

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.

Ansori. (2019). *Islam dan Pendidikan Multikultural*. 5 (2), 112.

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).

Hart, John. (2008). *Art of The Storyboard A Filmmaker’s Introduction Second Edition*. UK: Elsevier.

Husni, A. M., Lionardi, A., & Afif, R. T. (2023). *PERANCANGAN STORYBOARD UNTUK ANIMASI 2D MENGENALKAN NILAI-NILAI DALAM PROSES TRADISI NGALIWET TRADISIONAL SUNDA*. *eProceedings of Art & Design*, 10(6).

Jannah, Sulianti. (2021). *Perspektif Mahasiswa Sebagai Agen of Change Melalui Pendidikan Kewarganegaraan*. 2(2). 181-193.

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

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

Prabowo, Mei. (2022). *Pengantar Sinematografi*. Semarang: The Mahfud Ridwan Institute.

Purnomo, Wahyu Dan Wahyu Andreas. (2013). *Animasi 2d*. Jakarta: Kementerian Pendidikan & Kebudayaan.

Putri, Dkk. (2019). *Analisis Segmentasi Pasar Dalam Penggunaan Produk Viefresh Di Wilayah Sekitar Kampus Universitas Muhammadiyah Surabaya*. 17(2).

Puspitasari, Sudaryat, Afif. (2023). *Perancangan Animate Untuk Serial Animasi 2dvertikal Iklan Layanan Masyarakat Mengenai Dampak Adiksi Tiktok Terhadap Remaja*, 10(2), 1549.

Radea, Artawan, Cahyadi. (2023). *Tahap Produksi Animasi Belajar Mengenal Huruf di Hns Studio Bali*, 4(1), 111-114.

Sudaryanto Dan Sabdjan Badio. (2013). *Keteknikan Videografi Membuat Film Pendek Dan Video Iklan*.

Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi (Mix Method). Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Telambanua, Dkk. (2022). Peran Pemilih Muda Dalam Meningkatkan Partisipasi Masyarakat Pada Penyelenggaraan Pemilu.

Thomas And Johnson. (1981). The Illusion of Life: Disney Animation. UK: Elsevier.

Wahyudi, Kalbuadi, Pertiwi. (2022). Perancangan Animasi 3d Iklan Layanan Masyarakat Kampanye Sosial Vaksinasi Covid-19 Di Banyumas. 07(2), 191.

White, Tony. (1987). How To Make Animated Films. UK: Elsevier.