

DAFTAR PUSTAKA

- Sumanto. 2006. Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Tk. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Tenaga Perguruan Tinggi.
- Ardiyansah. (2010). 12 Prinsip Animasi. Binus University: Desain Komunikasi Visual. Diakses dari <https://dkv.binus.ac.id/2010/04/14/12-prinsip-animasi>
- Purnomo, W., & Andreas, W. (2013). Animasi 2D. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Tinarbuko, Sumbo. 2015. DEKAVE Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global. Yogyakarta: Center for Academic Publishing Service.
- Nukiran. (2017). Dampak Media Online Terhadap Perkembangan Media Tradisional. Jakarta. Jurnal: Politikom Indonesiana Volume 2 Nomor 2017. E-ISSN : 2528-2069
- Heru. (2017). 17 Karakteristik Media Cetak Secara Umum. Pakar Komunikasi. Diakses dari <https://pakarkomunikasi.com/karakteristik-media-cetak>
- Nita. (2018). 8 spesialisasi desain grafis. International Design School. Diakses dari <https://idseducation.com/yuk-mengenal-8-spesialisasi-desain-grafis>
- Ratri, C. (2018). Prinsip Keseimbangan dalam Desain Grafis. Carra Media: Graphic Design Hacks & Portfolio. Diakses dari <https://carramedia.blogspot.com/2018/09/prinsip-keseimbangan-desain.html>
- Wahyuni, B. P. (2020). Prinsip-prinsip tata letak dalam desain grafis. Itec. Diakses dari <https://itec.sch.id/prinsip-prinsip-tata-letak-dalam-desain-grafis>
- Ginting, A. D., Agustina, A., Salfiani, D., & Isra, F. M. (2020). Pergeseran Model Bisnis Media dan Etika Media: Era Integrasi Informasi, Redaksi, Teknologi, dan Proses Jurnalistik. *CoverAge: Journal of Strategic Communication*, 11(1), 12-18. Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Pancasila.
- Nareswari, F. D., & Welianto, A. (2020). Dasar-dasar pembuatan gambar ilustrasi. Kompas. Diakses dari <https://www.kompas.com/skola/read/2020/10/27/194500969/dasar-dasar-pembuatan-gambar-ilustrasi>
- Witadharma. (2020). Proses Pembuatan Film Animasi. Guru Animasi. Diakses dari <https://www.guruanimasi.com/2020/02/proses-pembuatan-film-animasi.html>

- Adani, M. R. (2020). Storyboard: Pengertian, Manfaat, Contoh, dan Cara Membuatnya. Sekawan Media. Diakses dari <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/storyboard-adalah>
- Putri, V. K. M., & Gischa, S. (2020). Storyboard: Pengertian, Fungsi, Manfaat, dan Cara Membuatnya. Kompas. Diakses dari <https://www.kompas.com/skola/read/2021/04/07/152618069/storyboard-pengertian-fungsi-manfaat-dan-cara-membuatnya>
- Saptamaji, R. (2021). Bagaimana membedakan icon, simbol dan index. POLIGRABS Creative Studio. Diakses dari <https://www.poligrabs.com/post/bagaimana-membedakan-icon-simbol-dan-index>
- Arini, H. R. B. (2021). Ekstensifikasi kampus merdeka melalui kolaborasi kampus dan industri. Indonesia Development Forum. Diakses dari <https://indonesiadevelopmentforum.com/en/2021/ideas/detail/123322-ekstensifikasi-kampus-merdeka-melalui-kolaborasi-kampus-dan-industri>
- Qothrunnada, K. (2021). Gambar Ilustrasi: Pengertian, Fungsi, dan Jenis-jenisnya. Detikedu. Diakses dari <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5841848/gambar-ilustrasi-pengertian-fungsi-dan-jenis-jenisnya>
- Thawley, A. (2021). 2D Animation using Sprites (Unity Animator and States). Learn ICT now. Diakses dari <https://learnictnow.com/topics/game-design/unity/2d-animation-using-sprites-unity-animator-and-states>
- Pariela, H. S. F. (2021). Menyongsong Siaran Digital. Komisi Penyiaran Indonesia. Lembaga Negara Independen. Diakses dari <https://www.kpi.go.id/index.php/id/umum/38-dalam-negeri/36071-menyongsong-siaran-digital>
- Husaini, A. D. (2021). Mengenal Makna Warna Sebagai Komunikasi Visual untuk Bersaing di Pasaran. Kompasiana. Diakses dari <https://www.kompasiana.com/huseiniskandar/60f83b4506310e3e06099602/mengenal-makna-warna-sebagai-komunikasi-visual-untuk-bersaing-di-pasaran>
- Sendari, A. A. (2021). Sketsa adalah Gambaran Awal Ide, Ketahui Kegunaannya. Liputan 6. Diakses dari <https://www.liputan6.com/hot/read/4551153/sketsa-adalah-gambaran-awal-ide-ketahui-kegunaannya>