

Daftar Pustaka

- Danandjaja J. (1986). **Folklor Indonesia**. Jakarta Utara. PT Pustaka Grafitipers,
- Tasmuji, Dkk, (2011). *Ilmu Alamiah Dasar, Ilmu Sosial Dasar, Ilmu Budaya Dasar*. Surabaya: IAIN Sunan Ampel Press.
- Widjaja A.W. (1986). **Komunikasi dan Hubungan Masyarakat**. Jakarta[ID]: Bina Aksara
- Suciadi, A.A. (2003). **Menguasai Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash MX**. Jakarta: Dinastindo.
- Byrene M.T. (1999). **Animation the art of layout and storyboarding**. Ireland: Co.kildare.
- White T. (2006). **ANIMATION FROM PENCIL TO PIXELS**. United States of America: Elsevier.
- Hart J. (2008). **The art of the storyboard a filmmaker's introduction**. United States of America: Elsevier.
- Effendy, Uchjana, Onong. 2013. Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- White, T. (2011). **Tony White's Animator's Notebook**. United States of America: Elsevier.
- Wright, J. (192005). **Animation Writing and Development**. United States of America: Elsevier.
- White, T. (2009). *How to Make Animated Films: Tony White's Masterclass Course on the Traditional Principles of Animation*. Oxford: Elsevier, Inc.
- Dian K, (2014) 100 Cerita Rakyat Nusantara. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer https://fliphtml5.com/ygfwi/qhgv/100_Cerita_Rakyat_Nusantara/ hal 179
- Sugiarti, A., Andalas, B., & Bhakti, C. (2021). *Cerita rakyat, budaya, dan masyarakat*. Universitas Muhammadiyah Malang: Malang.
- Sarlito Sarwono, (2011). Psikologi Remaja, Jakarta: Rajawali Pers,
- ASIH K.TUS, Desyanti Suka. PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP KEASLIAN CERITA RAKYAT. Jurnal Magister Hukum Udayana (Udayana Master Law Journal), [S.l.], v. 3, n. 3, nov. 2014. ISSN 2502-3101. Available at: <<https://ojs.unud.ac.id/index.php/jmhu/article/view/10947>>. Date accessed: 14 june 2024. doi: <https://doi.org/10.24843/JMHU.2014.v03.i03.p09>.

- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Rall, H. (2017). **Animation: From concepts to production**. CRC Press.
- Simon, M. (2007). *Storyboards: Motion In Art* (3rd ed.). Focal Press.
- Husni, A. M., Lionardi, A., & Afif, R. T. (2023). PERANCANGAN STORYBOARD UNTUK ANIMASI 2D MENGENALKAN NILAI-NILAI DALAM PROSES TRADISI NGALIWET TRADISIONAL SUNDA. *e-Proceeding of Art & Design*, 10(6), 10861.
- Putri, D. P., Ramdhan, Z., & Afif, R. T. (2023). PERANCANGAN STORYBOARD ANIMASI 2D UNTUK MENGEDUKASI MASYARAKAT AKAN PENTINGNYA KESEJAHTERAAN SATWA ANJING DOMESTIK DI KOTA SOLO. *e-Proceeding of Art & Design*, 10(6), 10784.
- Widianti, N., Sumarlin, R., & Lionardi, A. (2022). PERANCANGAN STORYBOARD UNTUK ANIMASI 2D FENOMENA. *e-Proceeding of Art & Design*, 8(5), 3427.
- Aisyah. (2017). Permainan warna berpengaruh terhadap kreativitas anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 118-123.
- 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.
- Pebriyanto; Ahmad, Hafiz Aziz; Irfansyah. (2022). Anthropomorphic-Based Character in The Animated Film “Ayo Makan Sayur dan Buah”. *CAPTURE: Jurnal Seni Media Rekam*, 14(1), 75-91