

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.

Ardianto, Yoni. Memahami Metode Penelitian Kualitatif. (2019), <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/artikel/baca/12773/Memahami-Metode-Penelitian-Kualitatif.html>, diakses pada 29 November 2023.

Asfar, A. M. I. T., (2019). Analisis Naratif, Analisis Konten, dan Analisis Semiotik (Penelitian Kualitatif). *Penelitian Kualitatif* (2).

Astuti, M. S., & Ramdhan, Z. (2019). Perancangan Desain Karakter Animasi 3d Berjudul “Pangeran Mundinglaya” Sebagai Media Pendidikan Karakter Untuk Anak Sekolah Dasar. *eProceedings of Art & Design*, 6(3).

CarrotAcademy, Apa Itu *Concept Art*, (2013). <https://www.carrotacademy.com/apa-itu-concept-art/>, diakses pada 30 Juni 2024.

CrossTechno, Arti Warna dan Psikologi Warna. (2018). <https://crosstechno.com/blog/view/arti-warna-dan-psikologi-warna>, diakses pada 30 Juli 2024.

Fikhri, M., & Ramdhan, Z. (2020). Perancangan Desain Karakter Animasi 2d Dampak Kekerasan Di Sekolah (bullying) Terhadap Korban Dalam Tugas Perkembangan Remaja. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).

Firdaus, Ngatifudin, Animasi dalam Media Pembelajaran (2022), <https://btkpdiy.or.id/artikel/animasi-dalam-media-pembelajaran#:~:text=Animasi%20berasal%20dari%20bahasa%20latin,kegiatan%20menghidupkan%2C%20menggerakkan%20benda%20mati>, diakses pada 20 November 2023.

Harurissa, A.M., Dewi, A. K., Sari, N. L. D. I. D. (2022). Perancangan Ilustrasi *Concept Art* Untuk Sinematik Bumper Intro (*Concept Art Illustration Design For Cinematic Bumper Intro*). Karya Ilmiah ISI Denpasar.

Hudaeri, Mohamad. *Debus Dalam Tradisi Masyarakat Banten*, (2009)

Kelasanimasi, Membuat Background Animasi Menarik, Caranya?, (2020). <https://kelasanimasi.com/tips-membuat-background-animasi-yang-menarik/>, diakses pada 1 Maret 2024

Mediahanjar, Tahap Pembuatan Karakter Animasi 2D, (2021). <https://www.mediahanjar.com/2021/08/Tahap%20Pembuatan%20Karakter%20Animasi%202D.html>, diakses pada 1 Maret 2024.

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

Neese, Brian. 5 types of new media, (2017). <https://datafloq.com/read/5-types-ofnew-media/>, diakses pada 13 September 2023.

Nugroho, Sarwo. (2015). *Manajemen Warna dan Desain*. Yogyakarta:ANDI.

Rimbakita, Konservasi – Pengertian, Tujuan, Manfaat, Metode, Contoh & Sejarah di Indonesia. (2019). <https://rimbakita.com/konservasi/>, diakses pada 11 September 2023.

Sevakis, Justin, What Is "Key Art" And Why Is It Important?, (2017). <https://www.animenewsnetwork.com/answerman/2017-03-24/.113788>, diakses pada 30 Juni 2024

Stevanus, J., Wibowo, & Febriari, R., (2015). *Perancangan Desain Visual Development sebagai Media Bantu Pembelajaran Sejarah*.

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.

Sulfiatry, N., Fiandra, Y., & Lionardi, A., (2023). Perancangan Desain Karakter untuk Animasi 2D Fenomena Body Image Insecurity pada Mahasiswa DKV Telkom University. *eProceedings of Art & Design*, 10(6).

Syakhrani, Abdul Wahab. 2022. *Budaya Dan Kebudayaan: Tinjauan Dari Berbagai Pakar, Wujud-Wujud Kebudayaan, 7 Unsur Kebudayaan Yang Bersifat Universal*. (hlm 2). Kalimantan Selatan: Sekolah Tinggi Agama Islam Kandangan.

Setiadi, Elly M. 2017. *Ilmu Sosial & Budaya Dasar*. Jakarta: Kencana.

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).

Urrizky, R. N., Deanda, T. R., & Lionardi, A., (2023). Perancangan *Concept Art* Animasi 2D sebagai Media Pengenalan Istana Pura Mangkunegaran untuk Anak Sekolah Dasar. *eProceedings of Art & Design*, 10(6).

White, Tony. (2009). *How to Make Animated Films*. Oxford:Elsevier.

Widyaningrum, Gita, Laras. Kekuatan Para Pemain Debus di Indonesia: Setara dengan Paku dan Parang (2018), <https://nationalgeographic.grid.id/read/13892897/kekuatan-para-pemain-debus-dii-ndonesia-setara-dengan-paku-dan-parang?page=all>, diakses pada 20 November 2023..

Yudiswara, Dudih. Kesenian Beladiri Debus Dimanfaatkan untuk Mempertontonkan Kekuatan dan Kekebalan, (2023). <https://haibandung.pikiranrakyat.com/unik/pr-2946833816/kesenian-beladiri-debus-dimanfaatkan-untukmempertontonkan-kekuatan-dan-kekebalan>, diakses pada 20 November 2023.