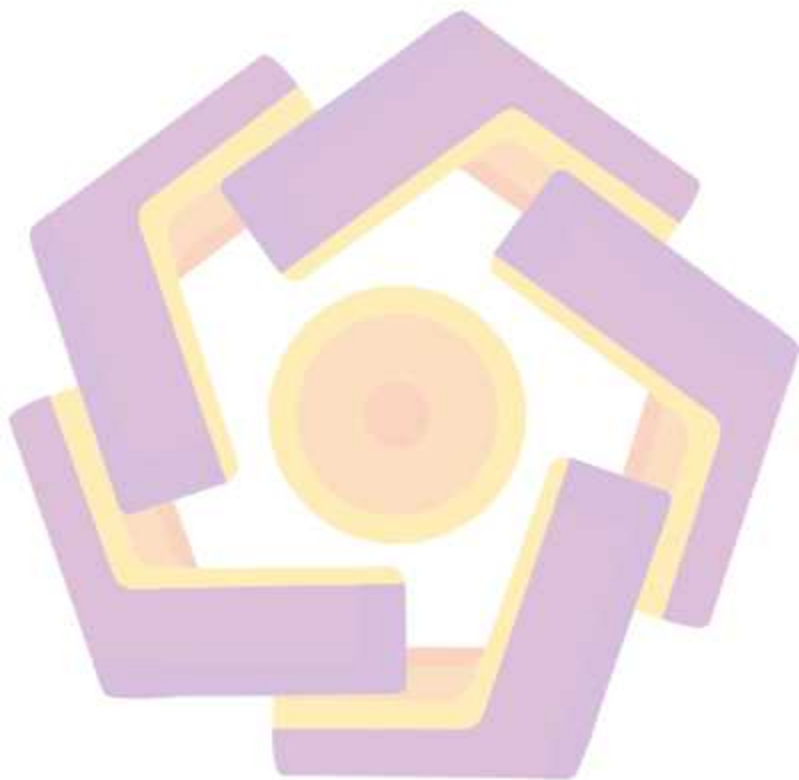


REFERENSI

- [1] Firmansyah, Angga, dan Kurniawan, Mei P. (2013). "PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D MENGGUNAKAN METODE *FRAME BY FRAME* BERJUDUL 'KANCIL DAN SIPUT'." *Jurnal Ilmiah DASI*, Vol. 14, No. 04, hlm 10-13, ISSN: 1411-3201.
- [2] Arta Jaya, I Made Restu, Darmawiguna, I Gede Mahendra, dan Kesiman, Made Windu Antara. (2020). "PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI SEJARAH PERANG JAGARAGA." *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, Volume 9, Nomor 3.
- [3] Wardani, Rani Puspa, Hariadi, Bambang, dan Karsam. "MEMBUAT FILM ANIMASI 2D DENGAN TEKNIK *CUTOUT* BERGENRE ADVENTURE." *Jurnal Layarupa: Film, Televisi dan Animasi*, Vol. 1, No. 1.
- [4] Yudono, J., & Ardiansyah, D. (2018). "Perkembangan Animasi di Indonesia: Tantangan dan Peluang." *Jurnal Komunikasi Visual*, 7(1), 9-20.
- [5] Thomas, Frank, & Johnston, Ollie. (1981). "*Disney Animation: The Illusion of Life*." Disney Editions.
- [6] Furniss, Maureen. (2008). "*Art in Motion: Animation Aesthetics*." John Libbey Publishing.
- [7] Priebe, Ken A. (2006). "*The Art of Stop-Motion Animation*."
- [8] Sugiyono. (2011). "*Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*." Bandung: Alfabeta.
- [9] Saputra, Antonius Fajar Mega. (2013). "ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN PADA SMAN 1 SENTOLO." *Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta*.
- [10] Hanif, Al Fatta. (2007). "*Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern*." Yogyakarta: Andi Offset.

- [11] Gunawan, B. B. (2013). "NGANIMASI Bersama Mas Be!" Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.



LAMPIRAN

Storyboard

