

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.
- 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).
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Anwar, I. M. (2022). Perbandingan Efektivitas Penggunaan Video Animasi dengan Video Demonstrasi dalam Meningkatkan Pengetahuan Bnatuan Hidup Dasar Remaja. *Jurnal Keperawatan* (Vol. 14, No. 2).
- Badan Pusat Statistik Kecamatan Ciamis, 2020. Kecamatan Panjalu Dalam Angka 2020. Bandung: BPS Kecamatan Ciamis.
- Barton, C. (2017). *How to Draw People in Proportions*. Retrieved from How to Draw Comics: <https://www.howtodrawcomics.net/how-to-draw-people-in-proportion>
- Cozby, P. C. (2009). *Methods in Behavioral Research*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Creswell, J. W. (2010). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed* (A. Fawaid, Trans. 3 ed.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (1994). *Handbook of Qualitative Research*. London: Sage.

Herminingsih. (2022). Pengaruh Youtube Sebagai Media Pembelajaran Dalam Perkembangan Kognitif, Afektif Dan Psikomotor Siswa. *rosiding Kajian Islam Dan Integrasi Ilmu Di Era Society 5.0 (KIHIES)*, 79-84.

Maestri, G. (2006). *Digital Character Animation 3*. Berkeley: New Riders.

Minedrop, A. (2005). *Metode Karakterisasi Telaah Fiksi*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

Mollica, P. (2018). *Special Subjects: Basic Color Theory: An Introduction to Color For Beginning Artists*. Walter Foster Publishing.

Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). Kajian semiotika dalam animasi 3D Let's Eat. *Jurnal Nawala Visual*, 4(2), 81-86.

Nazir, M. (2005). *Metode Penelitian*. Ciawi-Bogor: Ghalia Indonesia.

Nurdiyantoro, B. (2017). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Nurhidayat, A. I., Mulyati, S., Fauziah, A., Lestari, D. D., Setiawati, T., & Astuti, Y. S. (2024). Pengaruh Pengelolaan Wisata Situ Lengkong Panjalu Terhadap Perubahan Adaptasi Masyarakat Desa Panjalu Kecamatan Panjalu Kabupaten Ciamis. *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 8.

Pram. (2013). *Suku Bangsa Dunia dan Kebudayaannya*. Jakarta: Cerdas Interaktif

Prayogo, R. R., & Febrianita, R. (2018). Literature Review : Pengembangan Strategi Pemasaran Pariwisata Dalam Meningkatkan Niat Berkunjung Wisatawan Di Indonesia. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 16(2), 1–7.

Priharto, S. (2020). *Pentingnya Psikologi Warna pada Marketing dan Pengembangan Bisnis*,
Www.Accurate.Id. <https://accurate.id/marketing-manajemen/pentingnyaipsikologi-warna-pada-bisnis/>

Putra. (2014). *Penokohan dan Perwatakan Tokoh Novel Bumi Cinta Karya habiburrahman El-Shirazy*.

Rall, H. (2018). *Animation: From Concept to Production*. CRC Press.

Rideout, V., Foehr, U., & Roberts, D. (2010). *Generation M2: Media in the lives of 8 to 18-yearolds*. Kaiser Family Foundation Study.<http://www.kff.org/entmedia/8010.cfm>

Roberts, S. (2011). *Character Animation Fundamentals: Developing Skills for 2D and 3D*.

Santrock, J. W. (2012). *Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup*. Bandung:
Penerbit Erlangga.

Sawyer, S. M. 2018. *The age of adolescence*. 2(3): 223-228.

Somantri, G. R. (2005). Memahami metode kualitatif. *Makara, Sosial Humaniora*, 9(2), 57-
65.

Sutrano. (2020). Konstruksi Ideologi Fetisme Komoditi dalam Video Klip Coldplay
“*Adventure of a Lifetime*”. *KINESIK*, 22.

Suwantoro, G. (2004). *Dasar-dasar Pariwisata*. Yogyakarta: Andi Offset.

Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. Oxford: Elsevier Focal Press.

Tyas, A. K. 2022. Survei Minat Remaja Terhadap Jenis Film. Diakses pada tanggal 3 Januari
2024, dari <https://www.researchgate.net/publication/360453580>

White, T. (2009). *How to Make Animated Films*. Oxford: Elsevier Focal Press.