

DAFTAR PUSTAKA

- Adyatama, A. (2020). *Bupati Cirebon Serahkan 40 Bentor untuk Warga NU, Perkuat Prekonomian Sumber Artikel berjudul “Bupati Cirebon Serahkan 40 Bentor untuk Warga NU, Perkuat Prekonomian”*, selengkapnya dengan link: <https://portalmajalengka.pikiran-rakyat.com/ciayumajakuning/pr>. Portal Majalengka. <https://portalmajalengka.pikiran-rakyat.com/lembur-kuring/pr-83747083/beberapa-jenis-kerajinan-bambu-yang-ada-di-majalengka?page=all>
- Afrianti, M., & Brata, D. P. N. (2020). Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Kelurahan Warujayeng Nganjuk. *Prosiding Konferensi Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(September), 862–870.
- Ahdiyat, A. N. (2017). *HARIMAU SUMATRA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA DIGITAL DRAWING*.
- Aisyah, L. S. N., Saidi, A. I., & Utama, K. (2018). Representasi Identitas Budaya Sunda pada Perkakas Memasak Dan Perangkat Makan Tradisional Berbahan Bambu (Studi Kasus Desa Linggajaya Di Kabupaten Sumedang Provinsi Jawa Barat). *Jurnal Seni Dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, 1(1), 153–180. <https://doi.org/10.25105/jsrr.v1i1.3886>
- Aprianto, H. (2019). *Motion Graphic “Akhlaq” Sebagai Media Edukasi Penyimpangan Perilaku Sosial Pada Remaja*. *Jurnal Bahasa Rupa*, 3(1), 60–67. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v3i1.432>
- Betancourt, M. (2012). *The Origins of Motion Graphics*. Cinegraphic. <https://www.cinegraphic.net/article.php/20130306203217744>
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya*. Andi.
- Budiarto, G. (2020). Dampak Cultural Invasion terhadap Kebudayaan Lokal: Studi Kasus Terhadap Bahasa Daerah. *Pamator Journal*, 13(2), 183–193. <https://doi.org/10.21107/pamator.v13i2.8259>
- Budy, A. S. (2018). Pembuatan *Motion Graphic* Sebagai Media Promosi Untuk Proyek Datsun Sigap. *KOPERTIP: Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika Dan Komputer*, 2(2), 84–97. <https://doi.org/10.32485/kopertip.v2i2.51>
- Daniswari, D. (2022). *Sejarah, Fungsi, dan Berbagai Jenis Kerajinan Anyaman*. Kompas. <https://regional.kompas.com/read/2022/01/19/210604078/sejarah-fungsi-dan-berbagai-jenis-kerajinan-anyaman?page=all>

- Dickymihzar. (2021). *Fotografi Sebagai Medium Komunikasi*. Medium. <https://medium.com/@dickymihzar1/fotografi-sebagai-medium-komunikasi-ae770a574b6f>
- Diniharis, Y. (2022). *Nasib Keberadaan Boboko Dusun Ciloagirang Hari Ini*. Kompasiana. <https://www.kompasiana.com/yobindiniharis5150/62c90a9e51d7646719445232/nasib-keberadaan-boboko-hari-ini-di-kampung-ciloagirang>
- DnK Studio. (2020). Instrumen Sunda Modern | Tenang Hate [YouTube video]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=hBjoANGFAFM>
- Fernanda, H. (2023). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif (Hengki Fernanda, M.Si. (editor)) (Z-Library).pdf* (p. 23).
- Gallagher, R., & Paldy, A. M. (2007). *Exploring Motion Graphics*. Thomson Delmar Learning.
- Gunawan, I. (2019). Kriya Indonesia, Menyikapi Industri Budaya. *JSRW (Jurnal Senirupa Warna)*, 7(1). <https://doi.org/10.36806/jsrw.v7i1.63>
- Jamaludin, J. (2021). Boboko Sebagai Simbol Kesempurnaan: Memahami Makna Bentuk Dasar Dalam Budaya Sunda. *Lopian: Jurnal Pengetahuan Lokal (Jurnal Penelitian/Budaya)*, 1(1), 76–83.
- Muhamad, A. F. (2019). *Perancangan Pusat Kerajinan Tangan Daur Ulang Sampah Plastik Di Kota Bandung. 2008, 10–44*. <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/1057/>
- Nashrullah, A. (2024). *Pendapatan Pengrajin Anyaman di Majalengka Ambrol. Pj Bupati Kasih Solusi Ini*. Tintahijau. <https://www.tintahijau.com/ragam/pendapatan-pengrajin-anyaman-di-majalengka-ambrol-pj-bupati-kasih-solusi-ini/>
- Nur, R., & Arsyad, M. S. (2018). *Perancangan Mesin-Mesin Industri*. Deepublish.
- Prihatmoko, S. (2021). *Kreasi Menggambar Ilustrasi dengan Ilustrator ILUSTRASI Oleh: Setiyo Prihatmoko, SE, S.Kom, M.Kom Ilustrasi hal : i*.
- R. Septianingsih, D. Safitri, S. S. (2023). Dampak Modernisasi Terhadap Minimnya Kesadaran Berbudaya. *Cendekia Pendidikan*, 1(1), 1–13. <https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendekiapendidikan/article/view/769>
- Revita, T. (2023). *Motion Graphic: Pengertian, Fungsi dan Tugasnya*. Daily Social. <https://dailysocial.id/post/motion-graphic>

- Saputra, H., & Bayu, W. (2019). Analisis Prinsip *Motion Graphic* Flow Pada Iklan Unilever 2019 Yang Berjudul “Setiap U Beri Kebaikan.” *Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Media Baru*, 2(1), 15–32.
- Saurik, H. T. T., Purwanto, D. D., & Hadikusuma, J. I. (2019). Teknologi Virtual Reality untuk Media Informasi Kampus. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(1), 71–76. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2019611238>
- Setiawan, D. (2022). *SENI KRIYA NUSANTARA* (Y. Dafari (ed.)). Cahya Ghani Recovery.
- UNIKU, F. 2022. Pedoman Skripsi/Tugas Akhir.