

6. DAFTAR PUSTAKA

Buku

Katatikarn, J., & Tanzillo, M. (2016). *Lighting for animation: The art of visual storytelling*. Routledge.

Jurnal Ilmiah

Annissa, L. W., & Adiprasetyo, J. (2022). Ketimpangan representasi hantu perempuan pada film horor Indonesia periode 1970-2019. *ProTVF*, 6(1), 21-42. <https://doi.org/10.24198/ptvf.v6i1.36296>

Fajar Syahputra, F. (2025). *Penerapan Kamera Virtual Dalam Menciptakan Atmosfer Menegangkan Pada Film Pendek Animasi Horor “Keris Pengunci Kegelapan”*. [Doctoral dissertation, Politeknik Negeri Media Kreatif]. <https://repository.polimedia.ac.id/id/eprint/2469>

Herlambang, M. I. (2020). Pengembangan destinasi Goa Sunyaragi untuk kesejahteraan ekonomi masyarakat Kota Cirebon perspektif Undang-Undang No. 10 tahun 2009 tentang kepariwisataan dan hukum ekonomi syari'ah. *IAIN Syekh Nurjati Repository*. <http://repository.syekhnurjati.ac.id/id/eprint/5686>

Juwono, S., Ariyani, D., & Wardiningsih, S. (2013). Falsafah Tasawuf Islam dalam Arsitektur Taman Sunyaragi. *Jurnal Tesa Arsitektur*, 11(2), 120–129. <https://doi.org/10.24853/nalars.14.1.%25p>

Kamaruddin, I., Gusnidar, Utami, S., Anwar, Nasrullah, & Munawaroh, M. (2023). Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 2675–2680. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>

Kurniastuti, I., Yulianti, E. N. I., Yudianto, F., & Wulan, T. D. (2022). Determination of Hue Saturation Value (HSV) color feature in kidney histology image. *In*

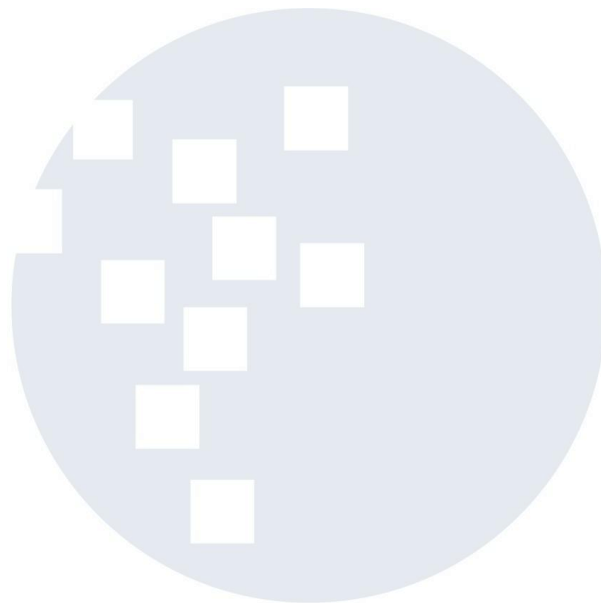
- Journal of Physics: Conference Series*, 2157(1). IOP Publishing.
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/2157/1/012020>
- Lukmanto, C. M. (2020). Coloring the World of Visually Impaired Character in 'Broken Faith'. In *International Conference of Innovation in Media and Visual Design (IMDES 2020)*. Atlantis Press.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.201202.057>
- Mardiah, M., Yuliana, A., Wardah, Y., & Siahaan, H. (2024). Analisis Genre Film Horor Komedi Indonesia Dalam Film "Agak Lain" Karya Muhadkly Acho. *Hibrul Ulama*, 6(2), 213-225. <https://doi.org/10.47662/hibrululama.v6i2.878>
- Mellisa. (2020). *Perancangan set dan properti workstation dalam film animasi 2D berjudul "The Job"*. Universitas Multimedia Nusantara Institutional Repository. <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/13626>
- Mustari, N., Mahadewi, E., & Surata, I. K. (2022). Perancangan desain site plan ekowisata Mangrove Lantebung sesuai prinsip sustainable tourism development di Kota Makassar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 6127-6142. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.6460>
- Nathanniel, M. (2024). *Perancangan site plan dan floor plan Pagoda Dewa Naga berdasarkan aspek simbolik arsitektur dalam film animasi End of Kleshas*. Universitas Multimedia Nusantara. <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/37482>
- Pradnya Sari, A. A. S. K., Wasista, I. P. U., & Kerdiati, N. L. K. R. (2023). Perancangan desain interior Project Indigo Sea. *Jurnal Vastukara: Jurnal Desain Interior, Budaya, dan Lingkungan Terbangun*, 3(1), 58-63. <https://doi.org/10.59997/vastukara.v3i1.2305>
- Rosyid, D. F. (2023). *Komparasi Perubahan Makna Pada Alih Wahana Film Animasi Pinocchio (1940) Ke Dalam Bentuk Live Action Karya Walt Disney Studios (2022)* (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia). <http://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/8656>
- Rosadi, A. A., Sudaryat, Y., & Iskandar, M. (2023). Perancangan background dalam animasi 2D Kisah di Balik Pamali Keluar di Waktu Magrib. *e-Proceeding of Art & Design: Vol. 10, No. 6*. Repositori Telkom University. <https://repositori.telkomuniversity.ac.id/pustaka/200974>

- Sahda, T. S., Budiman, A., & Mario, M. (2021). Perancangan Background untuk Animasi 2D “Menjaga Rinjani”. *eProceedings of Art & Design*, 8(3). <https://repositori.telkomuniversity.ac.id/pustaka/171640>
- Shimodaira, A., & Kida, N. (2025). Effects of Saturation on Anger in a Low-Saturation Range: A Comparison of Background Colors in 12 Tones. *Behavioral Sciences*, 15(4), 551. <https://www.mdpi.com/2076-328X/15/4/551>
- Warliati, A. E., & Puarag, P. (2025). Analisis Perspektif Pengenalan Bangunan Cagar Budaya di Kota Cirebon Menggunakan English Storytelling. *Kepariwisata: Jurnal Ilmiah*, 19(1), 97-114. <http://dx.doi.org/10.47256/kji.v19i1.704>

Situs Web/Artikel Online

- 3D-Ace. (2024, February 2). Twelve animation styles you should know about. *3D-Ace Studio*. <https://3d-ace.com/blog/twelve-animation-styles-you-should-know-about>
- Connolly, M. (2024, November 25). Animation Asset Management: Streamlining Workflow. *Educational Voice*. <https://educationalvoice.co.uk/animation-asset-management/>
- Devteo Mahardika (2024, April 16). Ribuan Wisatawan Peleisir ke Goa Sunyaragi dan Pantai Kejawan. *Detik*. <https://www.detik.com/jabar/cirebon-raya/d-7294506/ribuan-wisatawan-peleisir-ke-go-sunyaragi-dan-pantai-kejawan>
- Into Film. (n.d.). *Coraline: Film Guide*. <https://www.intofilm.org/resources/1637>
- Khaerani, L. A. (2025, Juli 12). Gua Sunyaragi Cirebon. *historia.id*. <https://www.historia.id/article/gua-sunyaragi-cirebon>
- Pinterest. (n.d.). *Perspektif 2 titik hilang*. <https://id.pinterest.com/pin/137219119885365580>
- Slash Film (2019, April 10). 'Coraline' Is About the Fear of Growing Up – And the Realization That It's Not That Bad. *Slash Film*. <https://www.slashfilm.com/565575/coraline-revisited>

Studio Antelope (2025, Februari 5). Mengenal Floorplan Dalam Film. *Studio Antelope*. <https://studioantelope.com/mengenal-floorplan-dalam-film>



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA