

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.
- Anwar, Ali. 2016. *Citra Kota Bekasi dalam Arsip*
- Barlian, E. (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. INA-Rxiv. <https://doi.org/10.31227/osf.io/aucjd>
- Chris Barker, *Cultural Studies Teori dan Praktik*, diterjemahkan oleh Nurhadi (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2013), 174.
- Dedy Rahman Prehanto, *Konsep Sistem Informasi*, (Surabaya: Scopindi Media Pustaka, 2020), hlm. 12.
- Epni Sudrajat, (2020) *APLIKASI SISTEM KOMUNIKASI PERSONAL ANAK AUTISTIK* Universitas Pendidikan Indonesia. https://repository.upi.edu/48705/4/T_PKKH_1707815_Chapter3.pdf
- Fowler, Mike S. 2002. *Animation Background Layout: From Student to Professional*. Kanada: Fowler Cartooning Ink.
- Jamaluddin, A. N. (2017). Sosiologi Perkotaan: Memahami Masyarakat Kota dan Problematikanya (PDF). Bandung: CV. Pustaka Setia. ISBN 978-979-076-518-4.*
- Jelahut, F. E (2022). Aneka Teori dan Jenis Penelitian Kualitatif. https://www.researchgate.net/publication/363275383_Aneka_Teori_Dan_Jenis_Penelitian_Kualitatif
- Mawardi, Dodi. 2021. *Fakta di Balik Julukan Nama Kota di Indonesia*.
- 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.
- Pane, Ismail. 2021. *Desain Penelitian Mixed Method*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini
- 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
- Pratama, Denny. *Karakteristik perkembangan remaja*. 2021 <http://edukasimu.org/index.php/edukasimu/article/view/49/48>

- Roberts, S. 2007. *Character Animation: 2D Skills for Better 3D*. Netherlands: Focal Press.
- Rummens J. (1993). "Personal Identity and Social Structure in Saint Maartin: A Plural Identity Approach". Unpublished Thesis/Dissertation, York University
- Santoso, B. (2017). BAHASA DAN IDENTITAS BUDAYA. *Sabda: Jurnal Kajian Kebudayaan*, <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/sabda/article/view/13266>
- Sawyer, J. E., & Goldstein, T. (2018). Can guided play and storybook reading promote children's drawing development? *Empirical Studies of the Arts*, 37(1), 32-59.
- Sutiah, Pengembangan Media Pembelajaran PAI, (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2018), hlm. 24.
- Suwasono, A.A (2017). KONSEP ART DALAM DESAIN ANIMASI. <https://journal.isi.ac.id/index.php/dkv/article/view/1765>
- Suwasono, Arief A. 2017. *Konsep Art dalam Desain Animasi*
- Tillman, Bryan. 2011. *Creative Character Design*. USA: Elsevier Inc.
- Tobing, S. L., Afif, R. T., & Sumarlin, R. S. (2023). PERANCANGAN CONCEPT ART KARAKTER 2D MBOK JAMU SEBAGAI MEDIA EDUKASI MENGENAI JAMU TRADISIONAL PADA REMAJA. *eProceedings of Art & Design*, 10(6).
- White, Tony. 2009. *How to Make Animated Films*. Inggris: Elsevier Inc.
- Widadijo, W.T. (2017). 12 PRINSIP ANIMASI DALAM SERIAL “Adit & Sopo Jarwo” <http://aksa.stsrvisi.ac.id/index.php/aksa/article/view/7/6>
- Wijayanto, Hudi. 2022. *Profil Data Sektoral Kota Bekasi Tahun 2022*. Kota Bekasi: Pusat Data Statistik Kota Bekasi