

## DAFTAR PUSTAKA

- Adzkiyak, M.A. (2020). *Etnografi Kuliner: Makanan dan Identitas Nasional* (1<sup>st</sup> Ed). Yogyakarta: Zahir Publishing.
- 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.
- Afriantoni (2015). *Prinsip-Prinsip Pendidikan Akhlak Generasi Muda: Percikan Pemikiran Ulama Sufi Turki* (1<sup>st</sup> Ed). Yogyakarta: Deepublish.
- Animasi. 2016. Pada KBBI Daring. Diakses pada 1 Desember 2022, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/animasi>
- Field, Syd. (2005). *Screenplay : The Foundations of Screenwriting* (2nd ed.) New York : Bantam Dell.
- Ibrahim, I. S., & Akhmad, B. A. (2014). Komunikasi dan komodifikasi: Mengkaji media dan budaya dalam dinamika globalisasi. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Kementrian Luar Negeri Republik Indonesia. (2018). Indonesia. Diakses pada 11 September 2022, dari <https://kemlu.go.id/canberra/id/read/indonesia/2186/etc-menu>
- Kusumaningtyas, E. A. (2016). Perancangan Media Animasi 3 Dimensi Untuk Panduan Senam Pagi Anak.
- Mayasari, I., Sugeng, N. W., & Ratnaningtyas, H. (2021). "Peran Bauran Pemasaran Terhadap Keputusan Pembelian Generasi Milenial: Studi Jajanan Tradisional." (“(PDF) Peran Bauran Pemasaran Terhadap Keputusan Pembelian Generasi ...”) *At-Tadbir: jurnal ilmiah manajemen*, 5(2), 135-147.

- Mcluhan, Marshall. (2013). *Understanding Media: The Extensions of Man*. California: Gingko Press.
- Muhandri, T., Hasanah, U., & Amanah, A. (2021). Perilaku konsumen terhadap jajanan tradisional di Kabupaten Pekalongan. *Jurnal Mutu Pangan: Indonesian Journal of Food Quality*, 8(1), 10-16.
- Muhandri, T., Hasanah, U., & Amanah, A. (2021). Perilaku konsumen terhadap jajanan tradisional di Kabupaten Pekalongan. *Jurnal Mutu Pangan: Indonesian Journal of Food Quality*, 8(1), 10-16.
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). Kajian Semiotika dalam Animasi 3D Let's Eat. *Jurnal Nawala Visual*, 4(2), 81-86.
- Paez, S., & Jew, A. (2013). *Professional Storyboarding* (1st ed.). Burlington, UK: Focal Press.
- Pesenoinonesia.kompas.com. (2019). Serabi Khas Bandung, Jajanan Jadul Kini Modern. Diakses pada 2 November 2022, dari <https://pesonainonesia.kompas.com/read/2019/05/27/181900227/serabi-khas-bandung-jajanan-jadul-kini-modern>
- Pratiwi, Y.R. (2021). Peran Pemuda Masa Kini. Diakses pada 3 november 2022, dari <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-banjarmasin/baca-artikel/14361/Peran-Pemuda-Masa-Kini.html>
- Priyatnomo, M. A., Khasanah, W., & Salimi, M. (2017, October). Jajanan Tradisional Sebagai Bahan Ajar Pembelajaran IPS untuk Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*.
- Puteri, H. N. (2020). Food Globalization: Dampak Kudapan Fast Food Terhadap Eksistensi Kuliner Khas Kota Palembang Skripsi.

- Putra, H. M., & Purwanto, A. (2015). Pembuatan film animasi 2D yang berjudul Empat Monster pada komunitas Multimedia Amikom Surakarta. *Jurnal Ilmiah IT CIDA: Diseminasi Teknologi Informasi*, 1(1).
- Putra, M. F. K. (2016). Pencitraan Pariwisata Indonesia Melalui Program No Reservations Di Tlc (Travel Channel) Dalam Episode Garut Indonesia Analisis Framing Pencitraan Pariwisata Indonesia Melalui Program No Reservations Di Tlc Dalam Episode Garut Indonesia.
- Putri, A. W. S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2D Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD (Doctoral dissertation, Universitas PGRI Yogyakarta).
- Roberts, S. (2007). *Character Animation: 2D Skills for Better 3D* (2<sup>nd</sup> ed). Netherlands: Focal Press.
- Ronggowarsito, B. I., Ramdhan, Z., & Afif, R. T. (2022). Desain Karakter Virtual Youtuber sebagai Maskot Pembelajaran Menggambar. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 8(3), 353-367.
- Salim, & Syahrudin. (2012). *Metodologi Penelitian* (5<sup>th</sup> ed.). Bandung: Citapustaka Media.
- Simon, Mark. (2006). *Storyboards Motion In Art* (3rd ed.). United States of America: Focal Press.
- Skenario. 2016. Pada KBBI Daring. Diakses pada 6 Juli 2023, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/skenario>

Soendari, T. (2012). Metode Penelitian deskriptif. *Bandung, UPI. Stuss, Magdalena & Herdan, Agnieszka*. Diakses pada 5 juli 2023) dari [http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.\\_PEND.\\_LUAR\\_BIASA/195602141980032-TJUTJU\\_SOENDARI/Power\\_Point\\_Perkuliahan/Metode\\_PPKKh/Penelitian\\_\\_Deskriptif.ppt\\_%5bCompatibility\\_Mode%5d.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_BIASA/195602141980032-TJUTJU_SOENDARI/Power_Point_Perkuliahan/Metode_PPKKh/Penelitian__Deskriptif.ppt_%5bCompatibility_Mode%5d.pdf)

Thomas, F., & Johnston, O. (1984). *The Illusion of Life Disney Animation* (Rev. ed.) New York: Walt Disney Production.

Uceo. (2016). Metode Pengumpulan Data dalam Penelitian. Di akses pada 1 Oktober 2022, dari <https://informatika.uc.ac.id/2016/02/2016-2-18-metode-pengumpulan-data-dalam-penelitian/>