

## DAFTAR PUSTAKA

- Afif, R. (2021). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Daring Guru dengan Produk Multimedia Interaktif di SMA Daarut Tauhiid Boarding School. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 21(2), 25-35.
- 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.
- Afif, R. T. (2021). Animasi 2D Motion Graphic “Zeta dan Dimas” sebagai Media Pendidikan Berlalu Lintas bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 21(1), 29-37.
- Afif, R. T., & Rahmi, L. F. (2024). PERANCANGAN ILUSTRASI KARAKTER UNTUK ANIMASI 2D CERITA RAKYAT TIMUN MAS DENGAN KONSEP YUNANI KUNO. *Jurnal Da Moda*, 6(1), 58-67.
- Afif, R. T., Alexandra, Q. M., & Anwar, A. A. (2024). PERANCANGAN 3D MODELLING ENVIRONMENT LOW POLY RUMAH ADAT KAMPUNG NAGA KABUPATEN TASIKMALAYA. *Jurnal PATRA*, 6(2).
- Afif, R. T., Anwar, A. A., Gustami, F. R., Dharmawan, A. P., & Kasmus, D. Y. (2024). PERANCANGAN CONCEPT ART ANIMASI 2D MAKANAN TRADISIONAL KABUPATEN CIAMIS UNTUK MEDIA EDUKASI BUDAYA DAN PARIWISATA. *Jurnal Nawala Visual*, 6(2), 146-154.
- Afif, R. T., Nuruddin, M. I., & Sumarlin, R. (2025). Perancangan Animasi 2D “Robek” Sebagai Media Edukasi Tentang Bakat dan Minat Anak. *Journal of Animation and Games Studies*, 11(1), 35-48.
- 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 Kreatif*, 6(2), 165-172.
- Afif, R. T., Zhafirah, F. A., & Sumarlin, R. (2025). Concept Art Animasi 2D sebagai Media Informasi Budaya Desa Wologai Nusa Tenggara Timur. *Journal of Animation and Games Studies*, 11(1), 75-96.
- Ahyani, L. N. & Astuti, D (2018). *Buku Ajar Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Kudus: Universitas Muria Kudus.
- Aldilah, R. (2017). STRATEGI AGRIBISNIS JAGUNG DI INDONESIA
- Alexandra, Q. M., Sumarlin, R., & Afif, R. T. (2023). *Perancangan Background dalam Sebuah Animasi Motion Comic Berjudul “Kecemasan: Perjuangan Tak Terlihat”*.
- analisedaily. (2022, Mei 10). *Budidaya Jagung Organik, 2 Bulan Sudah Panen*. Diakses dari <https://analisedaily.com/berita/baca/2022/05/10/1030563/budidaya-jagung-organik-2-bulan-sudah-panen/>
- Anggarda, B., Adileksana, C., Pratama, A. B. (2023). *Modul Pembelajaran: Praktik Pertanian Terbaik Budi Daya Jagung*.
- 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.

- Badan Pusat Statistik Kabupaten Karo. (2021, Juli 27). *Kondisi Ketenagakerjaan Kabupaten Karo Agustus 2020*. Diakses dari <https://karokab.bps.go.id/id/pressrelease/2021/07/27/80/kondisi-ketenagakerjaan-kabupaten-karo-agustus-2020.html>
- Block, Bruce. (2007). *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media*. Burlington: Focal Press.
- Brown, S. A., McGue, M., Maggs, J., Schulenberg, J., Hingson, R., Swartzwelder, S., Martin, C., Chung, T., Tapert, S. F., Sher, K., Winters, K. C., Lowman, C., & Murphy, S. (2008). A developmental perspective on alcohol and youths 16 to 20 years of age. *Pediatrics*, 121(Suppl. 4), S290–S310.
- Brown, Tim. (2009). *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. New York: HarperCollins.
- Byrne, M. T. (1999). *Animation: The art of layout and storyboarding*. Mark Byrne Production.
- Creswell, W John. (2014). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods*. Sage Publications, Inc.
- Daniati, N. T., dkk. (2023) *Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Animasi*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Jakarta.
- Dewantoro. (2019, Juli 5). *Januari – Juni, 3.278,9 Hektare Jagung di Sumut Diserang Ulat Grayak*. KabarMedan.com. Diakses dari <https://kabarmedan.com/januari-juni-3-2789-hektare-jagung-di-sumut-diserang-ulat-grayak/>
- Fernandez, Ibis. (2002). *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A Creative Guide*.
- Fiantika, F. R., & Wasil, M. (2022). *Metodologi penelitian kualitatif* (Y. Novita (ed.); Pertama, M). Pt. Global Eksekutif Teknologi.
- Frost, J. B. (2009). *Cinematography for Directors: A Guide for Creative Collaboration*. Studio City, California: Michael Wiese Production.
- Glebas, Francis. (2009). *Directing the Story: Professional Storytelling and storyboarding Techniques for Live Action and Animation*.
- Hart, John. 2008. *The Art of the storyboard A Filmmaker's Introduction*. UK: Elsevier.
- Hasrizart, I., & Nasution, A. S. (2022). *Potensi hasil pertanian Kaban Jahe di Kecamatan Kaban Jahe Kabupaten Karo*. Jurnal Derma Pengabdian Dosen Perguruan Tinggi (Jurnal DEPUTI), 2(2), 106-110.
- Herdiansyah, Haris. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Indra, M. S. D., dkk. (2018). *Perancangan storyboard Pada Animasi Panday Mengenai Informasi Perlindungan Ekosistem Alami Kawasan Cagar Alam Gunung Papandayan*.
- Katz, Steven D. (1991). *Film Directing Shot by Shot: Visualizing from Concept to Screen*. Michael Wiese Productions in conjunction with Focal Press.
- Kelby, Scott. (2010). *The Digital Photography Book*.
- Kementan [Kementerian Pertanian]. (2021). *Analisis Kesejahteraan Petani Tahun 2021*. Jakarta: Pusat Data dan Sistem Informasi Pertanian, Kementan.
- Kumparan. (2024, Juni 4). *Tugu Perjuangan Berastagi: Ikon Wisata, Simbol Perjuangan Masyarakat Karo*. Jendela Dunia. Diakses dari <https://kumparan.com/jendela->

[dunia/tugu-perjuangan-berastagi-ikon-wisata-simbol-perjuangan-masyarakat-karo-22uQKA61UrG/full](#)

- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*.
- Kustandi dkk. (2021). *Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran*. Akademika : Jurnal Teknologi Pendidikan, 10(2).
- Leeuwe, M. (2020). *How to Create a storyboard by Mitch Leeuwe*. Netherland; Mitch Leeuwe.
- Liedtka, Jeanne, Salzman, Randy, & Azer, Daisy. (2018). *Design Thinking for the Greater Good: Innovation in the Social Sector*. New York: Columbia University Press.
- Lilik, D. A. (2020). *Teknik Dasar Animasi 2D & 3D*.
- Maestri, George. (2006). *Digital Animation Character*.
- Mascelli, Joseph V. (1965). *The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques Simplified*. Hollywood: Cine/Grafic Publications.
- Mercado, Gustavo. (2010). *The Filmmaker's Eye: Learning (and Breaking) the Rules of Cinematic Composition*. Burlington: Focal Press.
- Mertani. (2023, September 23). *Permasalahan penerapan teknologi digital dalam meningkatkan efisiensi dan produktivitas pertanian*. Mertani. <https://www.mertani.co.id/post/permasalahan-penerapan-teknologi-digital-dalam-meningkatkan-efisiensi-dan-produktivitas-pertanian>
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Mutolib dkk. (2022). *Bagaimana Minat Pemuda terhadap Sektor Pertanian?: Sebuah Pendekatan Multi Kasus di Indonesia*.
- petunjuk7.com. (2019, Januari 15). *Panen Raya Jagung di Karo dan Dairi Diperkirakan Januari dan Februari 2019*. Diakses dari <https://petunjuk7.com/mobile/detailberita/3675/nasional/panen-raya-jagung-di-karo-dan-dairi-diperkirakan-januari-dan-februari-2019>
- Purnomo dan Andreas. 2013. *Teknik Animasi 2D*. Jakarta: Kementrian Pendidikan & Kebudayaan.
- 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.
- Rio. (2024, Mei 15). *Tugu Perjuangan di Berastagi, Simbol Penghormatan Bagi Pahlawan Karo*. Berastagi Today. Diakses dari <https://berastagitoday.id/tugu-perjuangan-di-berastagi-simbol-penghormatan-bagi-pahlawan-karo/>
- Sahri, R. J., Hidayah, N., Fadhilah, N., Fuadi, A., Abidin, I., Hannifa, W., & Wulandari, S. (2022, Maret). *Tanaman Pangan sebagai Sumber Pendapatan Petani di Kabupaten Karo*. Jurnal Inovasi Penelitian, 2(10), 3223–3230.
- Sanyoto, S. E. (2006). *Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan*. Yogyakarta: Dimensi Press.
- Selby, A. (2013). *Animation*. Laurence King Publishing.
- Soedjono, Soeprapto. (2018). *A Photobook Streetscenes Photography*. Yogyakarta: Cahaya Timur.

- Soewardikoen, Didit W. (2013). *Metodologi Penelitian Visual*, Bandung: CV Dinamika Komunika.
- Sudijono, Anas. 2011. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta; Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, penerbit Alfabeta, Bandung
- Tarigan, R. S. H. (2020, Desember 17). *Kabupaten Karo Sentra Produksi Terbesar Jagung di Sumatera Utara, Namun Petani Sering Tak Berdaya*. Karosatuklik.com. Diakses dari <https://karosatuklik.com/kabupaten-karo-sentra-produksi-terbesar-jagung-di-sumatera-utara-namun-petani-sering-tak-berdaya/>
- Tribun-medan.com. (2020, Juni 9). *Hama Ulat Grayak Masih Menyerang Tanaman Jagung di Beberapa Kabupaten di Sumut, Ini Daftarnya*. Diakses dari <https://medan.tribunnews.com/2020/06/09/hama-ulat-grayak-masih-menyerang-tanaman-jagung-di-beberapa-kabupaten-di-sumut-ini-daftarnya>
- Wahyuningsih, T. (2025, Maret 3). *Pesona Gunung Sinabung Meski tetap aktif*. RRI.co.id. Diakses dari <https://www.rri.co.id/wisata/913057/pesona-gunung-sinabung-meski-tetap-aktif>
- Wijaya, P.A., dkk. (2021). *Perancangan Animasi 2D Asal Usul Reog Ponorogo Adaptasi Cerita Rakyat Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Indonesia*.
- Williams, Richard. (2001). *The Animator's Survival Kit*. London: Faber & Faber.
- Winder, C., Miller-Zarneke, T., & Dowlatabadi, Z. (2011). *Producing animation (second edition)*. Focal Press.