

DAFTAR PUSTAKA

Internet :

Hasanah, dkk, (2003). Statik Ketenagakerjaan Sektor Pertanian. https://satudata.pertanian.go.id/assets/docs/publikasi/Statistik_Ketenagakerjaan_Sektor_Pertanian_%28Februari_2023%29.pdf?utm_source=chatgpt.com (diakses pada 19 Desember 2024 pukul 01:33 WIB).

Kementerian Keuangan Republik Indonesia , (2024). Jaga Ketahanan Pangan, Sektor Pertanian Menjadi Perhatian Utama Pemerintah.

<https://www.kemenkeu.go.id/informasi-publik/publikasi/berita-utama/Sektor-Pertanian-Fokus-Utama-Pemerintah> (diakses pada 19 Desember 2024 pukul 01:50 WIB).

Kampus Kita, (2024). MBKM Mandiri Bantu Atasi Masalah Pertanian di Kabupaten Karo.

<https://dikti.kemdikbud.go.id/kabar-dikti/kampus-kita/mbkm-mandiri-bantu-atasi-masalah-pertanian-di-kabupaten-karo/> (diakses pada 19 Desember 2024 pukul 02:11 WIB).

Admin2 BBPPTP Medan, (2022) DAMPAK EKSPLOSIVE ORGANISME PENGANGGU TANAMAN(opt) TERHADAP PRODUKSI LADA DAN UPAYA PENGENDALIANNYA.

<https://balaimedan.ditjenbun.pertanian.go.id/dampak-eksplosive-organisme-pengganggu-tanamanopt-terhadap-produksi-lada-dan-upaya-> (diakses pada 19 Desember 2024 pukul 02:41 WIB) (diakses pada 19 Desember 2024 pukul 02:30 WIB).

Humas BSIP Serealia (2024), Sektor Pertanian Kekurangan Anak Muda?

<https://serealia.bsip.pertanian.go.id/berita/sektor-pertanian-kekurangan-anak-muda> (diakses pada 19 Desember 2024 pukul 03:21 WIB).

Dr Ali Nurmansyah (2022), Dr Ali Nurmansyah Menyebut Prediksi Kehilangan Hasil Panen Akibat Serangan Hama dan Penyakit Kian Penting

<https://ppid.ipb.ac.id/dr-ali-nurmansyah-menyebut-prediksi-kehilangan-hasil-panen-akibat-serangan-hama-dan-penyakit-kian-penting/> (diakses pada 8 Juni 2025 pukul 03:21 WIB).

Susanto (2019), Ulat Grayak Menyerang Tanaman Jagung Di Karo.

<https://mistar.id/news/sumut/ulat-grayak-meny Serang-tanaman-jagung-di-karo>

(diakses pada 19 Desember 2024 pukul 05:10 WIB).

Buku & Jurnal :

Afif, R. T. (2021). *Animasi 2D Motion Graphic “Zeta dan Dimas” sebagai Media Pendidikan Berlalu Lintas bagi Anak Usia Dini*. Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana, 21(1), 29–37.

Afif, R. T., Zhafirah, F. A., & Sumarlin, R. (2025). Concept Art Animasi 2D sebagai Media Informasi Budaya Desa Wologai Nusa Tenggara Timur. *Journal of Animation and Games Studies*, 11(1), 75-96.

Afif, R. T., Alexandra, Q. M., & Anwar, A. A. (2024). *Perancangan 3D Modelling Environment Low Poly Rumah Adat Kampung Naga Kabupaten Tasikmalaya*. Jurnal PATRA, 6(2).

- Afif, R. T., Anwar, A. A., Gustami, F. R., Dharmawan, A. P., & Kasmus, D. Y. (2024). *Perancangan Concept Art Animasi 2D Makanan Tradisional Kabupaten Ciamis untuk Media Edukasi Budaya dan Pariwisata*. Jurnal Nawala Visual, 6(2), 146–154.
- Afif, R. T., & Rahmi, L. F. (2024). *Perancangan Ilustrasi Karakter untuk Animasi 2D Cerita Rakyat Timun Mas dengan Konsep Yunani Kuno*. Jurnal Da Moda, 6(1), 58–67.
- Afif, R. T., Riza, M. W., & Maulana, M. D. (2024). *Perancangan Desain Karakter untuk Animasi 2D “Galendo” sebagai Media Promosi Makanan Tradisional Kabupaten Ciamis*. Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif, 6(2), 165–172.
- Afif, R. T., Nuruddin, M. I., & Sumarlin, R. (2025). *Perancangan Animasi 2D “Robek” sebagai Media Edukasi Tentang Bakat dan Minat Anak*. Journal of Animation and Games Studies, 11(1), 35–48.
- Ahyani, L. N. & Astuti, D (2018). *Buku Ajar Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Kudus: Universitas Muria Kudus.
- Amda, K., & Fitriyani, R. (2019). *Membaca Ekspresi Wajah*. Penerbit Genesis.
- Anarqi, G. (2019). *Perancangan Animate Karakter untuk Animasi Pendek 2D “Arya”*. Universitas Telkom.
- Rijal, R. (2017). *Animasi 2 dimensi*. Pusat Pengembangan Perfilman, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Anwar, A. A., Afif, R. T., & Padil, M. N. B. (2022). *Investigating Basic Channel Routing Matrix Using Reaper: Designing a Surround Sound 5.1 Instruction Model for Learning*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, 28(2), 198–212.
- Badan Pusat Statistik (BPS). (2023). *Statistik Pertanian 2023*.
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Karo. 2025. *Kabupaten Karo Dalam Angka 2025: BPS kabupaten Karo*
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage Publications.
- Daniati, N. T., Mulyadi, R., & Nugroho, A. *Dasar-Dasar Animasi*.
- Dwi, L. (2020). *Teknik Animasi 2D & 3D*.
- Fatkurohman. (2021). *Multimedia Animasi 2 Dimensi*.
- GALUH TAHIR, J. I. H. A. N. (2023). *Perancangan Animasi sebagai Media Informasi Pengenalan Budaya Maudu’ Lompoa Cikoang Kabupaten Takalar* (Doctoral dissertation, Fakultas Seni dan Desain).
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, F. E., et al. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Ilmu.
- Hasrizart, I., & Nasution, A. S. (2022). *Potensi Hasil Pertanian Kaban Jahe di Kecamatan Kaban Jahe Kabupaten Karo*. Jurnal Derma Pengabdian Dosen Perguruan Tinggi (Jurnal DEPUTI), 2(2), 106–110.
- Harahap, H. (2024). *Survey serangan hama ulat grayak Spodoptera frugiperda pada tanaman jagung hibrida (Zea mays L.) di berbagai ketinggian tempat* (Skripsi, Universitas Medan Area).
- KAMUNTUAN, D., POSUMAH, J. H., & TAMPI, G. B. (2019). *Pemberdayaan Masyarakat Petani Melalui Program Gabungan Kelompok Tani Di Desa Adow Kecamatan Pinolosian Tengah Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan*. Jurnal Administrasi Publik, 5(83).

- Kementan [Kementerian Pertanian]. (2021). Analisis Kesejahteraan Petani Tahun 2021. Jakarta: Pusat Data dan Sistem Informasi Pertanian, Kementan.
- Kuantitatif, P. P. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Kustandi, C., dkk. (2021). *Pemanfaatan Media Visual dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran*. Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan, 10(2).
- Levine, D. R., & Adelman, M. (1982). *Beyond Language: Intercultural Communication for English as a Second Language*. Englewood Hills: Prentice-Hall Regents.
- Mahendra, Y. I., Rozaki, Z., Wulandari, R., & Azzahra, I. (2024, July). *Peran Penting Generasi Muda dalam Membangun Masa Depan Pertanian Indonesia yang Berkemajuan*. Seminar Nasional Agribisnis, 1(2), 70–75.
- Moreno, L. (2014). *The Creation Process of 2D Animated Movies*.
- Munir, M. (2012). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Naamy, N. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Dasar-Dasar & Aplikasinya*.
- Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). *Kajian Semiotika dalam Animasi 3D Let's Eat*. *Jurnal Nawala Visual*, 4(2), 81-86.
- Purnomo, E., & Syofwan, M. H. (2024). *Perancangan Animasi 2D Warisan Budaya Senjata Tradisional Kerambit*. Misterius: Publikasi Ilmu Seni dan Desain Komunikasi Visual, 1(1), 83–91.
- Primada, B. S., & Zaki, I. (2015). *Tinjauan mekanisme kontrak pengelolaan lahan pertanian berbasis adat istiadat dalam kajian Fiqh Muamalah (Desa Temu, Kecamatan Kanor, Kabupaten Bojonegoro)*. *Jurnal Ekonomi Syariah Teori dan Terapan*, 2(11).
- Purnomo, W., & Andreas, W. (2013). *Animasi 2D untuk SMK/MAK Kelas XII Semester 1*.
- Rita, F., & Wasil, M. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Rahmi, L. F., & Afif, R. T. (2025). *Perancangan Animasi 2D Riksa and the History of Tangkuban Perahu*. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 21(1), 49–61.
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian*. Penerbit KBM Indonesia.
- Selby, A. (2013). *Animation*. Laurence King Publishing.
- Soewardikoen, D. W. (2021). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual – Edisi Revisi*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Stanchfield, W. (2007). *Gesture Drawing for Animation*. Washington: Leo Brodie.
- Sugiyono, M. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, M. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tegar, M. (2023). *Gestur dalam Karya Seni Grafis Relief Print* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang).
- Thomas, F., & Johnston, O. (1995). *The Illusion of Life: Disney Animation*.
- Wahyuningsih, S., & Sos, S. (2015). *Komunikasi Visual*.

White, T. (2012). *Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for the Digital Animator*. Routledge.

Wright, J. (2013). *Animation Writing and Development: From Script Development to Pitch*. Routledge.