

DAFTAR PUSTAKA

- Das, A., & Soni, G. (2024). Creative resurgence: the popularity of 2d animation after the crisis. *ShodhKosh Journal of Visual and Performing Arts*, 376-382. doi:10.29121/shodhkosh.v5.iICETDA24.2024.1350
- Lukmanto, C. (2019). Shot visualization illustration the behavior of characteristic of low visually impaired hybrid documentary animation. *ADADA Proceeding 2019*.
- Marissa, Sobri, T., & Meilantika, D. (2022). Film animasi dampak penggunaan gadget berlebihan sd n 57 oku menggunakan adobe flash cs6. *Jurnal Teknik Informatika Mahakarya (JTIM)*, 5(1), 53-62.
- Putranto, A., Revianur, A., Oktavia, S., Wijaya, C. I., Zein, Y. S., Puspitasari, I., Adilia, F., Sulistyo, M. Y., & Falah, J. N. (2022). Penggunaan wahana digital dalam promosi dan pemasaran batik sebagai kontekstualisasi pelestarian cagar budaya. *Bakti Budaya: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 25-39. <https://doi.org/10.22146/bakti.4074>
- Putri, S. S. (2018). Sosial strategi pada media sosial untuk promosi batik khas kediri. *Seminar Nasional Seni dan Desain 2018*, 307-312.
- Ramírez, J. A. (2020). The storyboard as a means of translating narrations and concepts into an animated web series. *Journal of Anthropological and Archaeological Science*, 124-131. doi:10.32474/JAAS.2020.01.000121

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A