

DAFTAR PUSTAKA

- Adharina, N. D., & Seruni, P. (2021). BAGAIMANA INOVASI GAGAL: PEMBELAJARAN DARI KLASTER INDUSTRI SARUNG MAJALAYA. *Indonesian Journal of Spatial Planning*, 1(2), 29-36.
- 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.
- Ahyar, Hardani, Dkk. 2020. Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu.
- Azhari, A. (2015). Peran media pendidikan Dalam Meningkatkan kemampuan bahasa arab Siswa Madrasah. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 16(1), 44. <https://doi.org/10.22373/jid.v16i1.586>
- Byrne, M. T. (1999). *Animation: The art of layout and storyboarding*. Mark Byrne Production.
- Burger, D. H. (1970). *Sedjarah Ekonomis Sosiologis Indonesia II*. Jakarta: Pradnja Paramita
- Creswell, J. W. (2017). *Research design. qualitative, quantitative, and mixed methods approachess*. SAGE Publications.
- Desmita, D. (2009). *Psikologi Perkembangan peserta didik: Panduan Bagi Orang Tua Dan Guru Dalam Memahami Psikologi anak usia Sd, Smp Dan Sma*. PT Remaja Rosdakarya.
- Dhimas, Andreas. (2013). *Cara Merancang Storyboard untuk Animasi Keren*. Yogyakarta: TAKA Publisher.
- Duhri, M. K. (2022, September 9). *Jejak Kejayaan Majalaya, Kota Dolar Yang berdikari Karena Produk tekstil*. Solopos.com. Retrieved November 12, 2022, from <https://www.solopos.com/jejak-kejayaan-majalaya-kota-dolar-yang-berdikari-karena-produk-tekstil-1418082>
- Fathoni, R. S. (2023, March 8). *Kota Dolar: Industri Tekstil di Majalaya Abad Ke-20. Wawasan Sejarah*. Retrieved November 12, 2022, from <https://wawasansejarah.com/industri-tekstil-majalaya/>
- Ghertner, E. (2010). *Layout and composition for animation*. Focal.

- Gulo, W. (2002). *Metodologi Penelitian*. Penerbit PT Grasindo.
- Handayani, S. A. (2019). Majalaya as the Center for Textile Industri in Spatial Historical Perspectives. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 243, 012167. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/243/1/012167>
- Hardani. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Penerbit Ilmu.
- Hart, John. 2008. *The Art of the Storyboard A Filmmaker's Introduction*. UK: Elsevier.
- Hassani, Y. (2022, April 6). *Masjid Besar Majalaya, Cagar Budaya Yang terjaga*. detikjabar. Retrieved November 12, 2022, from <https://www.detik.com/jabar/berita/d-6018327/masjid-besar-majalaya-cagar-budaya-yang-terjaga>
- Hastuti, K., Hidayat, E. Y., & Pramudya, E. R. (2013). Purwarupa tangible cultural heritage documentation berbasis database multimedia. *Penelitian 2013*.
- Hurlock, E. B. (2017). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. (edisi ke—5). Jakarta: Erlangga.
- Jampel, I. N., Sudhita, I. W. R., & Suartama, I. K. (2016). Komunikasi Massa. *Ganesha University of Education*.
- Johnston, O., & Thomas, F. (1981). *The illusion of life: Disney Animation*. Disney Editions.
- Kartiwa, S. (1983). *Kain Tenun Donggala*. Donggala Press bekerja sama dengan Pemerintah Daerah Propinsi Tingkat I Sulawesi Tengah.
- Keppy, P. (2001). *Hidden Business: Indigenous and Ethnic Chinese Entrepreneurs in the Majalaya Textile Industri, West Java, 1928-1974* (Doctoral dissertation, Vrije Universiteit, Amsterdam).
- Kusrianto, A. (2020). *Sarung Tenun Indonesia*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Kusumo, R. (2021, November 14). *Kisah Kota Dolar, Ketika Majalaya Berjaya melalui industri tekstil*. Good News From Indonesia. Retrieved November 12, 2022, from <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2021/11/15/kisah-kota-dolar-ketika-majalaya-berjaya-melalui-industri-tekstil>
- Leeuwe, M. (2020). *How to Create a Storyboard by Mitch Leeuwe*. Netherland; Mitch Leeuwe.
- Liestyati, D. C. (2009). *Pedoman Pengelolaan Pemanfaatan Warisan Budaya untuk Kepariwisnasakhataan*. Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata Direktorat Jenderal Pengembangan Destinasi Pariwisata Direktorat Produk Pariwisata. Jakarta.

- Moeliono, M. (2016). *Konsep Prinsip Proses Dasar Desain Pertenunan*. Bandung: Penerbit ITB.
- Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). KAJIAN SEMIOTIKA DALAM ANIMASI 3D LET'S EAT. *Jurnal Nawala Visual*, 4(2), 81-86.
- Nugroho, A. J. (2017, August 24). *Pundi Dolar Majalaya Tinggal Cerita*. Validnews. Retrieved November 12, 2022, from <https://validnews.id/ekonomi/Pundi-Dolar-Majalaya-Tinggal-Cerita-V0000750>
- Nurgiyantoro, Burhan. (2015). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada Universiti Press
- Oktaviani, E., Sachari, A., & Setiawan, P. (2017). Identifikasi motif Lokal Sarung Majalaya Generasi pertama. *Arena Tekstil*, 31(2). <https://doi.org/10.31266/at.v31i2.1639>
- 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.
- Rosiviana, A. (2013). Kerajinan Sarung Tenun Goyor Kabupaten Pemalang Jawa Tengah. *Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Santrock, J. W. (2011). *Life Span Development 13th edition*. McGraw Hill.
- Selby, A. (2013). *Animation*. Laurence King Publishing.
- Siegel, D. J. (2013). *Brainstorm. the power and purpose of the teenage brain*. Jeremy P. Tarcher/Penguin.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. literasi media publishing.
- Putra, W. (2017, May 27). *Dilibas Tekstil Impor, Penjualan Sarung Majalaya Turun Drastis*. detikfinance. Retrieved November 12, 2022, from <https://finance.detik.com/industri/d-4566801/dilibas-tekstil-impor-penjualan-sarung-majalaya-turun-drastis>
- White, T., & Spencer, K. (2009). *How to make animated films Tony White's masterclass course on the traditional principles of animation*. Routledge.
- Widyosiswoyo, S. (1996). *Ilmu Budaya Dasar*. Ghalia Indonesia.
- Winder, C., Miller-Zarneke, T., & Dowlatabadi, Z. (2011). *Producing animation (second edition)*. Focal Press.

Wright, J. A. (2013). *Animation writing and development: From script development to pitch*. Taylor & Francis.