimah, H., & Wibawa, R. (2017). EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE INTEGRATED READING AND COMPOSITION TERHADAP HASIL BELAJAR. In *Jurnal Teknologi Pendidikan (Vol. 2)*.

- Munandar, I., Indira, D., Di, M., Legenda, B., Gunung, ", Perahu, T., Suatu, " :, & Semiotik, K. (2021). Makna di Balik Legenda “Gunung Tangkuban Parahu”: Suatu Kajian Semiotik. In *NUSA* (Vol. 16, Issue 1).
- Novita, L., Guru Sekolah Dasar, P., Pakuan Bogor, U., & Novianty, A. (2019). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SUBTEMA BENDA TUNGGAL DAN CAMPURAN. In *JTIEE* (Vol. 3, Issue 1).
- Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). KAJIAN SEMIOTIKA DALAM ANIMASI 3D LET'S EAT. *Jurnal Nawala Visual*, 4(2), 81-86.
- Penelitian, J. I., Saas Asela, O., Salsabila, H., Hidayah, N., Lestari, P., Sihati, A., & Pertiwi, A. R. (2020). *PERAN MEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN PAI BAGI GAYA BELAJAR SISWA VISUAL*. 1(7).
- Pebriyanto; Ahmad, Hafiz Aziz; Irfansyah. (2022). Anthropomorphic-Based Character in The Animated Film “Ayo Makan Sayur dan Buah”. *CAPTURE: Jurnal Seni Media Rekam*, 14(1), 75-91
- Riwu, A., & Pujiati, T. (n.d.). ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES PADA FILM 3 DARA (KAJIAN SEMIOTIKA). *DEIKSIS*, 10(03).
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, penerbit Alfabeta, Bandung
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:CV. Alfabeta.