

DAFTAR PUSTAKA

- Al Bhuqori, M. J. (2022). *PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 3D BERGENRE FIKSI ILMIAH DENGAN TEKNIK CEL-SHADING BERJUDUL “THE GIRL IN THE RED HOODIE” TUGAS AKHIR Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi Oleh.*
- Arta Jaya, I. M. R., Darmawiguna, I. G. M., & Kesiman, M. W. A. (2020). Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi “ Sejarah Perang Jagaraga .” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati)*, 9(3), 222–231.
- Collins, S. P., Storrow, A., Liu, D., Jenkins, C. A., Miller, K. F., Kampe, C., & Butler, J. (2021). *No Title* 15–25.
- Elriany, M. C. (2016). *Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan “Papan Ketika” Suku Dayak Benuaq Kalimantan Timur.* <http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/8497>
- Erma, E. (2020). Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Penyusunan Bahan Ajar Animasi Melalui Workshop Di Slbn 1 Bukittinggi. ... *of Education: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 6(2), 147–154. <http://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/moe/article/view/5716%0Ahttps://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/moe/article/download/5716/2736>
- Fitriana, S. (2023). PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI SEBAGAI SARANA EDUKASI TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP KADER POSYANDU DALAM DETEKSI RESIKO STUNTING. *PAPATUNG: Jurnal Ilmu Administrasi Publik, Pemerintahan Dan Politik.* <https://doi.org/10.54783/japp.v6i1.692>
- Gumelar, G., Hafiar, H., & Subekti, P. (2018). Konstruksi Makna Bisindo Sebagai Budaya Tuli Bagi Anggota Gerkatina. *Informasi*, 48(1), 65. <https://doi.org/10.21831/informasi.v48i1.17727>
- Moussadecq, A., Darmawan, A., & Pratama, Y. A. (2022). The Design of Visual

- Identity and Corporate Identity Faraz Cashews in Padang. *Imaginary*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.51353/jim.v1i1.673>
- Nasir, F. H. M. N. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smp Unismuh Makassar. *Jurnal Kependidikan Media*, 11(1), 33–38. <https://doi.org/10.26618/jkm.v11i1.8000>
- Pembuatan film animasi dengan judul sea kingdom menggunakan teknik.* (2023).
- Pratama, O. N. (2021). UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta. *Reimajenasi Timbre: Nostalgia Bunyi Melalui Komposisi Musik*, 3, 1–16. <http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/8497>
- Rahmah, F. N. (2018). PROBLEMATIKA ANAK TUNARUNGU DAN CARA MENGATASINYA. *QUALITY*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.21043/quality.v6i1.5744>
- Ramadhani, R. (2019). Pengaruh Interaksi Sosial terhadap Perkembangan Moral Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 3 Pekanbaru. In *Skripsi*.
- Rerefany, D. (2015). *Peran Dan Fungsi Musik Ilustrasi Karya Thomas Newman Dalam Film Animasi Wall-E Produksi Walt Disney Tahun 2008*. [http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/734%0Ahttp://digilib.isi.ac.id/734/1/BAB 1.pdf](http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/734%0Ahttp://digilib.isi.ac.id/734/1/BAB%201.pdf)
- Rohmandita, D., & Munib, J. A. (2022). Perancangan Karakter sebagai Pendukung Animasi Edukasi Anak Terkait Sampah 4R. *De-Lite: Journal of Visual Communication Design Study & Practice*. <https://doi.org/10.37312/de-lite.v2i2.6377>
- Solihin, I., Lessy, Z., Sulhan, M., & Fauzi, A. A. (2023). Kesetaraan dalam Bahasa Isyarat sebagai Identitas Tuli di Rumah Setara. *Eastasouth Journal of Effective Community Services*, 01(03), 111–130.
- Sutarning. (2016). *Perancangan Identitas Visual Dan Aplikasinya Pada Media Promosi Batik Tulis Sekar Purwodadi*.

Ummah, M. S. (2019). Title. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.

<http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbe>
co.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI