

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, D. S. Y. (2011). (PDF) Penurunan rasa cinta budaya dan nasionalisme generasi muda akibat globalisasi. *Researchgate.net*. https://www.researchgate.net/publication/316924603_penurunan_rasa_cinta_budaya_dan_nasionalisme_generasi_muda_akibat_globalisasi
- Arif, N. N. M. (2017). Perancangan komunikasi visual pengenalan tokoh wayang kulit Punakawan Yogyakarta melalui ciri fisiknya. *Jurnal.isi.ac.id*. <https://journal.isi.ac.id/index.php/invensi/article/download/1809/537>
- Arum, L. S., Zahrani, A., & Duha, N. A. (2023). Karakteristik Generasi Z dan kesiapannya dalam menghadapi bonus demografi 2030. *Accounting Student Research Journal*, 2(1), 59–72. <https://doi.org/10.62108/asrj.v2i1.5812>
- Azahra, K. (2025, Februari 25). *Bagaimana cara mengajarkan nilai-nilai moral dan karakter kepada siswa SD?*. Unesa.ac.id. <https://pgsd.kampus5.unesa.ac.id/post/bagaimana-cara-mengajarkan-nilai-nilai-moral-dan-karakter-kepada-siswa-sd>
- Daffariel, M. E., & Dewanto, I. S. (2025). Implementasi prinsip dasar videografi Pada Reels Instagram “Berburu Kaset” Di DU 68 Musik Oleh Rodanona. *Ardvis.upnjatim.ac.id*. <https://ardvis.upnjatim.ac.id/index.php/ardvis/article/view/43>
- Damayanti, A., Delima, I. D., & Suseno, A. (2023). Pemanfaatan media sosial sebagai media informasi dan publikasi (studi deskriptif kualitatif pada akun Instagram @rumahkimkotatangerang) . *PIKMA: Jurnal Publikasi Ilmu Komunikasi Media Dan Cinema*, <https://jurnal.amikom.ac.id/index.php/pikma/article/view/1308>, 6(1), 173–190.
- Etriyani, F. (2021). Makna filosofis Punakawan dalam perwayangan. *Repository.radenintan.ac.id*. <https://repository.radenintan.ac.id/17571/1/SKRIPSI%20%20BAB%201%20%26%20BAB%205.pdf>
- Fadia, T. P. (2023, Oktober 9). *Kenali apa itu kuesioner terbuka dan kuesioner tertutup*. Ebizmark.id. <https://ebizmark.id/artikel/kenali-apa-itu-kuesioner-terbuka-dan-kuesioner-tertutup/?srsltid=AfmBOorUCOZ2BQ2WciBFwKPPB8-aTjNfF7wGK8MTF5-H5E0vdcm9vL9G>
- Firamadhina, F. I. R., & Krisnani, H. (2020). Perilaku Generasi Z terhadap penggunaan media sosial TikTok: TikTok sebagai media edukasi dan aktivisme. *Jurnal.unpad.ac.id*. <https://jurnal.unpad.ac.id/share/article/download/31443/15062>
- FK-KMK UGM. (2021). *Observasi atau observasi partisipasi dalam penelitian*. Diakses pada 9 September 2025, dari <https://fkkmk.ugm.ac.id/observasi-atau-observasi-partisipasi-dalam-penelitian/>
- Guritno, P. (1976), *Wayang kebudayaan Indonesia dan pancasila*, Jakarta: UIPress. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/18154/NDMxMTg=/Pengen>

- alan-Tokoh-Punakawan-Sejak-Dini-pada-Anak-Anak-TK-melalui-Media-Cerita-Bergambar-Binder1.pdf
- Hasan, K., Husna, A., Muchlis, M., Fitri, D., & Zulfadli, Z. (2023). Transformasi komunikasi massa era digital antara peluang dan tantangan. *JPP Jurnal Politik dan Pemerintahan*.
<https://ojs.unimal.ac.id/index.php/jpp/article/view/12608/0>
- Istiqlal, R. I., & Islam, M. A. (2024). Redesign identitas visual PT Wana Sakhi Wilwatikta. *Ejournal.unesa.ac.id*.
<file:///C:/Users/T14/Downloads/kanyacatya,+63620-Article+Text-146720-1-2-20240802.pdf>
- Jiwandono, I. S., & Khairunnisa, K. (2020). Pemanfaatan nilai-nilai filosofis Punakawan dalam upaya penguatan karakter mahasiswa. *Researchgate.net*.
https://www.researchgate.net/profile/IlhamJiwandono/publication/342015434_Pemanfaatan_NilaiNilai_Filosofis_Punakawan_Dalam_Upaya_Penguatan_Karakter_Mahasiswa/links/6117bbfe0c2bfa282a43adcc/Pemanfaatan-Nilai-Nilai-Filosofis-Punakawan-Dalam-Upaya-Penguatan-Karakter-Mahasiswa.pdf
- Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Republik Indonesia. (n.d). Prinsip dasar videografi dan visual effects. *lmsspada.kemdiktisaintek.go.id*.
https://lmsspada.kemdiktisaintek.go.id/pluginfile.php/789309/mod_resource/content/1/Materi%201.pdf
- Landa, R. (2011). *Creativity and the graphic design process*. Graphic Design Solutions. Boston: Wadsworth.
http://metalab.uniten.edu.my/~ridha/PrinCiplesOf_Design/references/Graphics_design_solutions.pdf
- Landa, R. (2024). *Graphic design solutions*, 5e
https://www.researchgate.net/publication/299402031_Graphic_Design_Solutions_5e
- Magriyanti, A. A., Rasminto, H. (2020). Film dokumenter sebagai media informasi kompetensi keahlian SMK Negeri 11 Semarang. *Journal.stekom.ac.id*.
<https://journal.stekom.ac.id/index.php/pixel/article/view/322>
- Margaretta, S. (2025, April 02). *Komunikasi antar budaya: pengertian, tujuan, dan prosesnya*. Mcomms.telkomuniversity.ac.id.
<https://mcomms.telkomuniversity.ac.id/s2-ilmu-komunikasi-mengenal-komunikasi-antar-budaya/>
- Mulyono, S., Ardianto, D. T., Erandaru. (n.d). Perancangan video tutorial audio dalam mata kuliah audio visual. *Media.netili.com*.
<https://media.netili.com/media/publications/85250-ID-perancangan-video-tutorial-audio-dalam-m.pdf>
- Nirwanasyah, A. D., Kurniawan, A., & Dewi, A. K. (2023). Pengenalan gorogoro/gara-gara wayang kulit kepada generasi muda melalui perancangan video dokumenter. *Eproceeding.itenas.ac.id*.
<https://eproceeding.itenas.ac.id/index.php/fad/article/download/2051/163>

- 8/2204#:~:text=Goro%2Dgoro%20ini%20merupakan%20babak,punaka wan%20syang%20mewakili%20bahasa%20rakyat.
- Portal Berita UPI. (2021). *Prof. John W. Creswell: Apa itu mixed methods research?*. Diakses pada 8 September 2025, dari <https://berita.upi.edu/prof-john-w-creswell-apa-itu-mixed-methods-research/>
- Putra, I. T. (2023, Desember 20). *Kolaborasi dengan Lorjhu, The Panturas: Kesenian Madura keren banget*. Diakses pada 9 Desember 2025, dari <https://voi.id/musik/340630/kolaborasi-dengan-lorjhu-the-panturas-kesenian-madura-keren-banget>
- Putri, V. A., Destiarmand, A. H. (2025). Reinterpretasi narasi dan visual wayang Ramayana dalam desain busana kontemporer sebagai upaya pelestarian budaya. *Jurnal seni & reka rancang*. <https://e-journal.trisakti.ac.id/index.php/jsrr/article/view/23039/13359>
- Purnomo, R. T. (2021). Media elektronik | PDF. *scribd*. <https://www.scribd.com/document/586791861/MEDIA-ELEKTRONIK>
- Rahma, A. A., Mutiaz, I. R., Pemanfaatan media audio visual untuk meningkatkan keterlibatan audiens dalam belajar. *Jurnal.asprodidkv.org*. <https://jurnal.asprodidkv.org/index.php/deskomvis/article/view/5>
- Rejeki, S. (2010). Pengenalan tokoh Punakawan sejak dini pada anak-anak TK melalui media cerita bergambar. *Digilib.uns.ac.id*. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/18154/NDMxMTg=/Pengenalan-Tokoh-Punakawan-Sejak-Dini-pada-Anak-Anak-TK-melalui-Media-Cerita-Bergambar-Binder1.pdf>
- Research bow. (2021, Februari 17). *Is it okay to have a bad day? A docu-music video*. Diakses pada 4 September 2025, dari <https://blogs.ed.ac.uk/research-bow/is-it-okay-to-have-a-bad-day-a-docu-music-video/>
- Rowley, G. (2019, Desember 9). *Coldplay preaches humanity in global 'Everyday Life' video: Watch*. Diakses pada 5 November 2025, dari <https://www.billboard.com/music/pop/coldplay-everyday-life-video-watch-8545788/>
- Ritonga, S. (2023). Rekapitulasi rata-rata data hasil wawancara calon mahasiswa sekolah tinggi ilmu tarbiyah Al Bukhary Labuhanbatu tahun 2023. *Ejurnal.stita.ac.id*. <https://ejurnal.stita.ac.id/index.php/TBQ/article/download/158/130/585>
- Sari, M., & Asmendri. (2020). Penelitian kepustakaan (*library research*) dalam penelitian pendidikan IPA. *Natural science*. <https://core.ac.uk/download/pdf/335289208.pdf>
- Serungke, M., Sibuea, P., Azzahra, A., Fadillah, M. A., Rahmadani, S., & Arian, R. (2023). Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran bagi peserta didik. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* [Http://Journal.Universitaspahlawan.Ac.Id/Index.Php/Jrpp](http://Journal.Universitaspahlawan.Ac.Id/Index.Php/Jrpp), 6(4), 3503–3508.
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan klasifikasi, karakteristik, dan fungsi media pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Insanprimamu.ac.id*.

- <https://jurnal.insanprimamu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/244/235>
- Sobur, Alex. (2006). *Semiotika komunikasi*. Bandung: PT Remaja Yosdakarya. *Google Scholar*.
https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=3DT3XyUAAAAJ&citation_for_view=3DT3XyUAAAAJ:u5HHmVD_uO8C
- Sulistiyono, A. (2016). Punakawan sebagai inspirasi penciptaan film pendek animasi bertema pendidikan karakter. *Journal of Animation and Games Studies*.
<https://journal.isi.ac.id/index.php/jags/article/download/1420/FULL%20TEXT>
- Tapscott, D. (2009). *Grown up digital: How the net generation is changing your world*.
- Wardhahani, K., & Ramadhani, E. (2022). Implementasi metode lean startup dalam pengembangan ide bisnis aplikasi golek kost berbasis mobile. *Jurnal Sistem Komputer dan Informatika (JSON)*.
https://www.researchgate.net/publication/364465034_Implementasi_Metode_Lean_Startup_dalam_Pengembangan_Ide_Bisnis_Aplikasi_Golek_Kost_Berbasis_Mobile
- Wirjawan, G. (2025, November 20). *Mungkinkah meritokrasi di tengah mediokrasi? – Rocky Gerung dan Tom Lembong*. In *Spotify*.
<https://open.spotify.com/episode/2tTP8XmV7wSTAWPnvP6dfU?si=a7eef5d2743847cb>

