

## DAFTAR PUSTAKA

Adinda & Adjie. (2011). Film Animasi 2d Berbasis 3d Menggunakan Teknik *Cell Shading* Berjudul *The Postman Story* , 6. Tugas Akhir. Surabaya: Stikom.

Agesha Marsyaf, Istiqomah Malinda, Hario Tamtomo, (2022) Pengaruh Merek dan Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Konsumen Honda Scoopy di Kota Jambi. Jurnal, h. 14-95. Diunduh dari <https://jurnal.umjambi.co.id>

Audi, Gabriella, Pranayama, Aristarchus. (2022). Studi Perbandingan Teori dan Praktik Produksi *Concept art*. Diunduh dari <https://publication.petra.ac.id>.

Azka Satrio Bagaskara (2024), Analisis Tingkat Kemacetan Ruas Jalan Utama Di Wilayah Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat. Jurnal 5-6, 2024. Diunduh dari <https://www.scribd.com/document/745132666/ANALISIS-TINGKAT-KEMACETAN-RUAS-JALAN-UTAMA-DI-WILAYAH-KECAMATAN-LEMBANG-KABUPATEN-BANDUNG-BARAT>

Anholt, Simon. (2003). *Brand New Justice: The Upside of Global Branding*. Oxford: Butterworth-Heinemann.

Boediningsih, W. 2011. Dampak kepadatan lalu lintas terhadap polusi udara kota surabaya. Jurnal, h. 122-132. Diunduh dari <http://ejournal.narotama.ac.id>.

Bram Widyanto, Aloysius. 2010. Pemuda dalam Perubahan Sosial, Universitas Sanata Dharma: Yogyakarta.

Budiman Arief, Amin Raihan. (2018). Perancangan *Concept art* Game Berjudul “The Glory of Keumalahayati” Bergener Fantasi. E-proceeding, h. 1579.

Bungin, Burhan. (2006). Sosiologi Komunikasi Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Ebdi Sanyoto, Sadjiman, Drs. (2005) Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain. Yogyakarta.

Eaves, Jack (2014). *Concept art* PDF. Gumroad.  
<https://jackeavesart.gumroad.com/l/ytTjT>

Lionardi, Angelia, Sudaryat, Yayat, Ananto Putra, La Ode Julio. Perancangan Karakter untuk Animasi 2D Lancang Kuning Sebagai Media Adaptasi Cerita Rakyat Kepulauan Riau. E-Proceeding. H.9786-9787.

Lionardi, Angelia. (2022). Kajian Visual Desain Karakter Kancil pada Animasi 3D “Kancil”.Jurnal. h-6.

Layer, ID (2021). Penjelasan Lengkap Tentang Animasi. Diunggah dari  
<https://www.idlayer.my.id/2021/05/penjelasan-animasi.html>

Muinnah. (2019). Pengertian pendidikan menurut para ahli. Tersedia  
<http://www.jejakpendidikan.com>

Mukhlis. (2007). Teori-Teori Psikologi Perkembangan. Pekanbaru: Psikologi Press.

Munir. (2013). Multimedia dan Konsep Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Rafli, M. Iksan, Fernanda, Verona (2023). Upaya Mengurangi Kemacetan Lalu Lintas Di Sepanjang Jalan Adinegoro Kota Padang. Jurnal, 23(1), 46-47. Diunduh dari <https://journal.unpar.ac.id>.

Sanjaya, Wina. (2012). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D. Bandung: CV Alfabeta.

White, T. (2006). *How to Animated Film*. Oxford (UK): British Library

White, T. (2009). *How To Make Animated Films: Tony White’s Complete Marterclass on The Traditional Principles of Animation*. Oxford: Focal Press.

Wini Mustikarani , Suherdiyanto. (2016). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Kemacetan Lalu Lintas di Sepanjang Jalan H Rais A Rahman (Sui Jawi) Kota Pontianak. Jurnal, 14(1), 144

Wright, J. (Jean A. (2005). *Animation writing and development : from screen developement to pitch.*