

DAFTAR PUSTAKA

- 21 Draw. (2020). The Character Designer. 21 Draw.
- 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).
- 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.
- Asfar, M. (2019). Analisis Konten: Mendalaminya dalam Penelitian Kualitatif. Jakarta: SkripsiYuk!.
- Asfar, M. (2019). Pengaruh Modernisasi dan Globalisasi terhadap Perubahan Sosial Budaya. Jakarta: Penerbit Indah.
- Bancroft, T. (2020). Creating Characters with Personality: For Film, TV, Animation, Video Games, and Graphic Novels (edisi ke-2). Watson-Guptill.
- Campbell, J. (1949). The Hero with a Thousand Faces. Princeton: Princeton University Press.
- Campbell, J. (1988). The Power of Myth. New York: Doubleday.
- Christensen, T. (2008). Mythology and You: Classical Mythology and Its Relevance in Today's World. Pearson.
- Corbett, D. (2013). The Art of Character: Creating Memorable Characters for Fiction, Film, and TV. Penguin Books.
- Creswell, J. W. (2014). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (4th ed.). Sage Publications.
- Efendi, A., Risdiyanto, & Setiawan, R. (2017). Pengantar Teknologi Informasi dan Komunikasi. Surabaya: UPT Penerbitan Universitas PGRI Adi Buana.
- Eliade, M. (1954). The Myth of the Eternal Return: Cosmos and History. Princeton University Press.
- Good News From Indonesia. (2022). Tradisi Sisingaan: Cara Masyarakat Subang Mengejek Pemerintah Kolonial. Diakses pada 10 Agustus 2024, dari

<https://www.goodnewsfromindonesia.id/2022/10/20/tradisi-sisingaan-cara-masyarakat-subang-mengejek-pemerintah-kolonial>

Harara, M. (2020). Dampak Modernisasi terhadap Kepercayaan Masyarakat. Yogyakarta: Pustaka Rakyat.

Humaeni, A. (2012). "Makna Kultural Mitos dalam Budaya Masyarakat Banten." *Antropologi Indonesia*, 33(3), 167-168.

Hutomo, S. H. (2020). dalam Nazriani. "Pengaruh Sastra Lisan terhadap Kebudayaan di Indonesia." *Jurnal Kebudayaan Indonesia*, 19.

Ibumade. (2024). Paket Tari Sisingaan di Depok, Bekasi, Tangerang, Bogor, Jakarta, Bandung. Diakses pada 10 Agustus 2024, dari <https://ibumade.com/produk/paket-tari-sisingaan-di-depok-bekasi-tangerang-bogor-jakarta-bandung-2012451>

Kompas. (2023). "Mengenal 17 Tujuan SDGs Pembangunan Berkelanjutan Beserta Penjelasannya." Diakses dari Kompas.com pada 13 Juni 2024.

Moleong, L. J. (2005). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Moore, W. E. (1963). Social Change. Prentice-Hall.

Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). "KAJIAN SEMIOTIKA DALAM ANIMASI 3D LET'S EAT." *Jurnal Nawala Visual*, 4(2), 81-86.

Pemerintah Kabupaten Subang. (2024). Sisingaan: Seni dan Budaya Subang. Diakses pada 10 Agustus 2024, dari <https://subang.go.id/public/index.php/wisata/seni-dan-budaya/sisingaan>

Pusat Bahasa. (2023). "Mitos." Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka. Diakses dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id>.

Sartini. (2014). "Mitos dalam Kehidupan Beragama." *Antropologi Indonesia*, 195.

Selby, A. (2013). Animation. Laurence King Publishing.

Tillman, B. (2011). Creative Character Design. Focal Press.

White, T. (2009). Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for the Digital Animator. Focal Press.

Winarti, S. (2020). Sastra Lisan di Nusantara: Konservasi dan Revitalisasi. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kemendikbud.

Yusanto, Y. (2019). "Ragam Pendekatan Penelitian Kualitatif." Jurnal Komunikasi, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Diakses dari Academia.