

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2022). Buku Metode Penelitian Kualitatif. Makassar: CV. Syakir Media 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.
- 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).
- Azizah, R. A., & Budiman, A. (2018). Perancangan Background Untuk Film Animasi Pendek 2D" radio Malabar". *eProceedings of Art & Design*, 5(3).
- Davies, P. (2016). *Composition for Artist*. St. Paul, Minn: Art Tutor.
- Fowler, M. S. (2002). *Animation Background Layout from Student to Professional*. Canada: Fowler Cartooning Ink.
- Gurney, J. (2010). *Color and Light: A Guide for the Realist Painter*. Missouri: Andrews McMeel Publishing, LLC.
- Hahury, R. M. S., & Wahyudi, A. T. (2022). Analisa Pengaplikasian Teori Warna Dan Penggunaan Siluet Dalam Desain Karakter. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1, 14.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., Smaldino, S. E., (1993). *Instructional Media and Technologies for Learning Seventh Edition*. Ohio: Merrill Prentice Hall
- Hernandez, E. A. (2013). *Set the Action! Creating Backgrounds for Compelling Storytelling in Animation, Comics, and Games*. United Kingdom: Focal Press.
- Lou, Y. (2019). *The Idea of Environmental Design Revisited*. *Design Issues*, 35(1): 23-35.
- Malik, A., Rahim, A., & Sideng, U. (2019). Pariwisata dan Pengembangan Ekowisata Mangrove.
- Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). Kajian Semiotika dalam Animasi 3D *Let's Eat*. *Jurnal Nawala Visual*, 4(2), 81-86.

Rhama, B. (2020). Tata Kelola Destinasi Wisata: dan Peraturan Perundangan Pariwisata. PT Kanisius.

Sahda, T. S., Budiman, A., & Mario, M. (2021). Perancangan Background untuk Animasi 2D “Menjaga Rinjani”. *eProceedings of Art & Design*, 8(3).

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

Tahta, A. P., Hendiawan, T., & Rahmansyah, A. (2015). Perancangan Environment Bertema Fantasi Dalam Film Animasi 3D " Astana Arthakara". *eProceedings of Art & Design*, 2(2).

Wright, J. A. (2005). *Animation Writing and Development from Script Development to Pitch*. United Kingdom: Focal Press.

Sumber lain:

Badan Pusat Statistik Kecamatan Ciamis. (2020). Kecamatan Panjalu Dalam Angka 2020. Bandung: BPS Kecamatan Ciamis.

Lowtwait, S. (2014). *What is Animation Background Layout?*. Diakses pada tanggal 28 Desember 2023, dari <http://stevelowtwait.com/blog/what-is-animation-background-layout>

Shahbazi, N. (2023). The Art of Pixels – Realistic vs Stylized Art Style in Games. Diakses pada tanggal 18 Juni 2024, dari <https://pixune.com/blog/stylized-vs-realistic/>

StudySmarter. (2020). Isometric Drawing, Diakses pada tanggal 14 Desember 2023, dari <https://www.studysmarter.co.uk/explanations/engineering/design-engineering/isometric-drawing/>

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