

DAFTAR PUSTAKA

- Abrilla, N., Amini², R., Guru, P., Dasar, S., Padang, U. N., & Kunci, K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Sparkol Videoscribe Berbasis Pendekatan Saintifik di Kelas III SD. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1).
- Afif, R. T., Nuruddin, M. I., & Sumarlin, R. (2025). Perancangan Animasi 2D “Robek” Sebagai Media Edukasi Tentang Bakat dan Minat Anak. In *Journal of Animation and Games Studies* (Vol. 11, Issue 1).
- Afif, R. T., Riza, M. W., & Maulana, M. D. (2024). Perancangan Desain Karakter untuk Animasi 2D “Galendo” sebagai Media Promosi Makanan Tradisional Kabupaten Ciamis. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreati*, 6(2), 165–172.
- Ajeng Sepnia, D., & Furqon Nurhakim, T. (n.d.). Peran Media Sosial Instagram Dalam Gaya Hidup Remaja Di Kota Bandung. *Taufiq Furqon Nurhakim INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 16323–16337.
- Aksoy, G. (2012). The Effects of Animation Technique on the 7th Grade Science and Technology Course. *Creative Education*, 03(03), 304–308.
<https://doi.org/10.4236/ce.2012.33048>
- Al-Mighwar, M. (2011). *Psikologi Remaja*. CV Pustaka Setia.
- Anwar, A. A., Afif, R. T., & Padil, M. N. B. (2022). Investigating basic channel routing matrix using reaper: designing a surround sound 5.1 instruction model for learning. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 28(2), 198–212.
- Bando, M. S. (2023). *Media Sosial dan Budaya Baca Kita* (R. Fadhli, Ed.). Indonesia Emas Group.
- Bowen, C., & Thompshon, R. (2009). *Grammar of The Shot* (2nd ed.). Routledge.
- Brown, B. (2012). *Cinematography: Theory and Practice : Imagemaking for Cinematographer and Directors*. Focal Press.
- Byrne, M. T. (1999). *The Art of Layout and Storyboarding*. Leixlip.
- Christy, C. C. (2022). FoMo di media sosial dan e-WoM : pertimbangan berbelanja daring pada marketplace. *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies)*, 6(1), 331–357.
<https://doi.org/10.25139/jsk.v6i1.3742>

- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design : Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (Fifth). SAGE Publications, Inc.
- Hurlock Elizabeth. B. (1999). *Psikologi Perkembangan (Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (5th ed.). Erlangga.
- Irdiana, S., Budiyanto, & Suhermin. (2024). *Daya Tarik Gaya Hidup Konsumtif: Mengungkap Hubungan dengan Impulse Buying* (M. Rijalus & Sholihin, Eds.). Media Kunkun Nusantara.
- Made, I., Jaya, R. A., Gede, I., Darmawiguna, M., Windu, M., & Kesiman, A. (2020). PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI SEJARAH PERANG JAGARAGA. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 9(3).
- Mascelli, J. V. (1998). *The five C's of cinematography: motion picture filming techniques* (1st ed.). Silman-James Press.
- Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). Kajian Semiotika Dalam Animasi 3d Let's Eat. *Jurnal Nawala Visual*, 4(2), 81–86.
- Nasrullah, R. (2016). *Menyelisik Media Sosial: Kajian Persuasi & Konsumsi Generasi Milenial*. Literasi Nusantara.
- Paez, S., & Jew, A. (2013). *Professional Storyboarding : Rules of Thumb*. Florence Production.
- Rahmi, L. F., & Afif, R. T. (2025). Perancangan Animasi 2D Riksa and the History of Tangkuban Perahu. *Rekam : Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 21(1), 49–61.
- Ramadhan, D., Steffany, C., Ahmad, R., Zanah, R. S., Rekayasa, T., Lunak, P., Informasi, T., & Padang, P. N. (2025). *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa*.
- Ronfard, R., Gandhi, V., & Boiron, L. (2013). *The Prose Storyboard Language: A Tool for Annotating and Directing Movies*.
- Rousseau, D. H., & Phillips, B. R. (2013). *Storyboarding essentials : how to translate your story to the screen for film, tv, and other media* . Watson-Guptill Publishers.
- Solomon, M. R. (2020). *Consumer Behavior : Buying, Having, and Being* (13th ed). NJ: Pearson.
- Suciptaningsih, O. A. (2017). HEDONISME DAN KONSUMERISME DALAM PERSPEKTIF DRAMATURGI ERVING GOFFMAN. In *Ilmiah Pendidikan*

Ekonomi (Vol. 2, Issue 1).

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/equilibriapendidikan>

Tommy S Suyasa, P. Y. (2005). Perbandingan Perilaku Konsumtif berdasarkan Metode Pembayaran. In *Jurnal Phronesis Desember* (Vol. 7, Issue 2).

Warsidi, E. (2010). *PERILAKU KONSUMTIF MERUSAKKAN KARAKTER BANGSA* (H. Restianti, Ed.). CV Rizky Aditya.

Winata, V. R., Ramdhan, Z., & Afif, R. T. (2021). *Perancangan Storyboard pada Animasi Pendek 2D “Peri Sayur Daun.”* 3.

<https://doi.org/https://doi.org/10.25124/kalatanda.v3i1.3849>

Wright, J. A. (2005). *Animation Writing and Development From Script Development to Pitch*. Focal Press.

Wyatt, A. (2010). *The Complete Digital Animation Course*. A Quarto Book.

Yasin, M., & Siti Sri Fattul Jannah. (2022). Penanggulangan Dampak Negatif Media Sosial Melalui Peran Guru dan Masyarakat di Sekolah. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(3), 250–258.

<https://doi.org/10.54259/diajar.v1i3.916>