

## DAFTAR PUSTAKA

- Thompson, J. A., Strickland, A. J. And Gamble, E.J. 2010. *Crafting and Executing Strategy*. Seventeenth Edition. Mc Graw- Hill/ Irwin, Inc. New York.
- Haroen, d. 2014. *Personal Branding*. Gramedia pustaka utama.
- Sarid ,ASE. , Suyanto, M., Fatah, A. 2021. *Penerapan Teknik Rotoscoping Pada Karakter Animasi 2D Pembelajaran Makhraj Huruf Hijaiyah*. Citec Jurnal. Vol 8, Nomor 1
- Sadewa, W. A. 2020. *Penggunaan Teknik Animasi Rotoscoping Dalam Penciptaan Animasi 2D “Serenade Asmaradana”*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia.
- Anhar, F. 2019. *Pembuatan Film Pendek Animasi 2D Dengan Teknik Rotoscope Tentang Bullying berjudul “Life a Live”*. STIKOM Surabaya, Indonesia.
- Lengkong, R. F., Budiman, A. Mario. 2021. *Teknik Digital Compositing Dalam Animasi 2D “Menjaga Rinjani”*. Jurnal e-Proceeding of Art & Design. Volume 8, Nomor 3.
- Deli, dan Rama. 2020. *Studi Penerapan Animasi dan Motion Graphic Dalam Meningkatkan Kualitas Iklan Digital*. Jurnal UIB. Volume 1, Nomor 1.
- Khamim ,E. M., dan Andi D. R. 2014. *Pembuatan Animasi Interaktif Pembelajaran Gitar Tingkat Pemula*. Jurnal JUITA .Vol 3. hal 35-41.
- Binanto, I. 2010. *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Andi Offset. Yogyakarta.
- Taufik dan Isril. 2013. *Implementasi Peraturan Daerah Badan Permusyawaratan Desa*. Jurnal Kebijakan Publik. Volume 4, Nomor 2.
- Budiharto, Widodo. 2014. *Teori dan Implementasi*. Edisi Revisi. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Havery, L., James. 2000. *Sistem Informasi*. Jakarta.
- Arief S, Sadiman, (dkk). 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grapindo Persada.
- Daryanto. 2010. *Media pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Parengkuan, Erwin dan Becky Tumewu. 2014. *Personal Brand-INC, Rahasia Untuk Sukses dan Bertahan di Karir*. PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.

- Timothy P O'Brien. 2007. *The Power of Personal branding, Creating Celebrity Status With Your Target Audience*. NJ : Medham Publishing.
- Muni. 2013. *MULTIMEDIA dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Safitri, Atika & Aminoto, Tugiyono. 2011. *Desain Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Fisika dengan Menggunakan Adobe Flash CS4 Professional pada Materi Dinamika Partikel*. Jurnal Sainmatika, 4 (1).
- Hendrianto, Gayus. 2017. *Penciptaan Animasi "Upload" Dengan Teknik Animasi Digital 2D*. Journal of Animation and Games Studies. Volume 3, Jogjakarta.
- Anhar, Faris. 2021. *Pembuatan Film Pendek Animasi 2D Dengan Teknik Rotoscope tentang bullying berjudul "live a life"*. Tugas Akhir STIKOM. Surabaya.
- Thomas, Johnston. 1981. *The Illusion of Life Disney Animation*. Walt Disney Production. New York.
- Altman R.D. 1991. *Criteria for classification of clinical osteoarthritis*. Journal of Rheumatology. Vol. 18 (27): 10 – 5.
- Bratt, Benjamin. 2011. *Rotoscoping : Technique and tools for the Aspiring Artist*. Massachusetts : Focal Press.
- Pratama, A. B., Suminto, M., & Patrio, A. N. (2017). *Film Animasi 2 Dimensi, "Jack the Chicken!"* Journal of Animation and Games Studies, 5(2), 091–106.
- Lutfiana, H. 2020. *Pembuatan Trailer Animasi 2D "Komik Kaifa" Menggunakan Teknik Frame by Frame Pada Perusahaan Animars Studio*. D3 – Diploma thesis, Universitas AMIKOM Yogyakarta.
- Brinkman, Ron. 1999. *The Art and Science of Digital Compositing*. Academic Press.
- Okun, J.A. (Ed.), Zwerman, S. (Ed.), Fink, M., Morie, J.F., et al. (2010). *The VES handbook of visual effects: Industry standard VFX practices and procedures*. Oxford: Focal Press.
- Field, Syd. (2005). *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*. New York : Delta.
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Sudayarti, Sri. (2021). *Buku Siswa Seni Budaya SMP/MTS Kelas 8*. Grasindo.

Sutopo, dkk. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNS.

[SKKNI] Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia. 2014. Keputusan Menaker Nomor 400 Tahun 2014 tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Informasi Dan Komunikasi Golongan Pokok Produksi Gambar Bergerak, Video Dan Program Televisi, Perakaman Suara Dan Penerbitan Musik Bidang Pembuatan Animasi

School of Motion .2021. *A Look Ahead to 2022 — Industry Trends Report*, [https://www.schoolofmotion.com/blog/a-look-ahead-to-2022-industry-trends report](https://www.schoolofmotion.com/blog/a-look-ahead-to-2022-industry-trends-report), diakses pada 6 Agustus 2023.

Visual teaching Alliance. 2014. *Studies confirm the power of visuals in elearning*. <https://www.shiftelearning.com/blog/bid/350326/studies-confirm-the-power-of-visuals-in-elearning>, diakses pada 18 Juli 2023.