

## DAFTAR PUSTAKA

- Bowen dan Thompson. (2013). *Grammar of The Edit*. London: Focal Press.
- Byrne, M. T. (1999). *Animation The Art of Layout and Storyboarding*. Irlandia: Speciality Print and Design.
- Bastomi, Suwaji. (1988). *Apresiasi Kesenian Tradisional*. IKIP Semarang Press.
- Cantrell dan Yates. (2012). *Modeling the Environment: Techniques and Tools for the 3D Illustration of Dynamic Landscapes*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Chaer, Abdul. *Morfologi Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Creswell, W John. (2014). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods*. Sage Publications, Inc.
- Dhimas, Andreas. (2013). *Cara Mudah Merancang Storyboard untuk Animasi Keren*. Yogyakarta: TAKA Publisher.
- Field, Syd. (2007). *Screenplay The Foundations of Screenwriting*. Inggris: Random House Publishing Group.
- Ghertner, Ed. (2010). *Layout and Composition for Animation*. Routledge: Focal Press.
- Ginting, Rahmanita. (2021). *Etika Komunikasi dalam Media Sosial: Saring Sebelum Sharing*. Cirebon: Insania.
- Hardani. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: CV.Pustaka Ilmu Group.
- Hart, John Patrick. (2008). *The Art of The Storyboard: A Filmmaker's Introduction*. Oxford: Focal Press.
- Hurlock, Elizabeth B. (1980). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Gramedia.
- Koentjaraningrat. (1993). *Kebudayaan, Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

- Paez dan Jew. (2013). *Professional Storyboarding: Rules of Thumb*. London: Focal Press.
- Purnamawati dan Eldarni. (2001). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Cv. Rajawali.
- Ramdhan dan Budiman. (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.
- Sagio dan Samsugi. (1991). *Wayang Kulit Gagrag Yogyakarta: Morfologi, Tatahan, Sunggingan dan Teknik Pembuatannya*. Jakarta: Haji Mas Agung.
- Salmun, M.A. (1986). *Padalangan, Proyek Penerbitan Buku Bacaan dan Sastra Indonesia dan Daerah*. Departemen Pendidikan dan kebudayaan.
- Santrock, John W. (2012). *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup (Edisi ketigabelas jilid I)*. Bandung: Penerbit Erlangga.
- Sedyawati, Edi. (2003). *Warisan Budaya Takbenda*. Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Budaya, Lembaga Penelitian, Univeristas Indonesia.
- Selby, Andrew. (2013). *Animation*. Inggris: Laurence King Publishing.
- Soedarso. (1990). *Metode Penyusunan Karya Musik*. ISI Press Solo.
- Soemardjo. (2000). *Filsafat Seni*. Institut Teknologi Bandung.
- Soenyoto, Partono. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Soerjono, Soekanto. (2013). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Somantri, Barnas. (1989). *Menyimak Perkembangan Wayang Golek di Jawa Barat*. Jakarta: Sekretariat Nasional Pewayangan Indonesia.
- Sugiyono. (2018) *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi dab R&D*. Alfabeta.
- Triastuti, E. (2017), *Kajian Dampak Penggunaan Media Sosial Bagi Anak dan Remaja*. Pusat Kajian Komunikasi, Fisip Universitas, PUSAKOM.

- Wright, Jean Ann. (2013). *Animation Writing and Development*. Inggris: Taylor and Francis.
- White, Tony. (2009). *How to Make Animated Films*. London: Focal Press.
- 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.
- Anwar, I. M. D., Juniarta, I. G. N., & Suindrayasa, I. M. (2022). *Perbandingan Efektivitas Penggunaan Video Animasi dengan Video Demonstrasi dalam Meningkatkan Pengetahuan Bantuan Hidup Dasar Remaja*. *Jurnal Keperawatan*, 14(2), 55–66.
- Fiandra, Yosa. (2020). *Teknik Fotografi Flatlay Sebagai Bentuk Strategi Marketing Online Instagram*. Bandung: Telkom University.
- Herminingsih. & Saguni. (2022). *Pengaruh Youtube Sebagai Media Pembelajaran Dalam Perkembangan Kognitif, Afektif Dan Psikomotor Siswa*. *Prosiding Kajian Islam Dan Integrasi Ilmu Di Era Society (KIIIES) 5.0, 1*, 79-84.
- Horvath. & Gyenge. (2018). *Movie Trailer Types And Their Effects On Consumer Expectations*. *IJBMI*.
- Nicoleta, CiacuGrasu. (2008). *The impact of new media on society*. *Behavioral an social Sciences. Conference proceeding 4. CNCSIS listening B+*. 121-130.
- Rahadianto, Irfan Dwi. (2023). *Adaptasi Wayang Kulit Sasak Melalui Perancangan Desain Karakter*. Bandung: Telkom University.
- Sumarlin, Rully. (2022). *Perancangan Storyboard Untuk Animasi 2D Fenomena Burnout Pada Mahasiswa DKV Telkom University*. Bandung: Telkom University.
- Widhagha, F Miftah & Ediyono, Suryo. (2022). *Indonesian Journal of Social Responsibility Review. Case Study Approach in Community Empowerment Research in Indonesia*.

- Antara News. (2023). *Desa Baros Arjasarri jadi salah satu desa wisata terbaik se-Indonesia*. <https://www.antaranews.com/berita/3547587/desa-baros-arjasari-jadi-salah-satu-desa-wisata-terbaik-se-indonesia>
- 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.
- Ensiklopedia Dunia. *Wayang Golek*.  
[https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Wayang\\_golek](https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Wayang_golek)
- Jendela, Kemendikbud. (2023). *Wayang: Aset Budaya Nasional Sebagai Refleksi Kehidupan dengan Kandungan Nilai-nilai Falsafah Timur*.  
<https://jendela.kemdikbud.go.id/v2/kebudayaan/detail/wayang-aset-budaya-nasional-sebagai-refleksi-kehidupan-dengan-kandungan-nilai-nilai-falsafah-timur>
- K, Amira. *Media: Pengertian, Fungsi, dan Jenis-jenis*.  
<https://www.gramedia.com/literasi/media/>
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). *Wayang*,  
<https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id/?newdetail&detailTetap=76>
- Krisnana, Donna. (2010). *Museum Wayang Kulit di Yogyakarta*. Depok: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Lemay, Brian. *Storyboarding Basics*.  
<https://www.brianlemay.com/Pages/animationschool/storyboarding/storyboarding%20basics.html>
- Mahlil, Arziqi. *14 Tipe Shot Dalam Pengambilan Gambar Film*.  
<https://acehdocumentary.com/berita/14-tipe-shot-dalam-pengambilan-gambar-film/>
- Pangesti, Rika. (2022). *Mengenal Istilah Storyboard dan Manfaatnya, Kamu Perlu Simak Ya!*. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5918020/mengenal->

[istilah-storyboard-dan-manfaatnya-kamu-perlu-simak-ya#:~:text=Orang%20yang%20membuat%20storyboard%20disebut,cerita%20sesuai%20skenario%20yang%20digunakan](#)

Pemerintah Desa baros dan Diskominfo Kab Bandung. (2020). *Visi dan Misi Desa Baros*. <http://www.baros.desa.id/>

Rahma, Farah Aulia. (2023). *Perancangan Background Animasi 2D*. Bandung: Telkom University.

Sistem Informasi Desa Baros. (2023). <https://www.baros.desa.id/first>

Syujana, Murfid Agil. (2023). *Perancangan Storyboard untuk Animasi 2D Mengenai Joki Pacu Jawi Asal Kabupaten Tanah Datar*. Bandung: Telkom University.

Trileva, Muthi Aghnia. (2021). *Penyutradaraan Pada Film Web Series Mengenai Kehidupan Penyandang Obsessive Compulsive Disorder (OCD)*. Bandung: Telkom University.

Umam. *Pengertian Budaya: Ciri-ciri, Fungsi, Unsur, dan Contohnya*. <https://www.gramedia.com/literasi/budaya/>

Wahyudi, Muhamad Regi. (2014). *Pusat Kesenian Wayang Golek di Bandung*. Bandung: UNIKOM.

Videomaker. (2020). *Storyboarding: Methods, techniques, and lingo*. <https://www.videomaker.com/article/f2/15415-how-to-make-a-storyboard-storyboard-lingo-techniques/>

Wood, Damien Stuart. (2022). *Camera Angles for Storyboard Artist*. <https://storyboardart.org/storyboard-tutorials/camera-angles-for-storyboard-artists/>

Wood, Damien Stuart. (2022). *Composition Rules for Storyboards*. <https://storyboardart.org/storyboard-tutorials/composition-for-storyboards/>