

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, A. A., Widiarti, N., & Sumbodo, M. A. (2022). *PERSEPSI PERAN EFEK SUARA PADA SERIAL ANIMASI GARAPAN RUMAH-RUMAH PRODUKSI DI INDONESIA* (Vol. 6).
- Barthes, R. (1972). *MYTHOLOGIES*. The Noonday Press.
- Beauchamp, R. (2005). *DESIGNING SOUND FOR ANIMATION* (First). Elsevier.
- Coyle, R. (2010). *DRAWN TO SOUND: ANIMATION FILM MUSIC AND SONICITY* (pp. 1–8).
- Erlangga, F., & Kadarisman, A. (2018). *PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PAMALI SEBAGAI MEDIA INFORMASI MENGENAI BUDAYA BERNASEHAT DI MASYARAKAT SUNDA*. (pp. 137).
- Farhanudin, F., Iskandar, M., & Sumarlin, R. (2023). *PERANCANGAN ANIMASI MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA KAMPANYE PELESTARIAN HEWAN ENDEMIK SURILI UNTUK MASYARAKAT KABUPATEN BANDUNG* (Vol. 10).
- Harpriyanti, H., & Komalasari, I. (2018). *MAKNA DAN NILAI PENDIDIKAN PAMALI DALAM MASYARAKAT BANJAR DI DESA BARIKIN KABUPATENHULU SUNGAI TENGAH* (Vol. 3, pp. 242–252).
- Hasanah, H. (2016). *TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI* (Vol. 8, pp. 26).
- Hendiawan, T., & Sudaryat, Y. (2015). *PERANCANGAN ANIMASI SEBAGAI MEDIA INFORMASI PENYAKIT INSOMNIA BAGI REMAJA DI KOTA BANDUNG* (Vol. 2).
- Iswidayati, S. (2007). *FUNGSI MITOS DALAM KEHIDUPAN SOSIAL BUDAYA MASYARAKAT PENDUKUNGNYA* (Vol. 8, pp. 180-184).
- Kristanto, V. H. (2018). *Metodologi Penelitian Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI)*.
- Nasrimi. (2021). *MITOS-MITOS DALAM KEPERCAYAAN MASYARAKAT* (Vol.

9, pp. 2109–2116).

Nidiansyah, R. (2019). *Penciptaan Karya Film Animasi 2D “Miliv” Dengan Teknik Hybrid*.

Novianto, A., Ramadhan, Z., & Iskandar, M. (2023). *PERANCANGAN ANIMASI MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PELATIHAN UNTUK TENAGA PEMASAR DI PT MARSIT BANGUN SEJAHTERA* (Vol. 10).

Nurdiansyah, N. (2017). *BUDAYA PAMALI SEBAGAI LANDASAN PEMBELAJARAN LINGKUNGAN DI SEKOLAH DASAR* (Vol. 4, pp. 59–69).

Oka, G. P. A. (2017). *MEDIA DAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN*. Deepublish.

Permasih, D., Koswara, D., & Kosasih, D. (2014). *NILAI PENDIDIKAN DALAM FOLKLOR ASPEK KAPAMALIAN DI DESA TANJUNGWANGI KECAMATAN CICALENGKA KABUPATEN BANDUNG*. (Vol. 5, pp. 129).

Pluskota, J. (2019). *REDEFINING THE ROLE OF THE SOUND ENGINEER: APPLYING THE THEORIES OF CAFÉ, SCHAFER, AND LOMAX TOWARDS ESTABLISHING A CRITICAL CULTURAL APPROACH TO SOUND ENGINEERING*.

Rahmawati, D. D. (2020). *MITOS MASYARAT JAWA: PANTANGAN KELUAR RUMAH MENJELANG MAGRIB SEBAGAI SARANA PENDIDIKAN ANAK NON FORMAL*.

Sartini, & Effendhy, S. (2012). *MITOS-MITOS SITUS SAKRAL ALAMI DAN FUNGSINYA BAGI PENGEMBANGAN ETIKA LINGKUNGAN* (pp. 6–48). FAKULTAS FILSAFAT UNIVERSITAS GADJAH MADA.

Sugiyono. (2005). *MEMAHAMI PENELITIAN KUALITATIF*. Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R&D*. Alfabeta.

Syarubany, A. H. M., Azzahra, M. P. K., Rahayu, R. S., & Prayoga, S. (2021). *PENGARUH PAMALI SEBAGAI KEARIFAN LOKAL DALAM MEWUJUDKANNILAI DAN NORMA DALAM KEHIDUPAN SOSIAL GENERASI Z*. (Vol. 5, pp. 570–576).

Tetali, Prof. P., & Pulu, P. *SOUND FOR ANIMATION*.

Thomas, F, & Johnson, O. (1981). *THE ILLUSION OF LIFE*. Abbeville Press.

Viers, R. (2008). *THE SOUND EFFECTS BIBLE*. Michael Wiese Productions.

Yusuf, A. M. (2014). *KUANTITATIF, KUALITATIF, & PENELITIAN GABUNGAN*. Kencana.