

DAFTAR PUSTAKA

- Arya, Rantika. Tanpa Tahun. *Arsitektur Prilaku Privasi dan Ruang personal*. Diakses pada 8 Agustus 2022, dari https://www.academia.edu/19849052/Arsitektur_Prilaku_Privasi_dan_Ruang_persona.
- Bacher, Hans P. 2008. *Dream Worlds: Production Design for Animation*. Oxford: Linacre House.
- Brin, Lindsay Devon. 2018. *The Importance of Integrity: How Colour Choice Influences Interpretation*. Diakses pada 25 November 2021, dari <https://medium.com/@lindsaydbrin/part-3-the-importance-of-integrity-how-colour-choice-influences-interpretation-article-2-d629a5311154>.
- Burton, Michelle. 2019. *Background Painter - Career Profile*. Diakses pada 22 Maret 2022, dari <https://www.animationcareerreview.com/articles/background-painter-career-profile>.
- Cholilawati. 2021. *Teori Warna-Penerapan Dalam Fashion*. Bandung: Panca Terra Firma.
- Creswell, John W. 2010. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Darmaprawira, Sulasmi. 2002. *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: Penerbit ITB.
- Fadhallah. 2020. *WAWANCARA*. Jakarta: UNJ PRESS
- Fowler, Mike S. 2002. *Animation Background Layout from Student to Professional*. Ontario: Fowler Cartooning Ink.
- Fitrah dan Luthfiah. 2017. *Metode Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Sukabumi: CV. Jejak Sukabumi.
- Gage, John. 2010. *Philosophy & Theory*. New York: Thames and Hudson.
- Ghertner, Ed. 2010. *Layout and Composition for Animation*. UK: Focal Press.
- Glebas, Francis. 2013. *The Animator's Eye: Composition and Design for Better Animation*. Burlington: Focal Press.

- Harmani, Sri. 2020. EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI COVID-19. Diakses pada 21 Oktober 2021, dari <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/efektivitas-pembelajaran-daring-di-masa-pandemi-covid-19>.
- Herdiana, Dian., Rudiana, Rana., dan Supriatna. 2021. Kejenuhan Mahasiswa dalam Mengikuti Perkuliahan Daring dan Strategi Penanggulangannya. Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan.
- Lionardi, Angelia. 2021. Perancangan Animasi 2D sebagai Media Edukasi tentang Penyuluhan bagi Anak-Anak. Bandung: Universitas Telkom.
- Munir. 2012. Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Bandung: Alfabeta.
- Munir. 2013. MULTIMEDIA dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Nugroho, Sarwo. 2015. Manajemen Warna dan Desain. Yogyakarta: Andi Offset.
- Putra, Ricky W. 2021. Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Prawiradilaga, Dewi S., Ariani, Diana., dan Handoko, Hilman. 2016. Mozaik Teknologi Pendidikan: E-Learning. Jakarta: Kencana.
- Ramdhan, Zaini dan Budiman, Arif. 2018. REPRESENTASI BUDAYA LOKAL (Sub Culture) DAN EKSISTENSI JATI DIRI DALAM ANIMASI "PADA SUATU KETIKA". Bandung: Universitas Telkom
- Rahadianto, Irfan Dwi dan Rahmansyah, Aris. 2016. PERANCANGAN GAME SIMULASI BUDIDAYA KROTO SEMUT RANGRANG. Bandung: Universitas Telkom
- Reed, Ron. 2014. *Color Studies*. New York: Bloomsbury Publishing.
- Rochman, Faizal., dkk. 2015. Rencana Pengembangan Animasi Nasional 2015-2019. Jakarta: PT. Republik Solusi.
- Rorong, Michael Jibrael. 2020. FENOMENOLOGI. Yogyakarta: Deepublish Publisher.

- Sullivan, Karen., Schumer, Gary., dan Kate, Alexander. 2008. *Ideas for the Animated Short: Finding and Building Stories*. UK: Taylor & Francis.
- Septiani, Winnie dan Safitri, Dian Mardi. 2021. *Desain Ruang Kerja Yang Ergonomis*. Makassar: CV. Nas Media Pustaka.
- Swasti, Wirania. 2010. *A-Z Warna Interior Rumah Tinggal*. Depok: Griya Kreasi.
- Thomas, F. dan Johnston, O. 1981. *The Illusion of Life*. New York: Abbeville Press.
- White, Tony. 2006. *Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for Digital Animators*. UK: Taylor & Francis
- White, Tony. 2009. *How to Make Animated Film*. USA: Elsevier Inc.
- Wicaksono, Andie A. dan Tisnawati, Endah. 2014. *TEORI INTERIOR*. Jakarta: Penebar Swadaya Group.